

# ECMAScript:

## CANVAS

### Objectivos

1. Manipulação da API da Canvas.
2. Animação na canvas.
3. Gestão de sprites.
4. Detecção avançada de intersecções.
5. Drag & drop.
6. Controlo de movimento pelo teclado.

### Método

Criação de um pequeno jogo. Tema: controlo da velocidade de um carro quando o mesmo se intersecta com um turbo. O resultado final deverá ser idêntico ao apresentado no ficheiro **ficha04.mp4**.

### Trabalho a Realizar

É fornecido algum material de base no ficheiro **ficha04.zip**. O mesmo deverá ser completado, de forma a cumprir os objectivos propostos.

Nota: o material fornecido apenas foi testado no browser **Google Chrome**.

### Material de Apoio

Slides sobre introdução ao Canvas.