

Comienzo

el código más básico es:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Document</title>
</head>
<body>
  <canvas width="900px", height="600px"></canvas>
</body>
</html>
```

aquí solo estamos usando:

```
<canvas width="900px", height="600px"></canvas>
```

Agregando javascript

ahora el código queda así:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Document</title>
</head>
<body>
  <canvas id="myCanvas" width="900px", height="600px"></canvas>

  <script src="index.js"></script>
</body>
</html>
```

La línea de código que agregamos es:

```
<script src="index.js"></script>
```

en el archivo javascript agregamos:

```
var canvas = document.getElementById("myCanvas");
var ctx = canvas.getContext("2d");

console.log(ctx);
```

recurso

En este sitio hay info básica interesante <http://html5tutorial.com/how-to-draw-a-point-with-the-canvas-api/>

progreso

```
var canvas = document.getElementById("myCanvas");
var ctx = canvas.getContext("2d");

console.log(ctx);

ctx.beginPath();
ctx.moveTo(5, 10);
ctx.lineTo(30, 20);
ctx.stroke();

canvas.addEventListener("mousedown", function (event) {
  // Aquí va el código para comenzar a dibujar en el canvas
  console.log("mousedown");
  console.log(event.clientX, event.clientY)
  ctx.beginPath();
  ctx.moveTo(event.clientX, event.clientY);
});

canvas.addEventListener("mouseup", function (event) {
  // Aquí va el código para comenzar a dibujar en el canvas
  console.log("mouseup");
  ctx.lineTo(event.clientX, event.clientY);
  ctx.stroke();
});
```

Voy a agregar mousemove:

```
canvas.addEventListener("mousemove", function (event) {
  // Aquí va el código para comenzar a dibujar en el canvas
  console.log("mousemove");
  console.log(event.clientX, event.clientY)
  // ctx.beginPath();
```

```
// ctx.moveTo(event.clientX, event.clientY);  
});
```

Ejecuta el evento aunque no haga clic.

termine

```
var canvas = document.getElementById("myCanvas");  
var ctx = canvas.getContext("2d");  
  
console.log(ctx);  
  
ctx.beginPath();  
ctx.moveTo(5, 10);  
ctx.lineTo(30, 20);  
ctx.stroke();  
ctx.lineTo(50, 10);  
ctx.stroke();  
  
var isDrawing = false;  
  
canvas.addEventListener("mousedown", function (event) {  
  // Aquí va el código para comenzar a dibujar en el canvas  
  console.log("mousedown");  
  console.log(event.clientX, event.clientY);  
  isDrawing = true;  
  if (isDrawing) {  
    ctx.beginPath();  
    ctx.moveTo(event.clientX, event.clientY);  
  }  
});  
  
canvas.addEventListener("mousemove", function (event) {  
  // Aquí va el código para comenzar a dibujar en el canvas  
  console.log("mousemove");  
  console.log(event.clientX, event.clientY);  
  if (isDrawing) {  
    ctx.lineTo(event.clientX, event.clientY);  
    ctx.stroke();  
  }  
});  
  
canvas.addEventListener("mouseup", function (event) {  
  // Aquí va el código para comenzar a dibujar en el canvas  
  console.log("mouseup");  
  isDrawing = false;  
  
  ctx.lineTo(event.clientX, event.clientY);  
  ctx.stroke();  
});
```

```
});
```

Bueno, me hizo falta quitarle el offset de la ubicación del canvas:

```
var canvas = document.getElementById("myCanvas");
var ctx = canvas.getContext("2d");

console.log(ctx);

ctx.beginPath();
ctx.moveTo(5, 10);
ctx.lineTo(30, 20);
ctx.stroke();
ctx.lineTo(50, 10);
ctx.stroke();

var isDrawing = false;

var canvasGeo=canvas.getBoundingClientRect();
offsetX=canvasGeo.left;
offsetY=canvasGeo.top;

canvas.addEventListener("mousedown", function (event) {
  // Aquí va el código para comenzar a dibujar en el canvas
  console.log("mousedown");
  console.log(event.clientX, event.clientY);
  isDrawing = true;
  if (isDrawing) {
    ctx.beginPath();
    ctx.moveTo(event.clientX-offsetX, event.clientY-offsetY);
  }
});

canvas.addEventListener("mousemove", function (event) {
  // Aquí va el código para comenzar a dibujar en el canvas
  console.log("mousemove");
  console.log(event.clientX, event.clientY);
  if (isDrawing) {
    ctx.lineTo(event.clientX-offsetX, event.clientY-offsetY);
    ctx.stroke();
  }
});

canvas.addEventListener("mouseup", function (event) {
  // Aquí va el código para comenzar a dibujar en el canvas
  console.log("mouseup");
  isDrawing = false;

  ctx.lineTo(event.clientX-offsetX, event.clientY-offsetY);
  ctx.stroke();
});
```

```
});
```