

CANVAS2D MOVIMENTAR PELO TECLADO

AULA1.html X

AULA1.html > html > body > script

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="pt-br">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>CANVAS 2D</title>
8   <style type="text/css">
9     #desenho1{
10       border: 1px solid #000;
11     }
12   </style>
13 </head>
14 <body>
15   <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
16     <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
17   </canvas>
18   <script type="text/javascript">
19     let canvas = document.getElementById("desenho1");
20     let ctx = canvas.getContext("2d");
21
22     let jogador = new Image();
23     jogador.src="jogador.png";
24     let numSprite=0;
25     let posIniX=0;
26     let Limagem=0;
27     let largSprite=0;
28     let numSprites=4;
29     let posX=0;
30     let posY=0;
31     jogador.addEventListener('load',()=>{
32       Aimagem=jogador.height;
33       largSprite=jogador.width/numSprites;
```



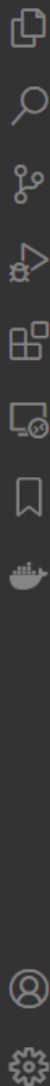
AULA1.html X



AULA1.html > html > body > script

```
22     let jogador = new Image();
23     jogador.src="jogador.png";
24     let numSprite=0;
25     let posIniX=0;
26     let Limagem=0;
27     let largSprite=0;
28     let numSprites=4;
29     let posX=0;
30     let posY=0;
31     jogador.addEventListener('load',()=>{
32         Aimagem=jogador.height;
33         largSprite=jogador.width/numSprites;
34         altSprite=jogador.height/numSprites;
35         posIniX=largSprite*numSprite;
36
37         // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos como no unity
38         // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, lrecorte, Arecorte, posX, posY, Limaagem, Aimagem
39         ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,0,0,largSprite,altSprite);
40     })
41
42     let anima=setInterval(()=>{
43         ctx.clearRect=(0,0,500,500);
44         numSprite++;
45         if(numSprite>3){
46             numSprite=0;
47         }
48         posIniX=largSprite*numSprite;
49         ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,0,0,largSprite,altSprite);
50     },200)
51
52 </script>
53 </body>
54 </html>
```





AULA1.html X

AULA1.html > html > body > script > [x] anima > setInterval() callback

