



## Formen zeichnen

## HTML 5 Spiele

Das Spielfeld haben wir, nun wäre es schick ein paar Formen zu zeichnen.

### Rechteck

Die Methode zum Zeichnen eines Rechtecks ist „FillRect“. Die Beschreibung dazu kannst du dir hier durchlesen:

[http://canvas.quaese.de/index.php?nav=5,27&doc\\_id=15](http://canvas.quaese.de/index.php?nav=5,27&doc_id=15)

*void fillRect(x, y, width, height)*

Die ersten zwei Parameter sind für die Position auf dem Spielfeld, die letzten zwei Parameter geben die Breite und Höhe des Rechtecks an.

Zum Zeichnen wird in dem Beispiel folgender Code verwendet:

```
spielfeldContext.fillStyle = 'black';  
spielfeldContext.fillRect(10,40,70,50);
```

**Aufgabe:** Ändere die Farbe und Größe des Rechtecks. Platziere das Rechteck in die untere linke Ecke des Spielfelds.

### Kreis

Einen Kreis zu zeichnen ist etwas kompliziert, weil es auch möglich ist nur einen halben Kreis oder einen viertel Kreis zu zeichnen. Wir wollen aber nur einen vollen Kreis zeichnen. Die Methode „arc“ wird verwendet. Beschreibung:

[http://canvas.quaese.de/index.php?nav=6,35&doc\\_id=24](http://canvas.quaese.de/index.php?nav=6,35&doc_id=24)

*void arc(x, y, radius, startAngle, endAngle, anticlockwise)*

Für uns sind nur die ersten 3 Parameter wichtig. Die ersten zwei Parameter geben, wie beim Rechteck, die Position an. Der 3. Parameter gibt den Radius des Kreises an.

## Formen zeichnen

## HTML 5 Spiele

```
spielfeldContext.fillStyle = "green";  
spielfeldContext.arc(150, 150, 50, 0, 2*Math.PI);  
spielfeldContext.fill();
```

**Aufgabe:** Ändere die Farbe und Größe des Kreises. Platziere den Kreis in die rechte untere Ecke deines Spielfelds. Kannst du einen zweiten Kreis zeichnen?

**Aufgabe:** Kannst du die Fahne von Deutschland zeichnen?



**PS:** Lass dich nicht von den vielen Informationen des Quelltextes verwirren. Wir machen hier Learning-By-Doing. Mit der Zeit wirst du alles verstehen. Spiele mit dem Quelltext ein bisschen, z.B. verändere Formen und Farben. Zeichne mehrere Formen um dich damit vertraut zu machen!