

## - Canvas

Canvas è un pannello bidimensionale rettangolare sensibile al tocco.

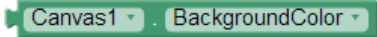
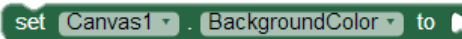
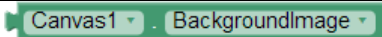
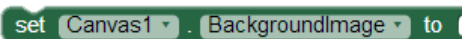


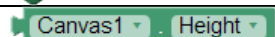




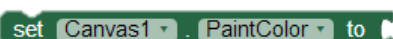
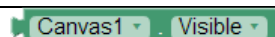

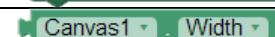
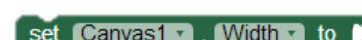

Sul Canvas può essere fatto un disegno e possono essere spostati degli sprite.

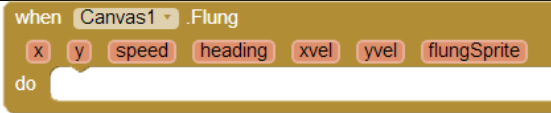
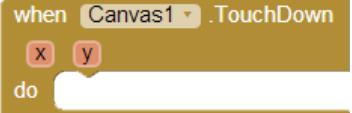
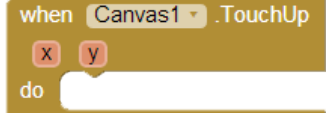
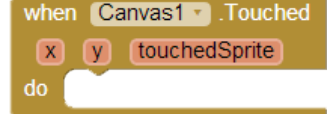
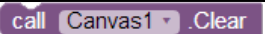
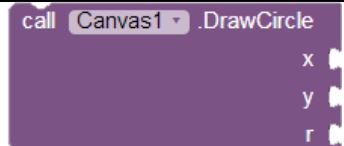
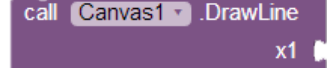
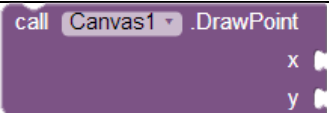
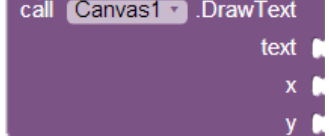
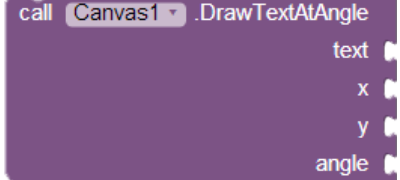
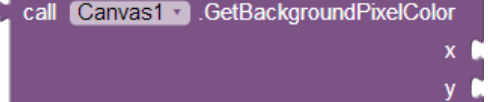
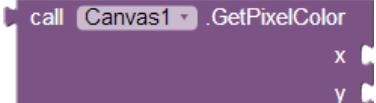
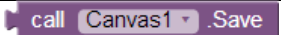
L'unità di misura della Canvas è il pixel, larghezza e altezza devono essere espresse con numeri positivi.

Qualsiasi punto interno della Canvas è specificato come una coppia di (X, Y) dove,

X è il numero di pixel dal bordo sinistro e

Y è il numero di pixel di distanza dal bordo superiore.

Proprietà	
<b>BackgroundColor</b> Il colore dello sfondo tela.	 
<b>BackgroundImage</b> Il nome di un file contenente l'immagine di sfondo per la tela	 
<b>FontSize</b> Dimensione dei caratteri	 
<b>Height</b> Altezza della Canvas in pixel	 
<b>LineWidth</b> La larghezza delle linee tracciate sulla tela.	 
<b>PaintColor</b> Il colore con cui vengono disegnate le linee	 
<b>TextAlignment</b> Allineamento del testo	
<b>Visible</b> Se il componente è visibile	 
<b>Width</b> Larghezza della Canvas in pixel	 
Eventi	
<b>Dragged</b> (number startX, number startY, number prevX, number prevY, number currentX, number currentY, boolean draggedSprite). Trascinato (numero startX, numero startY, numero prevX, numero prevY, numero currentX, numero currentY, boolean draggedSprite) Quando l'utente esegue un trascinamento da un punto (prevX, prevY) ad un'altro (x, y). La coppia (startX, startY) indica dove l'utente ha toccato lo schermo, e "draggedSprite" indica se uno sprite viene trascinato.	

