

Actividad: Diseño Multimedia - Animación Interactiva y HTML5 Canvas

Nombre del estudiante: _____ Fecha: _____

Parte 1: Términos y Conceptos

Relaciona el concepto de la columna izquierda con su definición en la columna derecha escribiendo el número correspondiente.

Término	Respuesta	Definición
1. Etiqueta <canvas>	[]	A. Método de JavaScript usado para crear animaciones fluidas y optimizadas en el navegador.
2. getContext('2d')	[]	B. Contenedor HTML utilizado para dibujar gráficos vía scripts (usualmente JavaScript).
3. requestAnimationFrame	[]	C. Propiedad que define el color o estilo de relleno para formas dibujadas.
4. fillStyle	[]	D. Objeto que provee métodos y propiedades para dibujar formas, textos, e imágenes en 2D.

Parte 2: Completar el Código

Rellena los espacios en blanco con la palabra o comando correcto para inicializar un Canvas y dibujar un rectángulo rojo.

```
const canvas = document._____('miCanvas');  
const ctx = canvas._____('2d');
```

```
// Definir el color de relleno a rojo  
ctx._____ = 'red';
```

```
// Dibujar un rectángulo (x, y, ancho, alto)
ctx._____ (20, 20, 150, 100);
```

Parte 3: Verdadero o Falso

Indica si las siguientes afirmaciones son Verdaderas (V) o Falsas (F).

- 1. HTML5 Canvas es una tecnología basada en vectores que no pierde resolución al ampliarse (como SVG).
- 2. Para limpiar el lienzo antes de dibujar el siguiente frame en una animación se suele usar `clearRect()`.
- 3. Las animaciones en Canvas se ejecutan utilizando únicamente CSS3 sin necesidad de JavaScript.