

 02

O canvas será nossa tela!

Transcrição

Ter uma resposta visual ao nosso trabalho pode ser bastante recompensador. Vamos aprender a usar algumas funções do JavaScript para desenhar numa tela (num *canvas*) do HTML, para praticar o que aprendemos e ir além. Impressione seus amigos com imagens interessantes e mostre pra gente o que conseguiu fazer! Lembre-se de participar da nossa lista de discussão.

Haverá um pouco de matemática, mas não se assuste. Será bem simples e você não precisa se preocupar com detalhes. O importante é sempre enxergar como as funções, variáveis, ifs e fors estão trabalhando juntos.

Desenhe linhas e figuras

Vamos definir uma área da nossa página para que possamos desenhar nela via JavaScript. Crie o arquivo `programa.html` e declare a área que utilizaremos para pintar da seguinte maneira:

```
<canvas id="tela" width="600" height="400"></canvas>
```

Isso mesmo, apenas uma única linha, sem a tag *script*. Abra seu HTML no Chrome, qual foi o resultado? Isso mesmo, uma tela de 600x400 branca num fundo... também branco! Não dá para perceber nada. Vamos desenhar um retângulo verde (*green*) à esquerda, no ponto *0,0* (canto superior esquerdo) de tamanho *200,400* (indo até o ponto inferior, um terço do valor máximo possível, que é 600). Aqui estamos trabalhando em um plano de duas dimensões, onde a vírgula separa a posição X da posição Y.