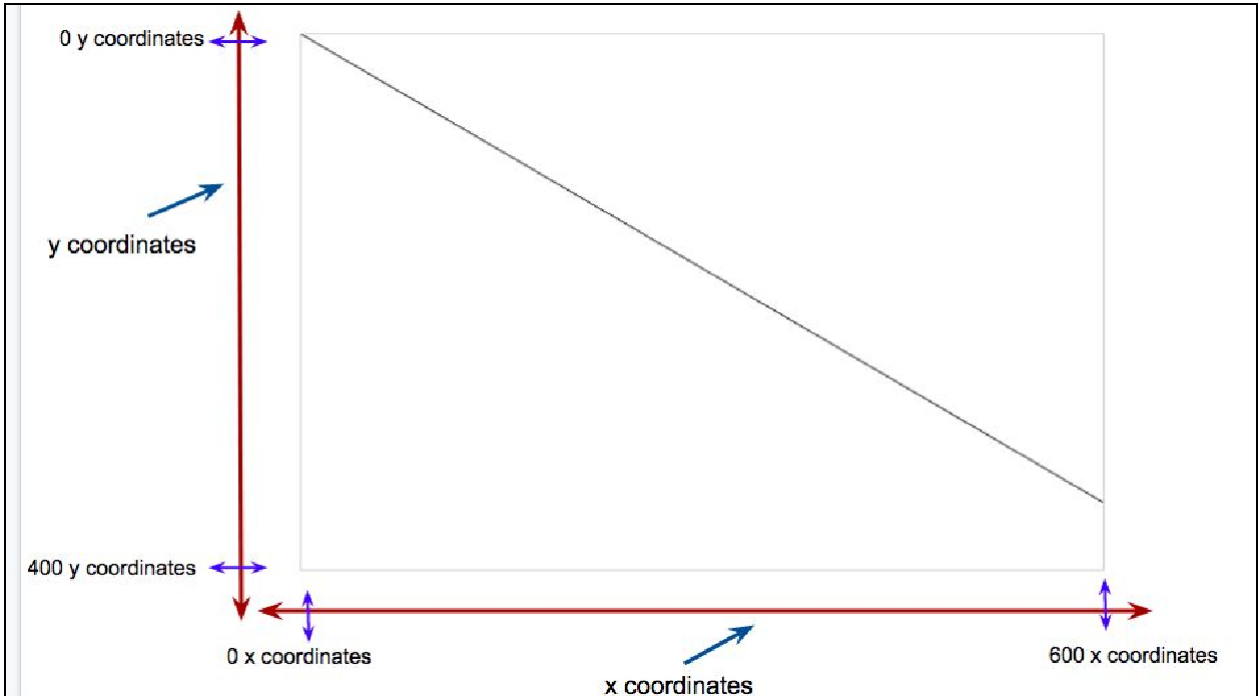


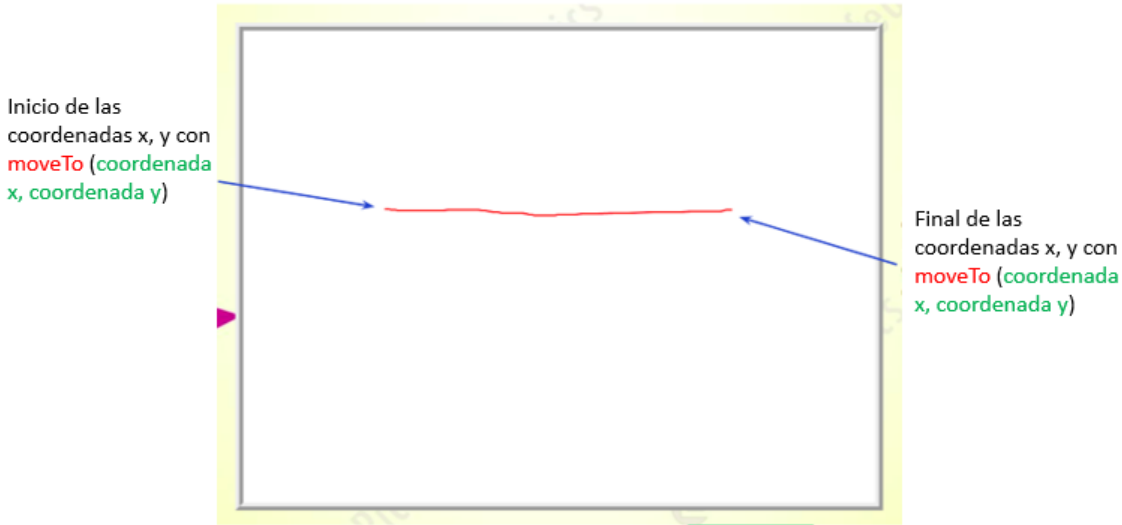
- **Coordenadas X y Y en el lienzo [Sección-1]**



La coordenada X comienza desde la izquierda del lienzo con el valor 0 y a medida que nos movemos hacia la derecha el valor de la coordenada x aumentará hasta el ancho del lienzo. En este caso la anchura es de 600.

La coordenada Y comienza en la parte superior del lienzo con el valor 0, y a medida que nos movemos hacia abajo el valor de la coordenada y aumentará hasta la altura del lienzo. En este caso la altura es de 400.

