

01

## Nossa tela está viva, ela responde!

### Transcrição

Já temos condições de fazer muita coisa com o que aprendemos. Vamos nesse capítulo aprender mais de eventos e da API do canvas para criar até mesmo um simples joguinho. Aproveite para testar sua imaginação!

### Crie uma lousa capturando o movimento do mouse

É muito fácil saber o que o usuário está fazendo no nosso programa, para depois tomar decisões. Por exemplo: onde o usuário está clicando na tela? Vamos criar um novo arquivo, o `programa3.html` e desenhar um canvas cinza, que será a nossa tela de teste.

O começo do `programa3.html` é muito semelhante ao que já conhecemos:

```
<canvas id="tela" width="600" height="400"></canvas>
<script>
    var tela = document.querySelector("#tela");
    var pincel = tela.getContext("2d");

    pincel.fillStyle="gray";
    pincel.fillRect(0, 0, 600, 400);
</script>
```

Abra o `programa3.html` no seu navegador. Apenas um retângulo cinza aparece, conforme imaginado.

Queremos saber se o usuário clicou dentro da nossa tela, do nosso canvas. Podemos fazer isso definindo uma função para ser chamada toda vez que um clique for feito. Basta atribuirmos uma função para `tela.onclick`. Adicione as seguintes linhas antes do `</script>`:

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

    var tela = document.querySelector("canvas");
    var pincel = tela.getContext("2d");

    pincel.fillStyle="gray";
    pincel.fillRect(0, 0, 600, 400);

    function exibeAlerta() {
        alert("alguém clicou no canvas!");
    }

    tela.onclick = exibeAlerta;

</script>
```

Pronto! Rode seu programa novamente e clique na área do canvas cinza e veja o resultado.