```
22     let jogador = new Image();
23     jogador.src="jogador.png";
24     let numSprite=0;
25     let posIniX=0;
26     let limagem=0;
27     let largSprite=0;
28     let numSprites=4;
29     let posX=0;
30     let posY=0;
31     jogador.addEventListener('load',()=>{
32         Aimagem=jogador.height;
33         largSprite=jogador.width/numSprites;
34         altSprite=jogador.height/numSprites;
35         posIniX=largSprite*numSprite;
36
37         // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos como no unity
38         // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, lrecorte, Arecorte, posX, posY, Limaagem, Aimagem
39         ctx.drawImage(jogador,posIniX,0, largSprite, altSprite, posX, posY, largSprite, altSprite);
40     })
41
42     let anima=setInterval(()=>{
43         ctx.clearRect(0,0,500,500);
44         numSprite++;
45         if(numSprite>3){
46             numSprite=0;
47         }
48         posIniX=largSprite*numSprite;
49         ctx.drawImage(jogador,posIniX,0, largSprite, altSprite, posX, posY, largSprite, altSprite);
50     },200)
51
52 </script>
53 </body>
54 </html>
```

AULA1.html X

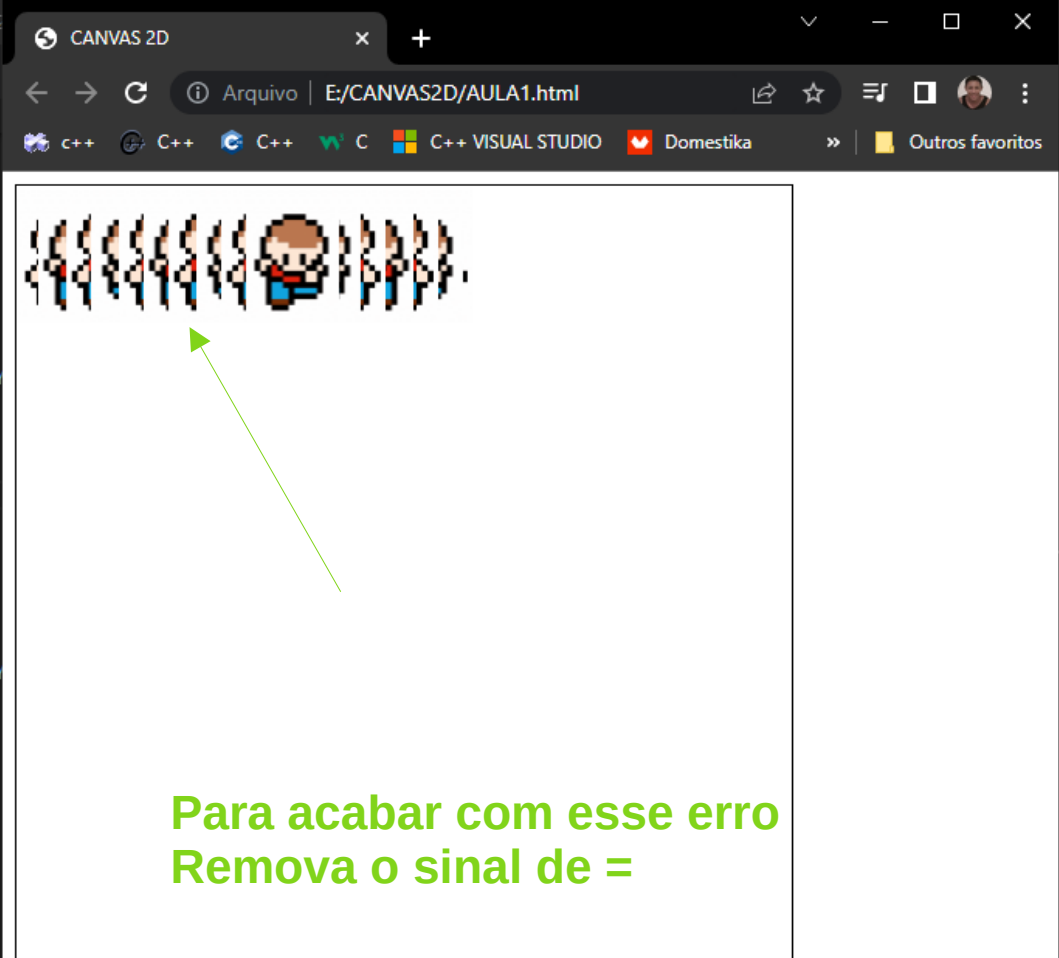
AULA1.html > html > body > script

```
30 let posY=0;
31 let velocidade=2;
32 jogador.addEventListener('load',()=>{
33     Aimagem=jogador.height;
34     largSprite=jogador.width/numSprites;
35     altSprite=jogador.height/numSprites;
36     posIniX=largSprite*numSprite;
37
38     // dentro de uma imagem podemos exibir so a area que queremos como no unity
39     // imagem, XiniRecorte, YiniRecorte, Lrecorte, Arecorte, posX, posY, Limaagem, Aimagem
40     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,posX,posY,largSprite,altSprite);
41 })
42
43 let anima=setInterval(()=>{
44     ctx.clearRect(0,0,500,500);
45     numSprite++;
46     if(numSprite>3){
47         numSprite=0;
48     }
49     posIniX=largSprite*numSprite;
50     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,posX,posY,largSprite,altSprite);
51 },200);
52
53
54 window.addEventListener('keydown',(event)=>{
55     if(event.keyCode==37){
56         posX-=velocidade;
57     }else if(event.keyCode==39){
58         posX+=velocidade;
59     }
60 })
61
62 </script>
```

Salve
Atualize a
Pagina
Use as
Setas
Para um lado
E outro

```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  Executar  Terminal  Ajuda  AULA1.html - CANVAS2D

