



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

APPLICATION DEVELOPMENT FOR MOBILE
DEVICES

“TAREA 15: CANVAS”

GRUPO: 3CV16

BOBADILLA SEGUNDO DAN ISRAEL

PROFESOR: CIFUENTES ALVAREZ ALEJANDRO SIGFRIDO

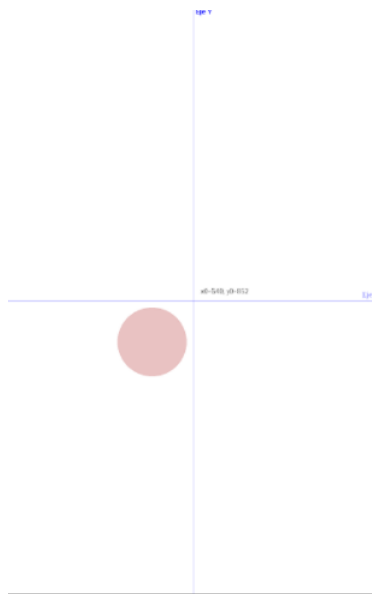
FECHA DE ENTREGA: 18/10/2021

INTRODUCCIÓN

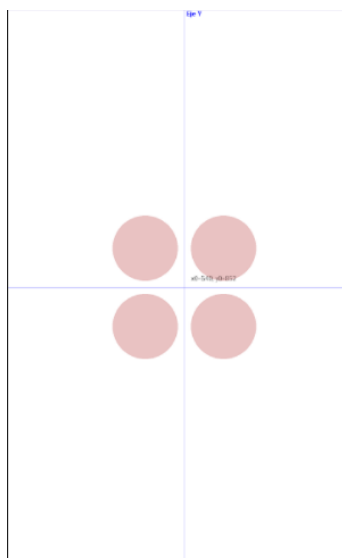
Actualmente canvas esta muy desactualizado y casi o la mayor parte de los desarrolladores ya no lo utilizan, ya que existen librerías como material.design que nos ayudan a manejar la parte de dibujos en nuestras aplicaciones móviles, sin embargo todo buen programador debe de conocer como realizar un canvas ya que implica tener conocimientos en varios aspectos de la programación.

DESARROLLO

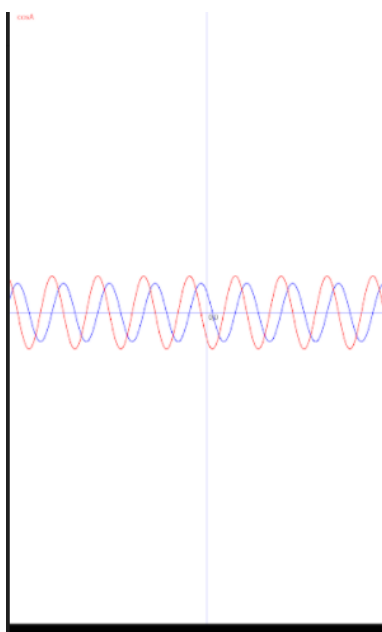
EJERCICIO 01:



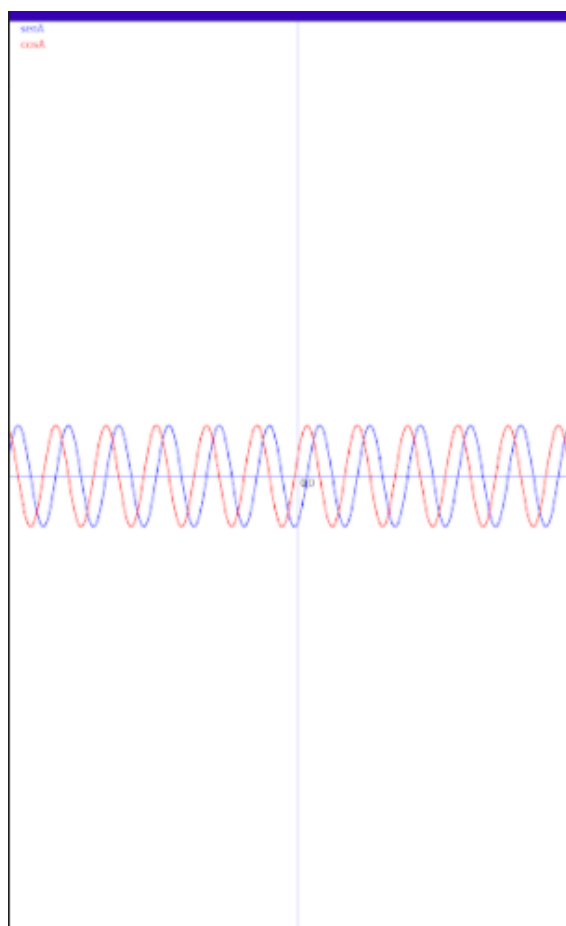
MODIFICACIONES:



EJERCICIO 02:



MODIFICACIONES:





CONCLUSIONES

Canvas para mi es lo mismo que programar en JAVA puro , ya que se utilizan los mismos métodos y además el mismo tiempo lienzo es algo que es necesario para poder dibujar.