

“Curso de HTML5 y CSS3”



Por: Ing. Ubaldo Acosta



Experiencia y Conocimiento para tu vida



www.GlobalMentoring.com.mx

Ejercicio:

Dibujando

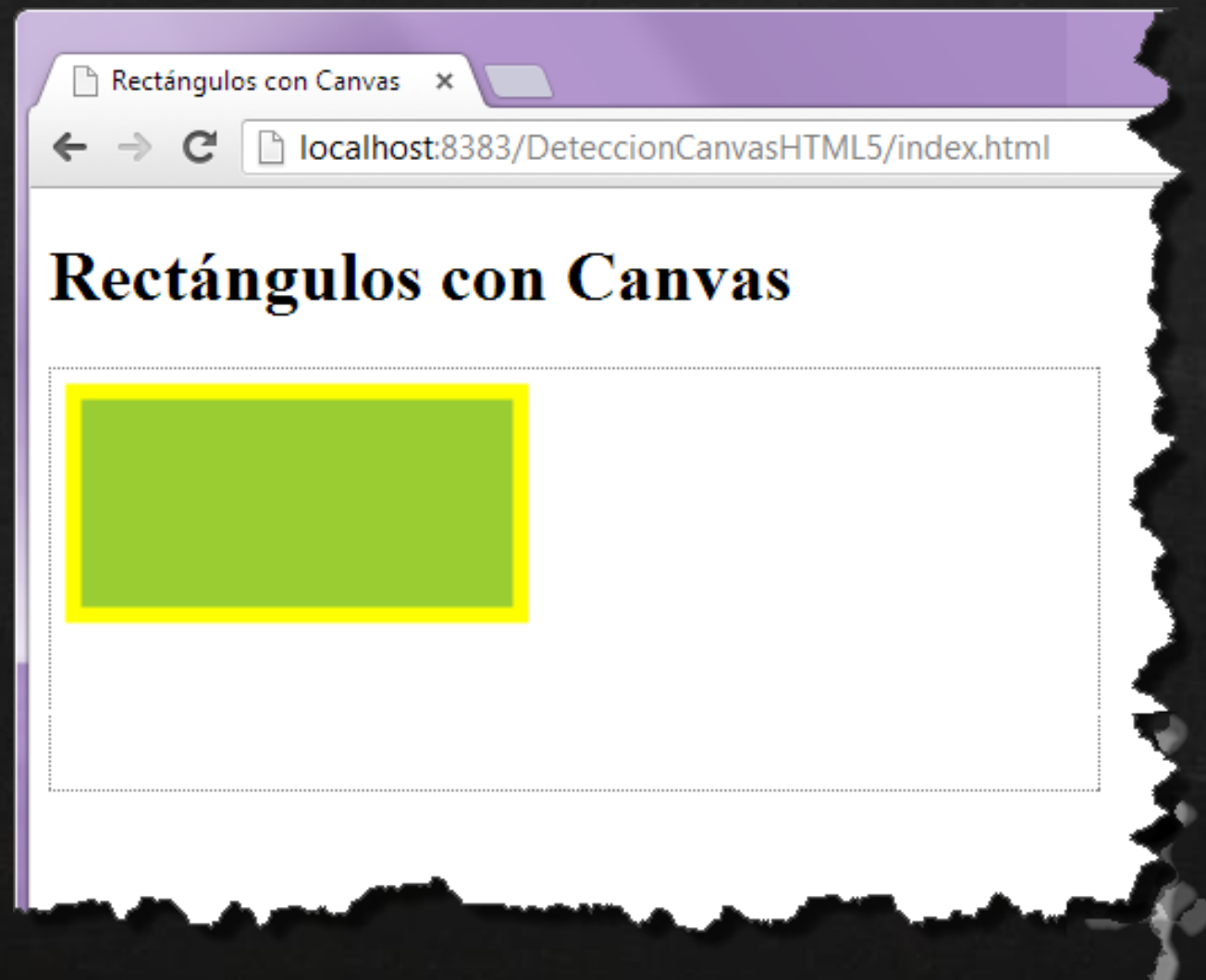
Rectángulos con

Canvas