AULA1.html x
AULA1.html > html > body > script > [0] anima > setInterval() callback
29   let posX=0;
30   let posY=0;
31   let velocidade=2;
32   jogador.addEventListener('load',()=>{
33       Aimagem=jogador.height;
34       largSprite=jogador.width/numSprites;
35       altSprite=jogador.height/numSprites;
36       posIniX=largSprite*numSprite;
37       ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,posX,posY);
38   })
39
40   let anima=setInterval(()=>{
41       ctx.clearRect=(0,0,500,500);
42       numSprite++;
43       if(numSprite>3){
44           numSprite=0;
45       }
46       posIniX=largSprite*numSprite;
47       ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,posX,posY);
48   },200);
49
50
51   window.addEventListener('keydown',(event)=>{
52       if(event.keyCode==37){
53           posX-=velocidade;
54       }else if(event.keyCode==39){
55           posX+=velocidade;
56       }
57   })
58
59   </script>
60 </body>
61 </html>
```





AULA1.html X



AULA1.html > html > body > script > anima > setInterval() callback

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="pt-br">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>CANVAS 2D</title>
8   <style type="text/css">
9     #desenho1{
10       border: 1px solid □ #000;
11     }
12   </style>
13 </head>
14 <body>
15   <canvas id="desenho1" width="500" height="500">
16     <p>CRISTIANO TEM SUPORTE PARA ESSE CANVAS</p>
17   </canvas>
18   <script type="text/javascript">
19     let canvas = document.getElementById("desenho1");
20     let ctx = canvas.getContext("2d");
21
22     let jogador = new Image();
23     jogador.src="jogador.png";
24     let numSprite=0;
25     let posIniX=0;
26     let Limagem=0;
27     let largSprite=0;
28     let numSprites=4;
29     let posX=0;
30     let posY=0;
31     let velocidade=2;
32     jogador.addEventListener('load',()=>{
33       Aimagem=jogador.height;
```



AULA1.html X



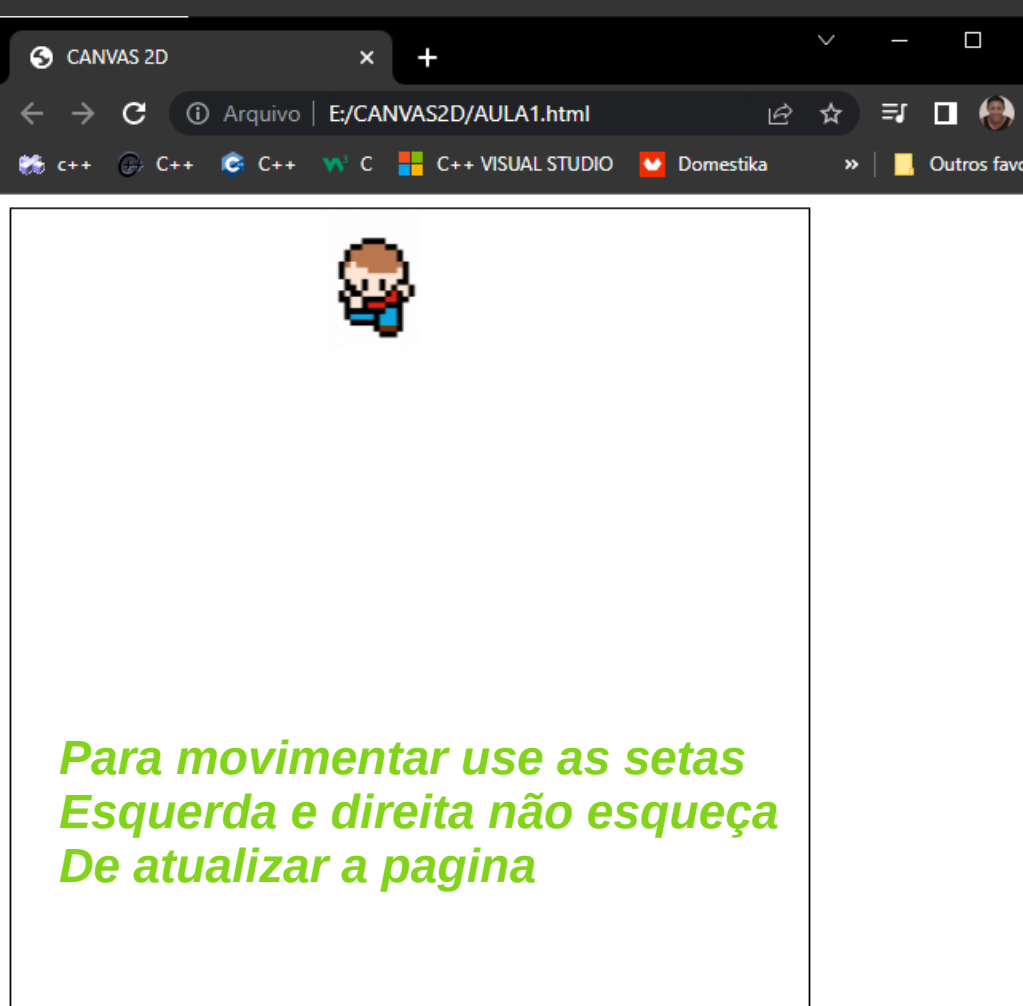
