

Dibujar con el elemento canvas

(Parte 2)

ACTIVIDADES

En esta práctica dibujarás una imagen en la superficie del elemento **canvas**.

- Inicia Dreamweaver (u otro editor de páginas web) y crea una nueva página con el tipo de documento de HTML5. Guárdala con el nombre *imagenes_canvas.html*.

- Copia en la misma ubicación que la página anterior la imagen **coche.jpg** que podrás encontrar entre los trabajos de la lección.

- Añade al contenido de la página un elemento **** donde se mostrará la imagen anterior pero estableciendo sus dimensiones para que se muestre a un 20% de las dimensiones originales de la imagen (que son 500 píxeles de ancho y 333 píxeles de alto).

- Añade un elemento **<canvas>** cuyas dimensiones coincidan con las dimensiones originales de la imagen.

- Escribe el código necesario para que, cuando el usuario sitúe el puntero del ratón por encima de la imagen, se dibuje dicha imagen en el canvas pero con sus dimensiones originales.

- Escribe el código necesario para que, cuando el puntero del ratón salga de la superficie del elemento canvas, entonces se borre la imagen dibujada en él.

Para esto último, debes saber que en la API relacionada con el elemento **canvas** aparece el método **clearRect(x, y, w, h)**. Este método permite eliminar el contenido del elemento canvas, para lo que define un rectángulo a borrar en su superficie.

Como te podrás imaginar, los parámetros **x** e **y** representan las coordenadas de la esquina superior izquierda de dicho rectángulo; mientras que **w** y **h** representan su anchura y altura, respectivamente.

Por lo tanto, lo único que tienes que hacer es definir el rectángulo de forma que coincida con toda la superficie del elemento **canvas**.

- Guarda los cambios realizados y comprueba el resultado en un navegador compatible con HTML5.

