SIMPLEMENTE CANVAS

Autor: JESUS DAVID SALAZAR GRAJALES

*PEREIRA, RISARALDA, UNIVERSIDADTECNOLOGICA DE PEREIRA PEREIRA COLOMBIA*

Correo-e:salazarjesus@utp.edu.co

***Resumen*—**Canvas (lienzo) es un elemento HTML que permite la creación de gráficos y animaciones de forma dinámica por medio de scripts.  Sus aplicaciones son practicamente iniminaginables: crear  juegos, interfaces, editores gráficos o efectos dinámicos, aplicaciones 3D….**Sólo la imaginación pone límites a Canvas.**

INTRODUCCIÓN

**Historia:** Canvas fue creado por Apple, pero han liberado la propiedad intelectual para englobarlo dentro de los estándares de HTML. Para el usuario, todo son ventajas.  No requiere ningún plugin adicional, sólo una un navegador que soporte HTML5 y hoy en día todos los navegadores importantes (Safari, Chrome, Firefox, Opera e Internet Explorer) soportan Canvas, desde hace ya unas cuantas versiones.

1. CONTENIDO

UTLIZACION:

El Canvas consiste en una región dibujable definida en el código HTML con atributos de *altura* y *ancho*. El código [JavaScript](https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript) puede acceder a la zona a través de un conjunto completo de funciones similares a las de otras APIs comunes de dibujo 2D, permitiendo así que los gráficos sean generados dinámicamente. Algunos de los usos previstos incluyen construcción de gráficos, animaciones, juegos, y la composición de imágenes.

EJEMPLO:

El siguiente código crea un elemento canvas en una página [HTML](https://es.wikipedia.org/wiki/HTML):

<**canvas** id="example" width="200" height="200">

Este texto se muestra si su navegador no soporta el lienzo (canvas) de HTML5.

</**canvas**>

Utilizando [JavaScript](https://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript), usted puede dibujar en el lienzo (canvas):

**var** example = document.getElementById('example');

**var** context = example.getContext('2d');

context.fillStyle = 'red';

context.fillRect(30, 30, 100, 100);

Este código dibuja un rectángulo rojo en la pantalla.

SOPORTE:

El elemento se apoya en las versiones actuales de [Mozilla Firefox](https://es.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox), [Google Chrome](https://es.wikipedia.org/wiki/Google_Chrome), [Internet Explorer](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer), [Safari](https://es.wikipedia.org/wiki/Safari), [Konqueror](https://es.wikipedia.org/wiki/Konqueror" \o "Konqueror) y [Opera](https://es.wikipedia.org/wiki/Opera_(navegador)). Las versiones anteriores de Internet Explorer, como la versión 8 y anteriores no son compatibles con la lona, sin embargo plugins desarrollados por Google y Mozilla lo hacen posible.

Descripción detallada del soporte de este elemento con respecto a los navegadores más populares (como un porcentaje de participación en el mercado a partir de septiembre de 2012):

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Internet Explorer** | **Firefox** | **Safari (Desktop)** | **Chrome** | **Opera (Desktop)** | **Safari (Mobile)** | **Opera (Mobile)** | **Android Browser** |
| 6.0 | 2.0 - 6.0 | 3.1 - 3.2 | 4.0 - 13.0 | 9.0 - 11.0 | 3.2 | 10.0 | 2.0 |
| 7.0 | 7.0 | 4.0 | 14.0 | 11.1 | 4.0 | 11.0 | 2.1 |
| 8.0 | 8.0 | 5.0 | 15.0 | 11.5 | 4.2 - 4.3 | 11.1 | 2.3,3.0 |
| 9.0 | 9.0 | 5.1 | 16.0 | 11.6 | 5.0 | 11.5 | 4.0 |
| 28.77% | 19.70% | 6.77% | 30.01% | 1.42% | 2.79% | 2.32% | 3.02% |

1. CONCLUSIONES

En conclusión se presentó el elemento del lienzo y su contexto e ilustró algunas características esenciales de ese contexto.

A partir de ahí, obtuvimos una descripción general rápida de su entorno de desarrollo, incluidos navegadores, consolas y depuradores, y herramientas de rendimiento.

REFERENCIAS:

Algunas referencias en las cuales me base para la creación de este paper fueron:

1. <https://es.wikipedia.org/wiki/Canvas_(HTML)>
2. <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/Guide/HTML/Canvas_tutorial/Basic_usage>
3. <https://www.arsys.es/blog/programacion/diseno-web/que-es-canvas/>