AULA1.html > html > body > script > anima > setInterval() callback

```
29 let posX=0;
30 let posY=0;
31 let velocidade=2;
32 jogador.addEventListener('load',()=>{
33     Aimagem=jogador.height;
34     largSprite=jogador.width/numSprites;
35     altSprite=jogador.height/numSprites;
36     posIniX=largSprite*numSprite;
37     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,posX,posY,largSprite,altSprite);
38 })
39
40 let anima=setInterval(()=>{
41     ctx.clearRect([0,0,500,500]);
42     numSprite++;
43     if(numSprite>3){
44         numSprite=0;
45     }
46     posIniX=largSprite*numSprite;
47     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,posX,posY,largSprite,altSprite);
48 },200);
49
50
51 window.addEventListener('keydown',(event)=>{
52     if(event.keyCode==37){
53         posX-=velocidade;
54     }else if(event.keyCode==39){
55         posX+=velocidade;
56     }
57 })
58
59 </script>
60 </body>
61 </html>
```



```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  Executar  Terminal  Ajuda  AULA1.html - CANVAS2D
```

```
AULA1.html x
AULA1.html > html > body > script > [0] anima > setInterval() callback
29   let posX=0;
30   let posY=0;
31   let velocidade=2;
32   jogador.addEventListener('load',()=>{
33       Aimagem=jogador.height;
34       largSprite=jogador.width/numSprites;
35       altSprite=jogador.height/numSprites;
36       posIniX=largSprite*numSprite;
37       ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,posX,posY
38   })
39
40   let anima=setInterval(()=>{
41       ctx.clearRect(0,0,500,500);
42       numSprite++;
43       if(numSprite>3){
44           numSprite=0;
45       }
46       posIniX=largSprite*numSprite;
47       ctx.drawImage(jogador,posIniX,0,largSprite,altSprite,posX,posY
48   },200);
49
50   window.addEventListener('keydown',(event)=>{
51       if(event.keyCode==37){
52           posX-=velocidade;
53       }else if(event.keyCode==39){
54           posX+=velocidade;
55       }
56   })
57
58
59 </script>
60 </body>
61 </html>
```



