

Je teste l'app et je la termine

Mon application doit me permettre de **dessiner** un rectangle ou un cercle en **cliquant** avec le bouton gauche de la souris.

Pour cela, je dois **utiliser un canevas**, en anglais **canvas**, pour pouvoir dessiner.

- l'interface de mon application doit me permettre de **choisir** si je dessine un rectangle ou un cercle. Voici l'interface de mon app que je dois réaliser :

Tester l'app

Voici le lien vers l'**app partiellement réalisée** et qui est à **finir** :

- [App à tester puis à finir](#)

Commentaires du code de l'app

- J'active le canevas,
- et je définis que par **défaut** je dessine un rectangle en **créant une variable** que j'appelle forme et en la renseignant avec la valeur **rectangle** :

Attention : la variable forme mémorise une **chaîne de caractères** et c'est pour cela qu'il faut **utiliser des guillemets**.

- dès que je **clique** sur l'image du cercle, la variable **forme** doit contenir la chaîne de caractères **cercle** :
- je fais de même si je veux à nouveau redessiner un rectangle :
- Dès que je **clique** sur le canevas, je dessine **soit un rectangle soit un cercle** selon le contenu de la **variable forme**. Je peux **connaître la position x et y** du point où j'ai cliqué avec l'objet **event** (event.x et event.y) :

Je termine l'app

- Je clique sur le bouton **Afficher le code** pour visualiser le code
- Je clique alors sur le bouton **Remix** pour enregistrer cette application dans mon espace et pouvoir la modifier,
- je **modifie** l'application pour pouvoir définir **différentes dimensions de rectangle ou de cercle**, différentes **couleurs**, avec ou sans **image de fond**.

Retour à l'activité : je dessine des formes

- [Activité Code.org : je dessine des formes](#)

From:
/- Les cours du BTS SIO

Permanent link:
[/doku.php/icon/codeorg/dessiner_02](http://doku.php/icon/codeorg/dessiner_02)

Last update: 2017/02/12 19:23