Objetivo del Ejercicio

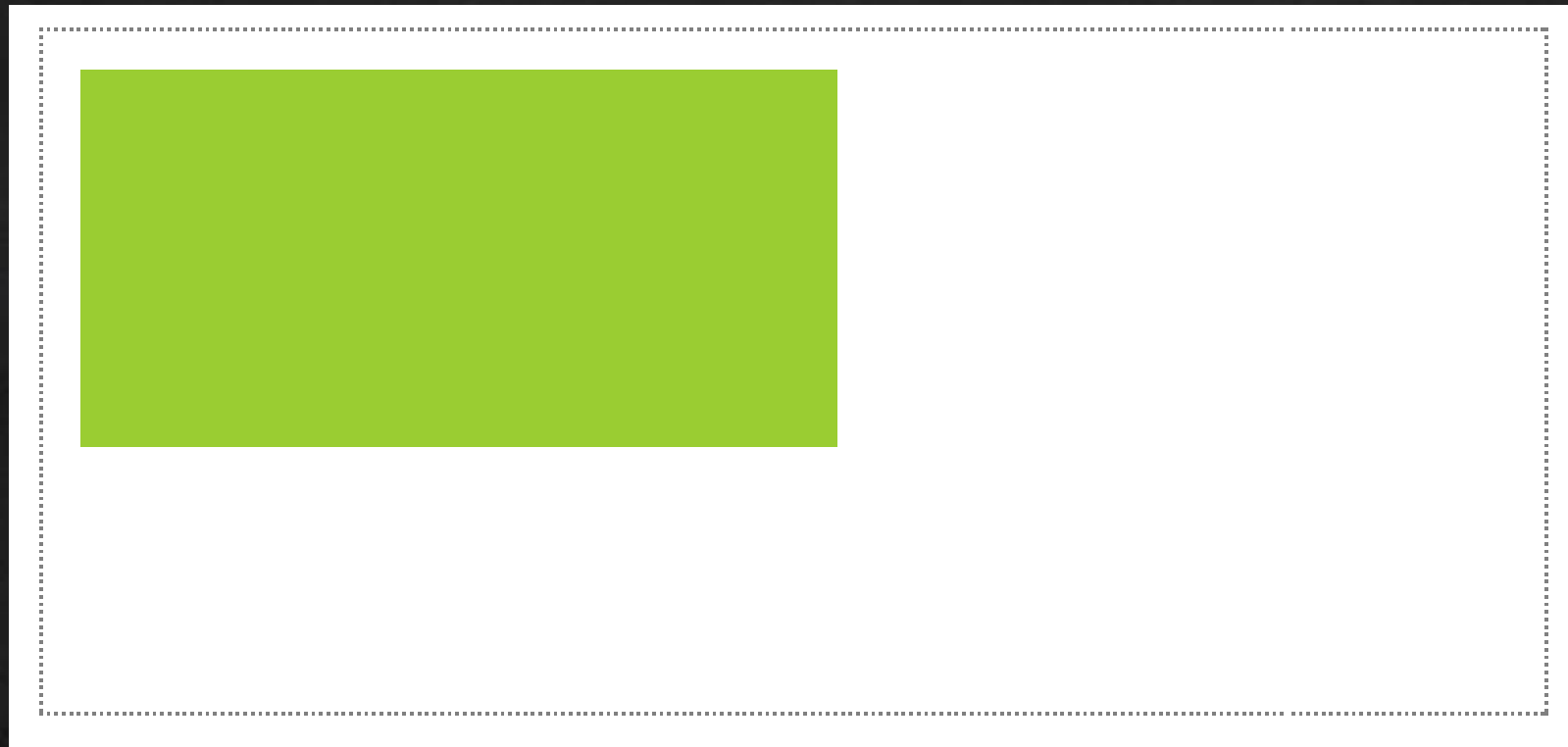
- El objetivo del ejercicio es comenzar con el API de Canvas, así como ver el uso de rectángulos.
- Al finalizar deberemos observar la siguiente página:



Funciones Rectángulo

- Función para crear un rectángulo.

```
fillRect(x,y,width, height);
```

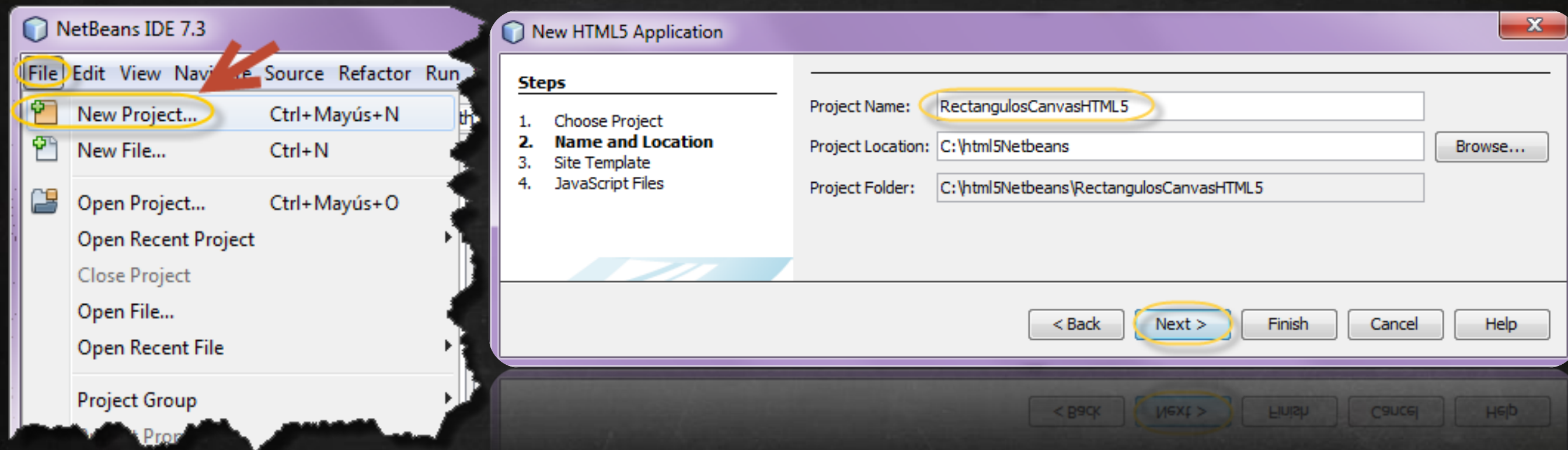


Referencia:

http://www.w3schools.com/tags/canvas_fillrect.asp

Paso 1. Creamos el proyecto RectangulosCanvasHTML5

- Creamos el proyecto RectangulosCanvasHTML5:



Paso 1. Creamos el proyecto RectangulosCanvasHTML5 (cont)

- Creamos el proyecto RectangulosCanvasHTML5

New HTML5 Application

Steps

1. Choose Project
2. Name and Location
3. **Site Template**
4. JavaScript Files

Optionally initialize your project structure with a site template.

☒ No Site Template

☐ Select Template:

Template: Browse...

Local archive file or a URL pointing to remote archive file can be specified.

☐ Download Online Template:

AngularJS Seed
Initializr: Bootstrap
Initializr: Classic
Initializr: Responsive
HTML5 Boilerplate v4.0.0
HTML5 Boilerplate v3.0.2
Twitter Bootstrap