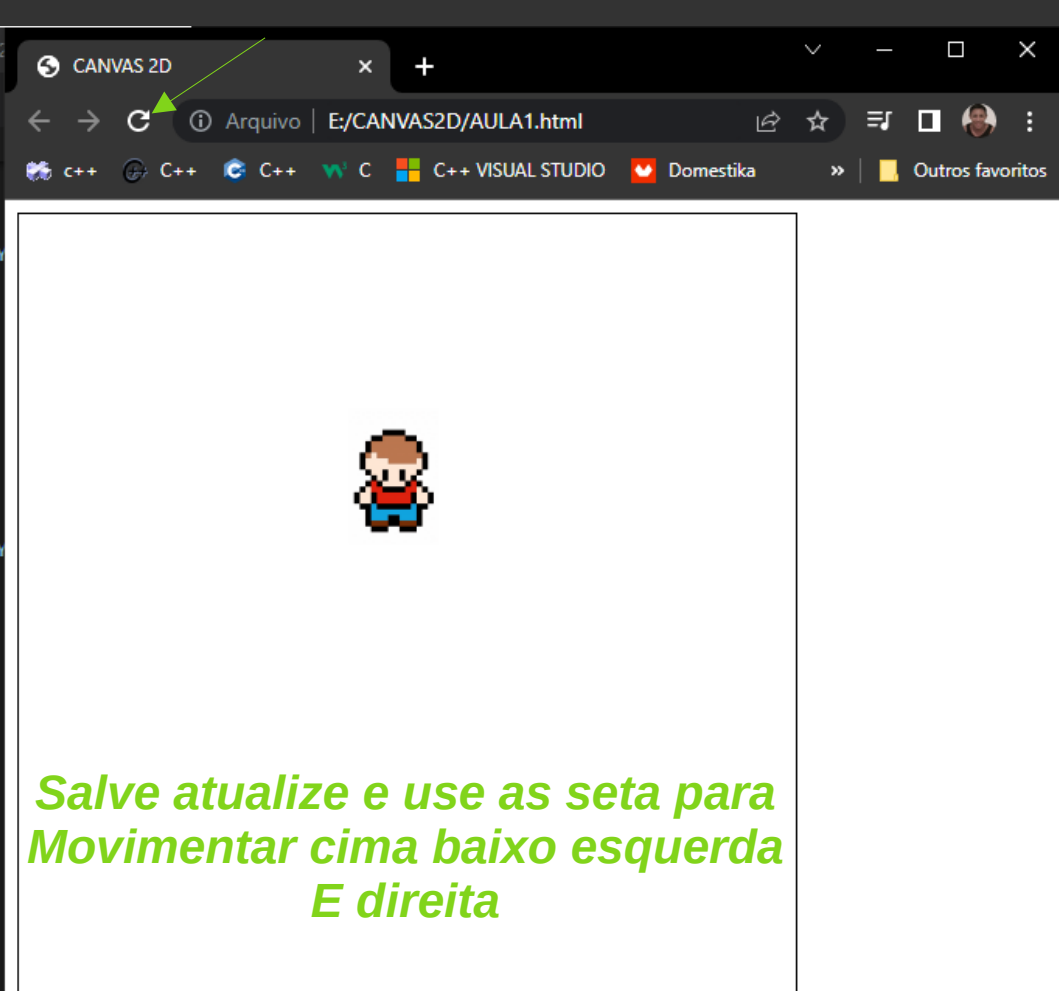


AULA1.html X

```
AULA1.html > html > body > script
34   largSprite=jogador.width/numSprites;
35   altSprite=jogador.height/numSprites;
36   posIniX=largSprite*numSprite;
37   ctx.drawImage(jogador,posIniX,0, largSprite,altSprite,posX,posY, largSprite,altSprite);
38   })
39
40   let anima=setInterval(()=>{
41     ctx.clearRect(0,0,500,500);
42     numSprite++;
43     if(numSprite>3){
44       numSprite=0;
45     }
46     posIniX=largSprite*numSprite;
47     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0, largSprite,altSprite,posX,posY, largSprite,altSprite);
48
49   },200);
50   /* cima 38 | baixo 40 | esquerda 37 | direita 39 */
51   window.addEventListener('keydown',(event)=>{
52     if(event.keyCode==37){
53       posX-=velocidade;
54     }else if(event.keyCode==39){
55       posX+=velocidade;
56     }
57     if(event.keyCode==38){
58       posY-=velocidade;
59     }else if(event.keyCode==40){
60       posY+=velocidade;
61     }
62   })
63
64   </script>
65 </body>
66 </html>
```

```
Arquivo  Editar  Seleção  Ver  Acessar  Executar  Terminal  Ajuda  AULA1.html - CANVAS2D
```

```
AULA1.html x
AULA1.html > html > body > script
34     largSprite=jogador.width/numSprites;
35     altSprite=jogador.height/numSprites;
36     posIniX=largSprite*numSprite;
37     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0, largSprite,altSprite,posX,posY);
38 })
39
40 let anima=setInterval(()=>{
41     ctx.clearRect(0,0,500,500);
42     numSprite++;
43     if(numSprite>3){
44         numSprite=0;
45     }
46     posIniX=largSprite*numSprite;
47     ctx.drawImage(jogador,posIniX,0, largSprite,altSprite,posX,posY);
48
49 },200);
50 /* cima 38 | baixo 40 | esquerda 37 | direita 39 */
51 window.addEventListener('keydown',(event)=>{
52     if(event.keyCode==37){
53         posX-=velocidade;
54     }else if(event.keyCode==39){
55         posX+=velocidade;
56     }
57     if(event.keyCode==38){
58         posY-=velocidade;
59     }else if(event.keyCode==40){
60         posY+=velocidade;
61     }
62 })
63
64 </script>
65 </body>
66 </html>
```



*Salve atualize e use as seta para
Movimentar cima baixo esquerda
E direita*