<p><b>Flung</b> (numero x, numero y, velocità di numero, titolo numero, numero XVEL, numero Yvel, flungSprite boolean).</p> <p>Quando l'utente fa un trascinamento da un punto (Prevx, prevY) ad un'altra (x, y). La coppia (startx, starty) indica dove l'utente prima ha toccato lo schermo, e "draggedSprite" indica se uno sprite viene trascinato.</p>	
<p><b>TouchDown</b>(numero x, numero y)</p> <p>Quando l'utente inizia toccando la tela (pone il dito su tela e la lascia lì): fornisce la posizione (x, y) del tocco, relativo alla parte superiore sinistra della tela</p>	
<p><b>TouchUp</b>(numero x, numero y)</p> <p>Quando l'utente smette di toccare la tela (dopo un evento TouchDown): fornisce la posizione (x, y) del tocco, relativo alla parte superiore sinistra della tela.</p>	
<p><b>Touched</b>(numero x, numero y, boolean touchedSprite)</p> <p>Quando l'utente tocca una tela, fornisce la posizione (x, y) del tocco relativo all'angolo in alto a sinistra della tela. Il valore "touchedSprite" è true se uno sprite è in questa posizione.</p>	
<p><b>Metodi</b></p>	
<p><b>Clear()</b></p> <p>Cancella la tela, senza rimuovere l'immagine di sfondo, se fornito.</p>	
<p><b>DrawCircle</b>(numero x, numero y, numero r)</p> <p>Disegna un cerchio con centro in x,y e raggio r.</p>	
<p><b>DrawLine</b>(numero x1, numero y1, numero x2, numero y2)</p> <p>Disegna una linea tra le coordinate x1,y1 e x2,y2.</p>	
<p><b>DrawPoint</b>(numero x, numero y)</p> <p>Disegna un punto nelle coordinate x,y.</p>	
<p><b>DrawText</b>(testo, numero x, numero y)</p> <p>Disegna il testo relativo specificato alle coordinate specificate utilizzando i valori delle proprietà FontSize e TextAlignment.</p>	
<p><b>DrawTextAngle</b>(testo, numero x, numero y, angolo come numero)</p> <p>Disegna il testo specificato partendo alle coordinate specificate con l'angolo specificato utilizzando i valori delle proprietà FontSize e TextAlignment.</p>	
<p>number <b>GetBackgroundPixelColor</b> (numero x, numero y)</p> <p>Ottiene il colore del punto specificato. Questo include lo sfondo e qualsiasi tratto, punti, linee o cerchi ma non sprite.</p>	
<p>number <b>GetPixelColor</b>(numero x, numero y)</p> <p>Ottiene il colore del punto specificato.</p>	
<p>text <b>Save()</b></p> <p>Salva l'immagine di questo Canvas. Se si verifica un errore, evento ErrorOccurred dello schermo sarà chiamato.</p>	

text **SaveAs(text fileName)**

Salva l'immagine del Canvas corrente con un nome specificato. Il nome del file deve terminare con un jpg, jpeg o png, che determina il tipo di file.

call Canvas1 ▾ .SaveAs  
fileName

**SetBackgroundPixelColor(number x, number y,  
number color)**

Imposta il colore del punto specificato. Questo differisce da drawPoint avendo un argomento per il colore.

call Canvas1 ▾ .SetBackgroundPixelColor  
x  
y  
color