

## Zettel 1 Einführung in html5 canvas (10 Punkte):

*Abgabe als email mit attachment html document an [maxg@artcom.de](mailto:maxg@artcom.de)  
oder email mit dem link zum html document (zb <http://codepen.io/>)  
Betreff: Abgabe 1 NAME MATRIKELNUMMER*

In diesem Zettel geht es darum die grundlegenden Zeichen-Funktionen des canvas Elementes kennenzulernen .

Doku unter [http://www.w3schools.com/html/html5\\_canvas.asp](http://www.w3schools.com/html/html5_canvas.asp)

Dokumentation der math-funktionen  
[http://www.w3schools.com/jsref/jsref\\_obj\\_math.asp](http://www.w3schools.com/jsref/jsref_obj_math.asp)

### 1.1) Erstellt 4 kleine Visuals nach wahl (4 Punkte)

Benutzt dazu folgende Funktionen: **fillRect()**, **moveTo()**, **lineTo()**, **stroke()**, **fillStyle()**, **beginPath()**, **arc()**, **save()**, **restore()**, **rotate()** und **translate()**, **for-loops** zum iterieren

Einige Vorschläge (mit Hinweis zur passenden Funktion):

- Kieselsteine (unterschiedlich große und helle **arcs**, **random()**-Funktion)
- Zerknitterte Spirale (viele einzelne **lines**)
- Unregelmäßiges geflecht (viele einzelne **lines**)
- Schachbrett (**rect()**, farbe mit modulo)

### 1.2) Zeitverhalten (3 Punkte):

Benutzt den vorgestellten draw-loop Mechanismus um die Visuals zeitlich zu verändern (pulsierende farben, veränderte Positionen etc)

### 1.3) User Interface (3 Punkte):

Benutzt HTML-Elemente wie `<range>` `<button>` mit Callbackfunktionen um die Bilder durch den User verändern zu lassen.