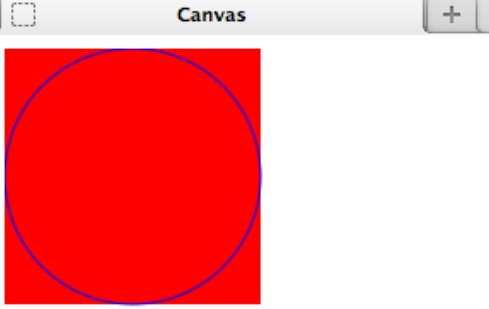


## Sujet n°34 : Informatique

### Canvas : une librairie graphique pour le web.

Canvas est une balise du langage HTML 5 qui permet, en la combinant à de la programmation JavaScript, de faire du dessin sur une page Web.

Par exemple, le code ci-dessous :	est interprété par le navigateur Web ainsi :
<pre>&lt;html&gt; &lt;head&gt; &lt;title&gt; Canvas &lt;/title&gt; &lt;/head&gt; &lt;body&gt; &lt;canvas id="myCanvas" width="400" height="400"&gt;&lt;/canvas&gt; &lt;script type="text/javascript"&gt; var c=document.getElementById("myCanvas"); var ctx=c.getContext("2d"); ctx.fillStyle="#FF0000"; ctx.fillRect(0,0,150,150); ctx.beginPath(); ctx.strokeStyle="#0000FF"; ctx.arc(75,75,75,0,2*Math.PI); ctx.stroke(); &lt;/script&gt; &lt;/body&gt; &lt;/html&gt;</pre>	

Autre exemple plus élaboré sur :

[http://gpiccard.educanet2.ch/ocinfo/canvas\\_exemple.html](http://gpiccard.educanet2.ch/ocinfo/canvas_exemple.html)

Le but de ce TM est de réaliser un mode d'emploi ou tutoriel qui permette à un gymnasien d'appréhender ce domaine de la programmation Web.

Ce mode d'emploi sera complété par un projet personnel de programmation Canvas illustrant des situations de mathématiques, de physique (ou d'autre branche s'y prêtant) de niveau gymnasial.

Ce TM nécessite des connaissances de programmation en HTML et JavaScript ; de même qu'un intérêt pour les branches scientifiques.

J. Lavanchy