

# *“Curso de HTML5 y CSS3”*

---



*Por: Ing. Ubaldo Acosta*



*Experiencia y Conocimiento para tu vida*



[www.GlobalMentoring.com.mx](http://www.GlobalMentoring.com.mx)



Experiencia y Conocimiento para tu vida

Ejercicio:

Dibujando

Texto

con Canvas



# Objetivo del Ejercicio

- El objetivo del ejercicio es trabajar con Texto y el API de Canvas.
- Al finalizar deberemos observar la siguiente página:





# Texto con Canvas

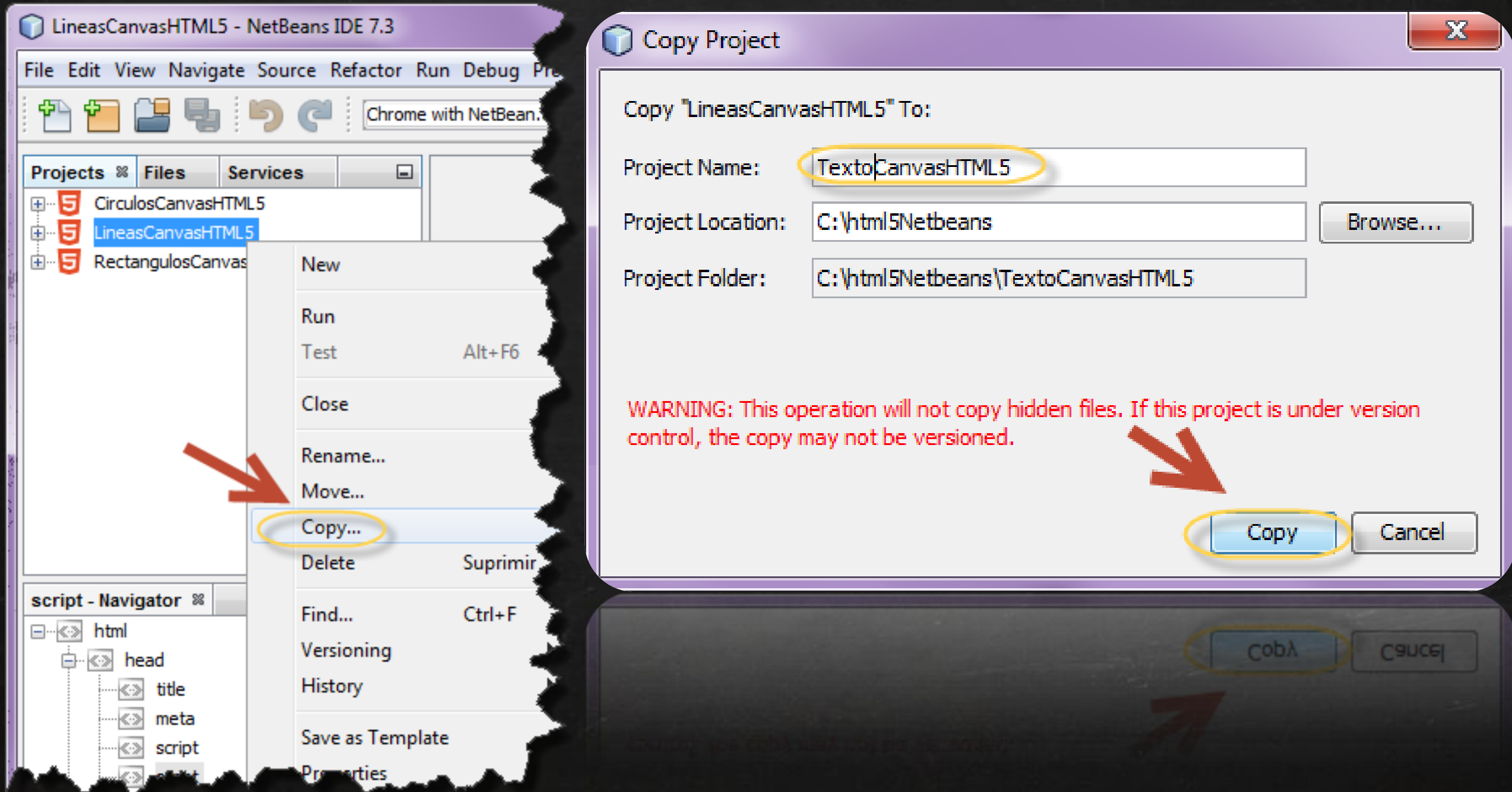
- La función de Texto con canvas es la siguiente:

`fillText(texto,x,y[,anchoMáximo]);`

- Nota: En el ejemplo utilizaremos la función de gradiente, el cual puede ser lineal o radial.
- Referencia:
- [http://www.w3schools.com/tags/canvas\\_filltext.asp](http://www.w3schools.com/tags/canvas_filltext.asp)
- [http://www.w3schools.com/tags/canvas\\_createlineargradient.asp](http://www.w3schools.com/tags/canvas_createlineargradient.asp)
- [http://www.w3schools.com/tags/canvas\\_createradialgradient.asp](http://www.w3schools.com/tags/canvas_createradialgradient.asp)
- [http://www.w3schools.com/tags/canvas\\_addcolorstop.asp](http://www.w3schools.com/tags/canvas_addcolorstop.asp)

# Paso 1. Creamos el proyecto TextoCanvasHTML5

- Copiamos el proyecto LineasCanvasHTML5 y creamos el proyecto TextoCanvasHTML5:



# Paso 2. Modificamos el código

- Modificamos el código al archivo index.html:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Texto 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");
          return;
        }

        var canvas = document.getElementById('canvas1');
        var ctx = canvas.getContext('2d');
        var texto = "Hola Mundo";

        ctx.font = 'italic 50pt Calibri';
        ctx.fillStyle = 'yellowgreen';
        ctx.strokeStyle = 'yellow';
        ctx.fillText(texto, 130, 100);
        ctx.strokeText(texto, 130, 100);
      });
    </script>
  </head>
  <body>
    <div id="canvas">
      <img alt="Canvas element" data-bbox="100 500 400 600"/>
    </div>
  </body>
</html>
```



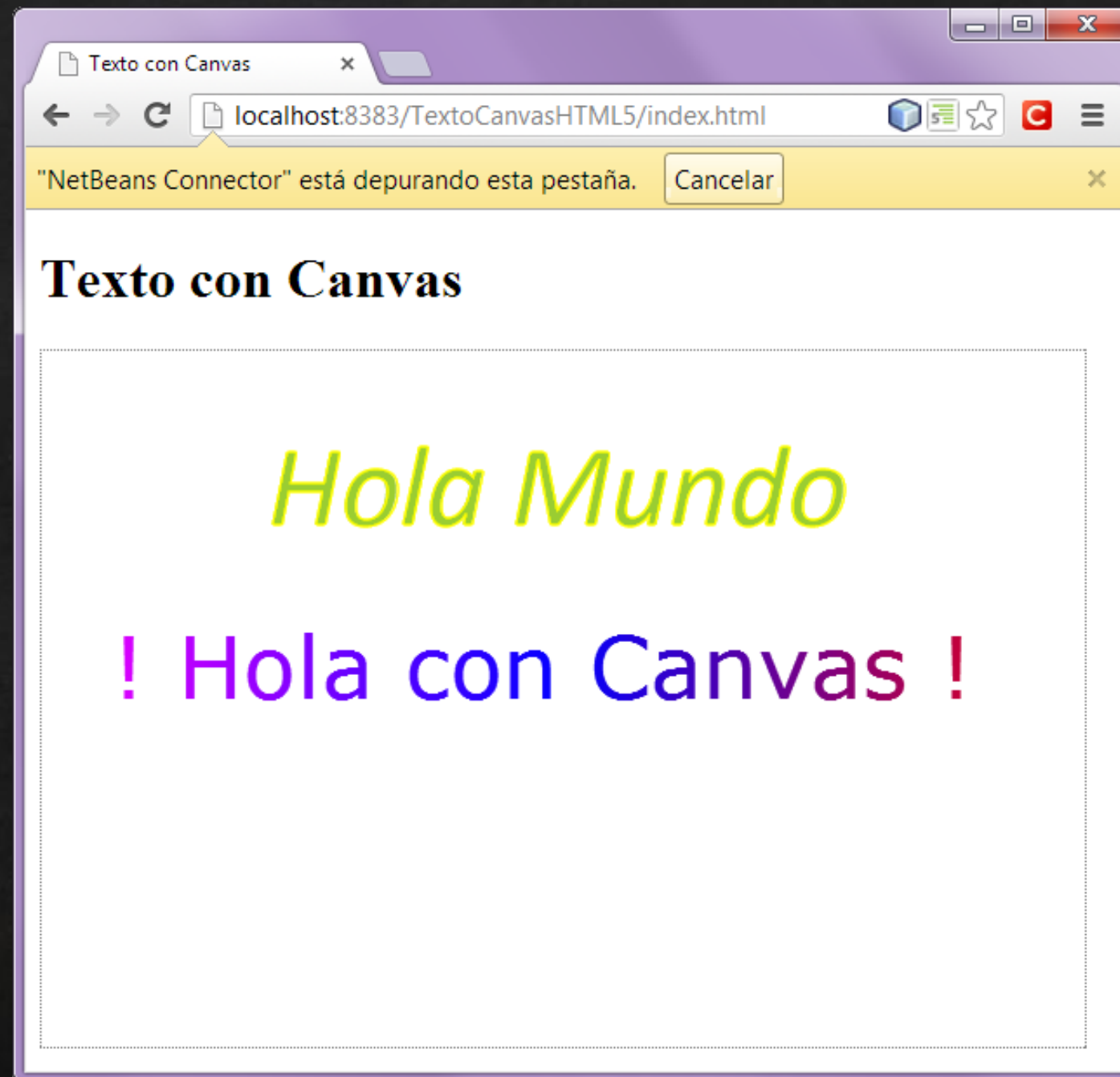
# Paso 2. Modificamos el código (cont)

- Modificamos el código al archivo index.html:

```
//Segundo texto
ctx.font = "50px Verdana";
// Uso de gradiente
var gradient = ctx.createLinearGradient(0, 0, canvas.width, 0);
gradient.addColorStop("0", "magenta");
gradient.addColorStop("0.5", "blue");
gradient.addColorStop("1.0", "red");
// Llenar con gradiente
ctx.fillStyle = gradient;
ctx.fillText("! Hola con Canvas !", 40, 200);
});
</script>
</head>
<body>
  <h1>Texto 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 los textos que dibujamos, incluyendo el gradiente lineal.





# Conclusión

- Con este ejercicio hemos revisado cómo trabajar con Texto con el API de Canvas.
- Además vimos cómo agregar gradientes a los elementos canvas. Este tipo de gradientes se puede utilizar en cualquier figura o texto que utilicemos.
- En el siguiente ejercicio veremos como crear una animación con Canvas.

# *“Curso de HTML5 y CSS3”*

---



*Por: Ing. Ubaldo Acosta*



*Experiencia y Conocimiento para tu vida*



[www.GlobalMentoring.com.mx](http://www.GlobalMentoring.com.mx)