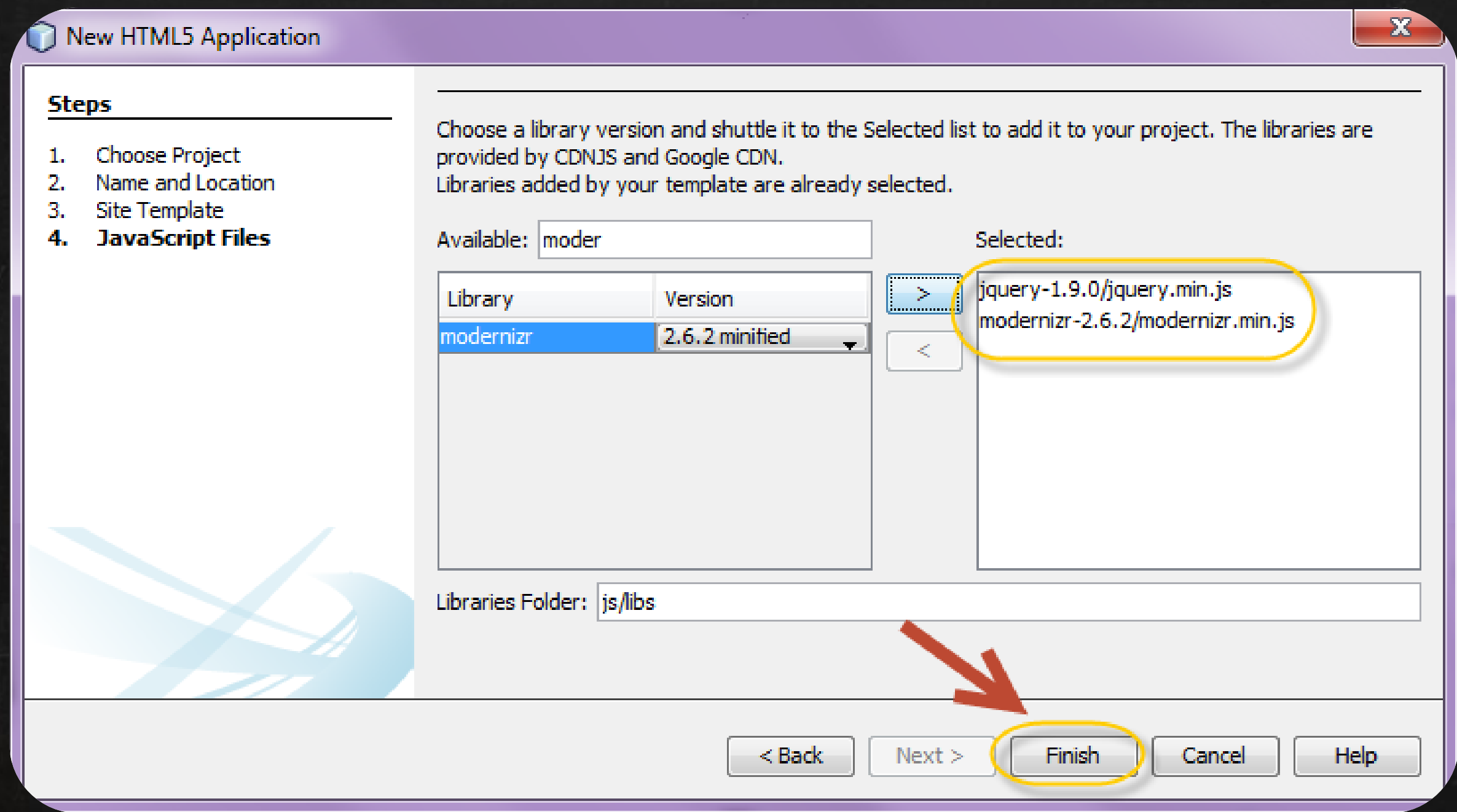
Description:

< Back **Next >** Finish Cancel Help

< Back **Next >** Finish Cancel Help

Paso 1. Creamos el proyecto RectangulosCanvasHTML5 (cont)

