CANVAS : Division  
Zone destinée à faire graphisme 2D/3D  
Attributs width/height

3 Canvas pour le pong :  
-terrain (fond noir+filet)  
-score  
-Animation raquette+balle  
  
Plusieurs canvas :  
Optimisation : evite rafraichissement de tout à chaque fois  
Conceptuel : Un canvas : Plusieurs éléments de la même nature

Opération de tracé : par directement à partir du canvas, mais son contexte 2D (getContext(«2D »))