

01

Desenhamos um círculo, e daí?

Transcrição

Vamos tentar desenhar um círculo e movê-lo na tela, dando o efeito de uma animação. A ideia parece ser fácil de executar. Podemos utilizar um `for` para desenhar o círculo à esquerda da tela e depois limpar a tela. A cada iteração vamos avançando o círculo em relação ao eixo `x`, mais para a direita.

Crie o arquivo `animacao.html` e vamos fazer exatamente isso! Primeiro declaramos nosso canvas:

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

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

</script>
```

Para organizar, vamos começar criando uma função que desenha um círculo na posição `x, y` de tamanho `raio`. O código é bastante simples:

```
function circulo(x, y, raio) {
  pincel.fillStyle = "blue";
  pincel.beginPath();
  pincel.arc(x, y, raio, 0, 2*Math.PI);
  pincel.fill();
}
```

Além dessa, vamos criar a função que limpa a tela:

```
function limpaTela() {
  pincel.clearRect(0, 0, 600, 400);
}
```