

03

Desenhando com um pincel

Transcrição

Pra fazer isso, teremos de usar funções do JavaScript que ainda não conhecemos muito. Não se preocupe, você vai aprender bastante sobre elas mais pra frente. É natural (apesar de não ser o ideal) testar novas funções e comandos que ainda não dominamos.

Adicione as seguintes linhas logo abaixo à declaração do seu canvas.

```
<script>
  var tela = document.querySelector("#tela");
  var pincel = tela.getContext("2d");

  pincel.fillStyle="green";
  pincel.fillRect(0, 0, 200, 400);
</script>
```

Abra seu HTML, temos a seguinte figura:



As duas primeiras não nos importam por enquanto. Você pode imaginar que a variável `pincel` é como se fosse um pincel. Podemos trocar o estilo do pincel (através da variável `fillStyle`) e desenhar diversas formas (no caso, um retângulo, chamando a função `fillRect`).

A função `fillRect` recebe quatro números para pintar um retângulo. Os dois primeiros são a posição X,Y. Os outros dois são a largura e a altura do retângulo. Nesse caso, estamos pintando um retângulo na posição *0,0* de 200 de largura por 400 de altura.

Como ter uma ideia melhor de onde isso vai parar na tela? O ponto *0,0* é o canto superior esquerdo. O ponto *600,400* é o inferior direito. Repare em alguns outros pontos espalhados nas nossas coordenadas X e Y:

