

Práctico 2: Eventos & Formas

1. Diseñar e implementar el soporte de clases necesario para:
 - a. Dibujar figuras de diferente tamaño en posiciones al azar del canvas. Las figuras pueden ser círculos, rectángulos, etc.
 - b. Dibujar las figuras con diferentes patrones (color sólido, gradientes e imágenes)
 - c. Dibujar una imagen dentro de una figura. Ajustar el tamaño de la imagen a la forma que se está dibujando
2. Implementar el inciso 2 utilizando clases y objetos
3. Utilice al menos 3 eventos diferentes para cambiar el color de fondo de un elemento del documento (i.e.: onclick cambia el color de fondo de un <div>).
4. Implementar funcionalidad para verificar si un punto se encuentra dentro de una figura. Usar la posición del mouse como punto a verificar. Agregar los métodos correspondientes al diseño del ejercicio anterior.
5. Implementar la funcionalidad necesaria para mover las figuras dentro del canvas:
 - a. Mover una figura seleccionada utilizando el mouse (dragear = arrastrar)
 - b. Mover una figura seleccionada utilizando el teclado