Konzept zum Ändern der Hintergrundfarbe

1. Der User kann über den Button Hintergrund bearbeiten die Hintergrundfarbe des Canvas ändern.

Hintergrund bearbeiten	→ id = "backgroundColor"
	→ Der EventListener ruft die Funktion ChangeBackground auf

ChangeBackground

```
changeBackgroundColor = true
farbauswahl () ;
```

farbauswahl

```
let redRec: Path2D = new Path2D()
let greenRec: Path2D = new Path2D()
let purpleRec: Path2D = new Path2D()
let blueRec: Path2D = new Path2D()
```

```
redRec.rect (0,0, CanvasWidth/4, CanvasHeight)
crc.fillStyle = rot;
crc.fill (redRec)
```

```
greenRec.rect (CanvasWidth/4,0, CanvasWidth/4, CanvasHeight)
crc.fillStyle = gruen
crc.fill (greenRec)
```

```
purpleRec.rect ((cw/4)*2,0, CW/4, CH)
crc.fillStyle = purple
crc.fill (purpleRec)
```

```
blueRec.rect ((CW/4)*3,0, CW/4, CH)
crc.fillStyle = blue
crc.fill (blueRec)
```

CW = CanvasHeight
CH = CanvasWidth