







Taller Práctico de JavaScript: ¡Crea tu Primer Videojuego!



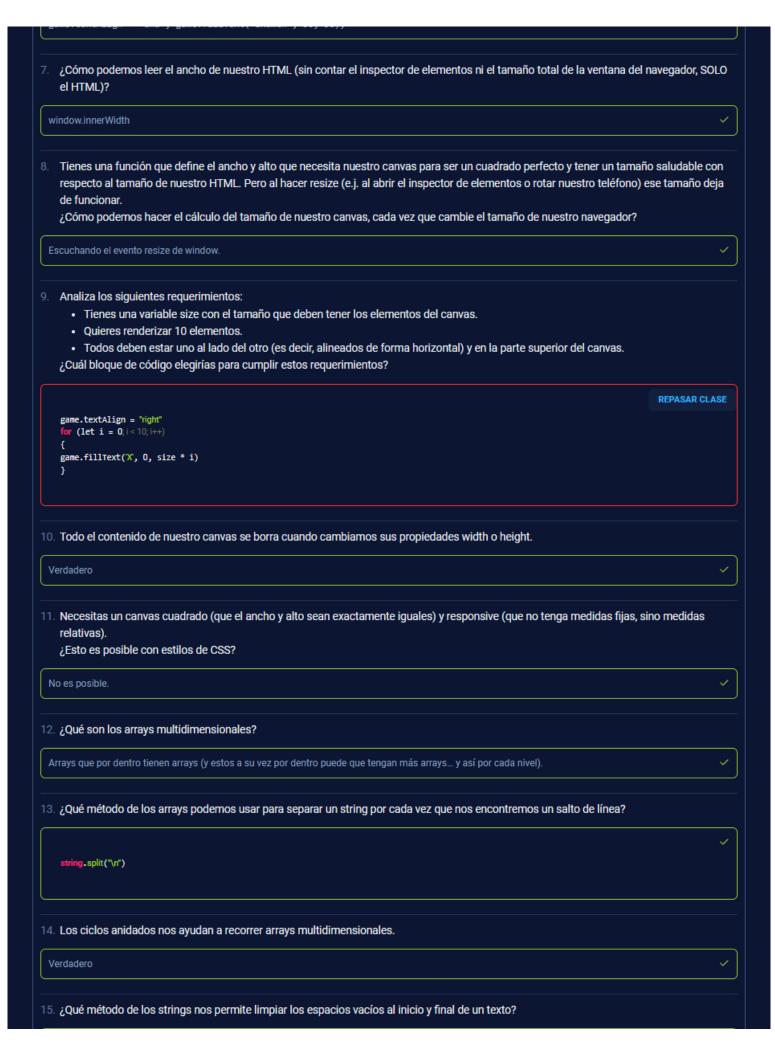
Aprobaste el curso

Felicitaciones, ya puedes acceder a tu diploma digital

9.33

14 / 15 Aciertos

Resumen
1. Tienes 2 archivos: maps.js y game.js. Desde game.js necesitas acceder a variables creadas desde maps.js. ¿Cómo lo harías?
Tieries 2 archivos. maps, js y game, js. Desde game, js necesitas acceder a variables creadas desde maps, js. ¿Como lo manas:
Creando 2 scripts desde mi HTML y asegurándose de que maps.js se ubique ANTES que game.js.
2. Ya creaste tu selector desde JavaScript para la etiqueta canvas, pero todavía no funcionan métodos como fillText y fillRect para dibujar.
<pre>const canvas = document.querySelector('canvas') canvas.fillRect(0,50,100,100)</pre>
¿Qué nos hace falta?
Hace falta crear el contexto 2D. Para eso creamos una variable (e.j. game) llamando al método getContext con el argumento 2d. Y desde esa variable ahora 🗸 sí podemos ejecutar los métodos para dibujar sobre canvas.
3. Quieres dibujar un cuadrado de 100px ubicado a 200px de la esquina superior y a 50px de la esquina de la izquierda. ¿Cómo lo harías?
game.fillRect(50, 200, 100, 100)
4. Cuando trabajamos con contextos 2D en canvas tenemos un eje X y otro eje Y. ¿Cuál de estos ejes nos permite movernos verticalmente?
Eje Y 🗸
5. Tienes el siguiente bloque de código:
game.fillText('Examen', 25, 25)
Necesitas darle un tamaño de fuente de 40px, asignarle la fuente Helvética y darle color azul. ¿Cómo lo harías?
game.font = "40px Helvetica"; game.fillStyle = "blue"; game.fillText('Examen', 25, 25);
6. Tienes el siguiente bloque de código:
game.fillText('Examen', 50, 50)
De esta forma tu texto se está acomodando 50px a la izquierda y 50px hacia abajo. Pero necesitas que tu texto termine en esas coordenadas. ¿Cómo lo harías?









en JavaScript

Por: Oscar Barajas Tavares





JavaScript

Por: Juan David Castro Gallego

Volver al Home

Curso de Closures y Scope en JavaScript →