- **Canvas, moveTo y.lineTo respecto a las coordenadas X y Y [Sección-2]**



- **Código escrito previamente HTML**

```

<html>
<head>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<link rel="stylesheet" href="https://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/3.4.0/css/bootstrap.min.css">
<script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.4.1/jquery.min.js"></script>
<script src="https://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/3.4.0/js/bootstrap.min.js"></script>
</head>
<body class="body_backgorund">
<div align="center">
<h1>Paint</h1>
<canvas id="myCanvas" width="800" height="600"></canvas>
<br><br>
<!--Additional activity -->
</div>
<script src="main.js"></script>
</body>
</html>

```

Enlace del archivo CSS

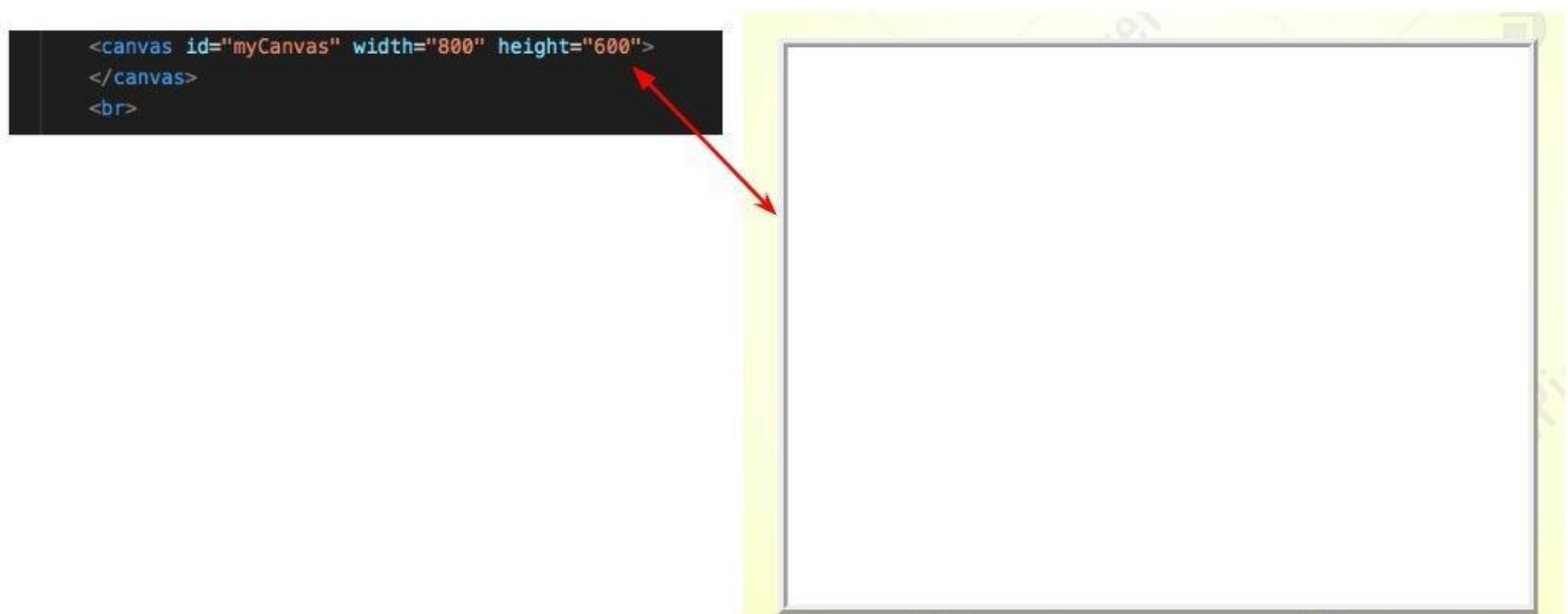
Enlaces Bootstrap

Etiqueta body con la clase body_backgorund

Lienzo

Enlace del archivo main.js

Output -



• Código para el evento mousedown

```

canvas.addEventListener("mousedown", my_mousedown);

function my_mousedown(e)
{
    //Addictional Activity start
    color = document.getElementById("color").value;
    width_of_line = document.getElementById("width_of_line").value;
    //Addictional Activity ends

    mouseEvent = "mouseDown";
}

```

• Código para el evento mouseleave

```

canvas.addEventListener("mouseleave", my_mouseleave);
function my_mouseleave(e)
{
    mouseEvent = "mouseleave";
}

```

- Código para el evento mouseup

```

canvas.addEventListener("mouseup", my_mouseup);
function my_mouseup(e)
{
    mouseEvent = "mouseUP";
}

```

- Código para el evento mousemove

```

canvas.addEventListener("mousemove", my_mousemove);
function my_mousemove(e)
{
    current_position_of_mouse_x = e.clientX - canvas.offsetLeft;
    current_position_of_mouse_y = e.clientY - canvas.offsetTop;

    if (mouseEvent == "mousedown") {
        ctx.beginPath();
        ctx.strokeStyle = color;
        ctx.lineWidth = width_of_line;

        console.log("Last position of x and y coordinates = ");
        console.log("x = " + last_position_of_x + "y = " + last_position_of_y);
        ctx.moveTo(last_position_of_x, last_position_of_y);

        console.log("Current position of x and y coordinates = ");
        console.log("x = " + current_position_of_mouse_x + "y = " + current_position_of_mouse_y);
        ctx.lineTo(current_position_of_mouse_x, current_position_of_mouse_y);
        ctx.stroke();
    }

    last_position_of_x = current_position_of_mouse_x;
    last_position_of_y = current_position_of_mouse_y;
}

```

```

console.log("Last position of x and y coordinates = ");
console.log("x = " + last_position_of_x + "y = " + last_position_of_y);

```

Output de -

Last position of x and y coordinates =	<u>main.js:31</u>
x = 220y = 275	<u>main.js:32</u>

```

console.log("Current position of x and y coordinates = ");
console.log("x = " + current_position_of_mouse_x + "y = " + current_position_of_mouse_y);

```

Output de -

Current position of x and y coordinates =	<u>main.js:35</u>
x = 352y = 325	<u>main.js:36</u>