

JAVASCRIPT

DIBUJAR LINEAS

```
// Obtener el contexto 2D del lienzo
const canvas = document.getElementById('miCanvas');
const ctx = canvas.getContext('2d');
```

```
// Iniciar un nuevo trazo
ctx.beginPath();
```

```
// Mover el lápiz a la posición (100, 100) sin dibujar
ctx.moveTo(100, 100);
```

```
// Dibujar el trazo en el lienzo
ctx.stroke();
```

En JavaScript, puedes dibujar líneas en un lienzo (canvas) utilizando el objeto CanvasRenderingContext2D

DIBUJAR ECLIPSES

```
// Obtener el contexto 2D del lienzo
const canvas = document.getElementById('miCanvas');
const ctx = canvas.getContext('2d');
```

```
// Iniciar un nuevo trazo
ctx.beginPath();
```

```
// Dibujar una elipse en el lienzo
ctx.ellipse(100, 100, 50, 30, 0, 0, Math.PI * 2); // Centro (100, 100),
radioX 50, radioY 30
```

```
// Dibujar el trazo o rellenar la elipse en el lienzo
ctx.stroke(); // Para trazo
// 0
ctx.fill(); // Para rellenar la forma
```

Para dibujar elipses en JavaScript utilizando el elemento canvas, puedes usar las siguientes funciones y parámetros del objeto CanvasRenderingContext2D:

DIBUJAR POLIGONOS

```
// Obtener el contexto 2D del lienzo
const canvas = document.getElementById('miCanvas');
const ctx = canvas.getContext('2d');
```

```
// Iniciar un nuevo trazo
ctx.beginPath();
```

```
// Mover el lápiz a la posición (100, 100) sin dibujar
ctx.moveTo(100, 100);
```

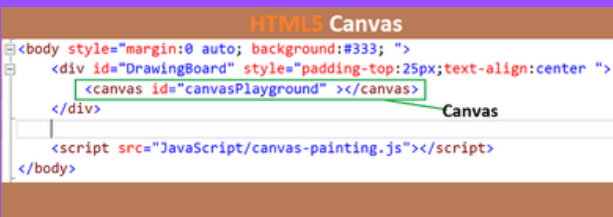
```
// Dibujar líneas para formar un polígono
ctx.lineTo(150, 50); // Segundo vértice
ctx.lineTo(200, 100); // Tercer vértice
// Puedes agregar más puntos (vértices) con más llamadas a lineTo para
formar un polígono con más lados
```

```
// Cerrar el trazo para formar un polígono cerrado
ctx.closePath();
```

```
// Dibujar el trazo o rellenar el polígono en el lienzo
ctx.stroke(); // Para trazo
// 0
ctx.fill(); // Para rellenar la forma
```

Para dibujar polígonos en JavaScript utilizando el elemento canvas, puedes usar las siguientes funciones y parámetros del objeto CanvasRenderingContext2D

CANVAS



<canvas> es un elemento HTML el cual puede ser usado para dibujar gráficos usando scripts (normalmente JavaScript). Este puede, por ejemplo, ser usado para dibujar gráficos, realizar composición de fotos o simples (y no tan simples) animaciones.

DIBUJAR PUNTOS

```
// Obtener el contexto 2D del lienzo
const canvas = document.getElementById('miCanvas');
const ctx = canvas.getContext('2d');
```

```
// Dibujar un punto en la posición (100, 100)
ctx.fillRect(100, 100, 1, 1);
```

```
// Establecer el color de relleno del punto
ctx.fillStyle = 'black';
```

Para dibujar puntos en JavaScript, normalmente se utilizan las funciones de dibujo del objeto CanvasRenderingContext2D en un lienzo HTML. Aquí te muestro cómo puedes dibujar puntos en un lienzo:

DIBUJAR CIRCULOS

```
// Obtener el contexto 2D del lienzo
const canvas = document.getElementById('miCanvas');
const ctx = canvas.getContext('2d');
```

```
// Iniciar un nuevo trazo
ctx.beginPath();
```

```
// Dibujar un círculo en el lienzo
ctx.arc(100, 100, 50, 0, Math.PI * 2); // Centro (100, 100), radio 50
```

```
// Dibujar el trazo o rellenar el círculo en el lienzo
ctx.stroke(); // Para trazo
// 0
ctx.fill(); // Para rellenar la forma
```

Para dibujar círculos en JavaScript utilizando el elemento canvas, puedes usar las siguientes funciones y parámetros del objeto CanvasRenderingContext2D:

ALUMNO: HÉCTOR
JOSUÉ GOMEZ
SALAZAR

Matricula: 185003