

# Le Langage JavaScript (ES5)

- **Interaction avec un objet Canvas**

- HTML5 met a disposition un composant très intéressant pour dessiner dans une page HTML, c'est le « Canvas ».
- En HTML on utilise la balise de cette façon:  
`<canvas width="800" height="600" id="feuille">`  
`</canvas>`
- Dans le JavaScript on va récupérer le node canvas  
`var canvas = document.querySelector('#feuille') ;`  
`var ctx = canvas.getContext('2d');`



# Le Langage JavaScript (ES5)

- **Interaction avec un objet Canvas**

- On va pouvoir dessiner maintenant sur notre feuille

```
var canvas = document.querySelector('#feuille') ;  
var ctx = canvas.getContext('2d');
```

```
ctx.fillStyle = 'rgb(200, 0, 0)';
```

```
ctx.fillRect(10, 10, 50, 50);
```

```
ctx.fillStyle = 'rgba(0, 0, 200, 0.5)';
```

```
ctx.fillRect(30, 30, 50, 50);
```



# Le Langage JavaScript (ES5)

## • Un exemple complet de Canvas

```
<!doctype html>
<head>
  <script>
    window.onload = function (evt) {
      var feuille = document.getElementById('feuille');
      var ctx = feuille.getContext('2d');
      ctx.fillStyle = 'rgb(200, 0, 0)';
      ctx.fillRect(10, 10, 50, 50);
      // utilisation de l'alpha pour la transparence
      ctx.fillStyle = 'rgba(0, 0, 200, 0.5)';
      ctx.fillRect(30, 30, 50, 50);
    }
  </script>
  <style type="text/css">
    canvas { border: 1px solid black; }
  </style>
</head>
<body>
  <h2>Utilisation d'un "canvas" pour dessiner dans la page Web :</h2>
  <div id="canvas-container">
    <canvas width="800" height="600" id="feuille">
      </canvas>
    </div>
  </body>
</html>
```

