

SÃOJUDAS
UNIVERSIDADE

Faculdade de Tecnologia e Ciências Exatas
Ambientes de Programação e Interface
Aula 08

✓ CANVAS

A tradução ao “pé da letra” significa “lona”.

Para iniciar uma pintura é necessário que se tenha um quadro com uma tela de lona branca.

O Canvas é este quadro em branco.

SÃOJUDAS
UNIVERSIDADE

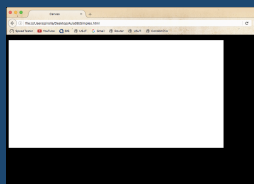
Faculdade de Tecnologia e Ciências Exatas
Ambientes de Programação e Interface
Aula 08

Definindo ID e tamanho

```
<canvas id="myCanvas" width="800" height="400"></canvas>
```

Após esta instrução, uma tela em branco é colocada no browser.

Para começar a “pintar” usaremos JavaScript.




SÃOJUDAS
UNIVERSIDADE


Faculdade de Tecnologia e Ciências Exatas
Ambientes de Programação e Interface
Aula 08

Fazendo o link entre canvas e JS

Algumas instruções em JS para começar a trabalhar com o canvas:

```
var c = document.getElementById("myCanvas");  
var ctx = c.getContext("2d");  
  
// criar retângulo  
ctx.fillStyle = "#FF0000"; // cor do preenchimento  
ctx.fillRect(0, 0, 80, 100); // cria retângulo
```

	Faculdade de Tecnologia e Ciências Exatas Ambientes de Programação e Interface Aula 08
	<h3>Canvas e JS</h3> <p>Há muitas instruções para trabalharmos com Canvas e JS.</p> <p>Na pasta desta aula (Aula08) há duas páginas prontas que tratam de assuntos importantes para o desenvolvimento do trabalho do final do semestre.</p> <p>Lembre-se: devemos trabalhar com HTML5, CSS e JS ao mesmo tempo.</p>

	Faculdade de Tecnologia e Ciências Exatas Ambientes de Programação e Interface Aula 08
	<h3>Canvas e JS</h3> <p>Nave.html: Criado para entender como se faz para o JS “ler” o teclado</p> <p>TesteCanvas.html: Além de colocar dois objetos simples no canvas, mostra como fazer um objeto se movimentar pelo canvas.</p>
