

<https://www.tankerino.com/it/corsi/8/corso-di-javascript/lezioni/119/creare-il-primo-canvas>

## Creare il Primo Canvas: HTML e Base JavaScript

Il Canvas è un potente elemento di HTML5 che permette di disegnare grafica tramite scripting, in particolare con JavaScript. È comunemente usato per grafica, animazioni e giochi. In questa lezione, vedremo come creare un semplice canvas e disegnare su di esso usando JavaScript.

### Passo 1: Definire il Canvas in HTML

Il primo passo è inserire l'elemento `< canvas>< /canvas>` nel tuo documento HTML. Questo elemento funge da contenitore per i tuoi disegni.

Qui, abbiamo creato un canvas con un identificatore unico (id) "mioCanvas" e abbiamo specificato le sue dimensioni (larghezza e altezza).

### Passo 2: Aggiungere JavaScript per Disegnare

Una volta definito il canvas in HTML, il passo successivo è utilizzare JavaScript per disegnare su di esso. Iniziamo con qualcosa di semplice, come disegnare un rettangolo.

Ecco il codice JavaScript che disegna un rettangolo rosso sul canvas:

```
var canvas = document.getElementById('mioCanvas');  
var ctx = canvas.getContext('2d');  
ctx.fillStyle = 'red';  
ctx.fillRect(10, 10, 100, 50);
```

Questo script seleziona prima il canvas tramite il suo ID, poi ottiene il contesto '2d' del canvas e infine usa 'fillRect' per disegnare un rettangolo.

### Comprendere il Codice JavaScript

Analizziamo il codice JavaScript passo dopo passo:

`var canvas = document.getElementById('mioCanvas');` - Questa riga ottiene l'elemento canvas dal documento HTML usando il suo ID.

`var ctx = canvas.getContext('2d');` - 'getContext' è un metodo importante che restituisce un contesto di disegno sul canvas, '2d' in questo caso, che ci fornisce una serie di metodi e proprietà per disegnare sul canvas.

`ctx.fillStyle = 'red';` - Imposta il colore usato per riempire il disegno, in questo caso rosso.

`ctx.fillRect(10, 10, 100, 50);` - Questa funzione disegna un rettangolo riempito. I primi due numeri rappresentano la posizione del rettangolo (x e y), mentre i secondi due numeri rappresentano le dimensioni (larghezza e altezza).

## Conclusione e Prossimi Passi

Con questi passaggi, hai creato il tuo primo canvas e disegnato su di esso con JavaScript. Questo è solo l'inizio. Il canvas offre molte possibilità, come disegnare forme complesse, gestire immagini, creare animazioni e molto altro.

Nelle prossime lezioni, esploreremo altre funzionalità del canvas e come si possono utilizzare per creare grafica interattiva più avanzata.

(CC BY-NC-SA 3.0) lezione - by tankerino.com

<https://www.tankerino.com>

---

Questa lezione e' stata realizzata grazie al contributo di:



Risorse per la scuola

<https://www.baobab.school>



Siti web a Varese

<https://www.francescobelloni.it>