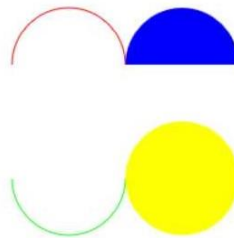


## Tarea a realizar:

Vamos a insertar en una página los siguientes cuatro elementos diseñados con canvas, por lo que deberás investigar y practicar con algunos de los métodos de la API de Canvas.

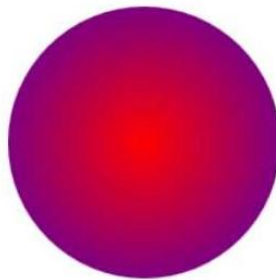
### Apartado1

Dibuja la siguiente figura, usando el método arc de la API mencionada.



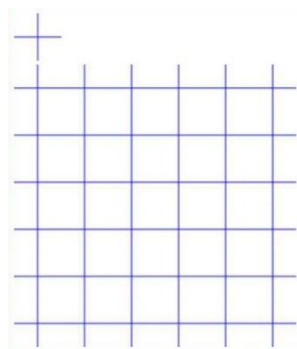
### Apartado2

Para esta segunda figura, debes usar el método que crea un objeto de gradiente radial, consiguiendo el siguiente aspecto:



### Apartado3

En este caso deberás crear un elemento como el que aparece en la parte superior de la figura (cruz), y usando patrones (método createPattern), conseguir una matriz como la siguiente:

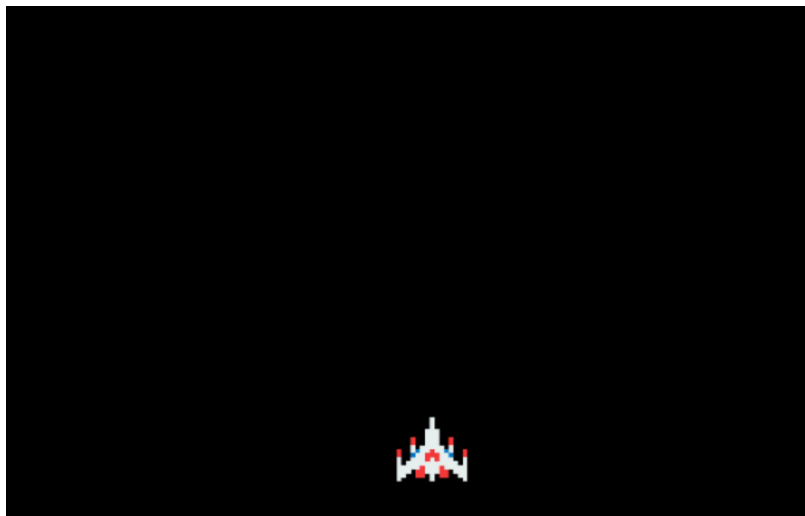


## Apartado4

Después de haber insertado en la página los tres componentes anteriores, los cuales pueden ir en la posición y orden que mejor te parezcan, integra el siguiente lienzo donde se simula el movimiento de una nave espacial usando las teclas a,s,d y w para que pueda desplazarse en todas las direcciones.

Deberás incorporar un par de elementos que hagan la función de obstáculos, y que estén en continuo movimiento por la pantalla (ya sea vertical u horizontalmente rebotando).

Como ayuda puedes consultar el código del Juego 2D publicado en la unidad, que aunque al principio cuesta entender si no se tiene una buena base en JavaScript, es algo que deberás terminar aprendiendo para hacer cualquier tipo de interfaz.



## Evaluación

Rúbrica de la tarea	
Apartado 1: Figura 1 canvas	2,5 puntos
Apartado 2: Figura 2 canvas	2 puntos
Apartado 3: Figura 3 canvas	2,5 puntos
Apartado 4: Animación juego en canvas	3 puntos

Al final debes comprimir todos los ficheros que hayas usado durante la tarea y subirlo con el formato de nombre **apellido1\_apellido2\_nombre\_DIW07\_Tarea**