- Creamos el proyecto RectangulosCanvasHTML5



Paso 2. Modificamos el código

- Modificamos el código al archivo index.html:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Rectángulos con Canvas</title>
    <meta charset="UTF-8">
    <script src="js/libs/jquery-1.9.0/jquery.min.js"></script>
    <script src="js/libs/modernizr-2.6.2/modernizr.min.js"></script>
    <script>
      $(document).ready(function(){
        if(Modernizr.canvas){
          alert("Tu navegador SI soporta Canvas");
        }
        else{
          alert("Tu navegador NO soporta Canvas");
        }
      });
    </script>
  </head>
  <body>
    <h1>Rectángulos con Canvas</h1>
    <canvas id="canvas1" width="600" height="400" style="border: dotted gray 1px">
      Tu navegador no soporta CANVAS
    </canvas>
  </body>
</html>
```


Paso 3. Ejecutamos el proyecto

- Ejecutamos el proyecto y observamos si nuestro navegador soporta Canvas, además vemos que se visualiza la zona donde podemos comenzar a dibujar (el lienzo):



Paso 4. Modificamos el código

- Modificamos el código al archivo index.html:

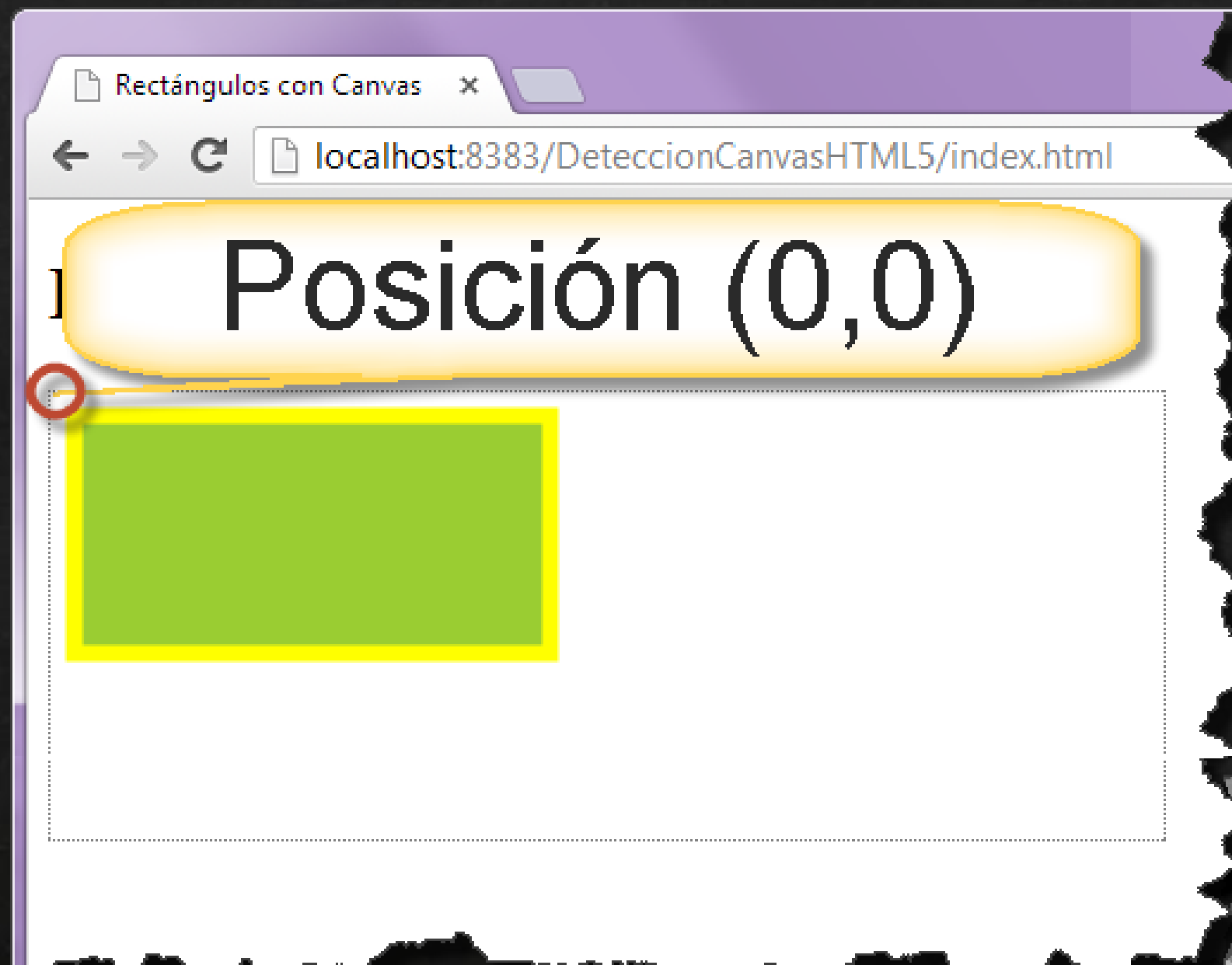
```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Rectángulos con Canvas</title>
    <meta charset="UTF-8">
    <script src="js/libs/jquery-1.9.0/jquery.min.js"></script>
    <script src="js/libs/modernizr-2.6.2/modernizr.min.js"></script>
    <script>
      $(document).ready(function() {
        if (Modernizr.canvas) {
          //alert("Tu navegador SI soporta Canvas");
        }
        else {
          alert("Tu navegador NO soporta Canvas");
        }

        var ctx = $("#canvas1")[0].getContext('2d');

        ctx.strokeStyle = "yellow";
        ctx.lineWidth = 7;
        ctx.fillStyle = "yellowgreen";
        ctx.fillRect(10, 10, 200, 100);
        ctx.strokeRect(10, 10, 200, 100);
      });
    </script>
  </head>
  <body>
    <h1>Rectángulos con Canvas</h1>
    <canvas id="canvas1" width="600" height="400" style="border: dotted gray 1px">
      Tu navegador no soporta CANVAS
    </canvas>
  </body>
</html>
```

Paso 5. Ejecutamos el proyecto

- Ejecutamos el proyecto y observamos el rectángulo que se dibuja. Observamos que el rectángulo se dibuja 10 pixeles debajo del punto inicial (0,0), según lo indicamos.



Conclusión

- Con este ejercicio comenzamos el estudio del API de Canvas.
- Vimos cómo detectar si nuestro navegador soporta Canvas.
- Revisamos cómo crear rectángulos, así como algunas de sus propiedades.
- En el siguiente ejercicio veremos como trabajar con Círculos y Elipses con Canvas.

“Curso de HTML5 y CSS3”



Por: Ing. Ubaldo Acosta



Experiencia y Conocimiento para tu vida



www.GlobalMentoring.com.mx