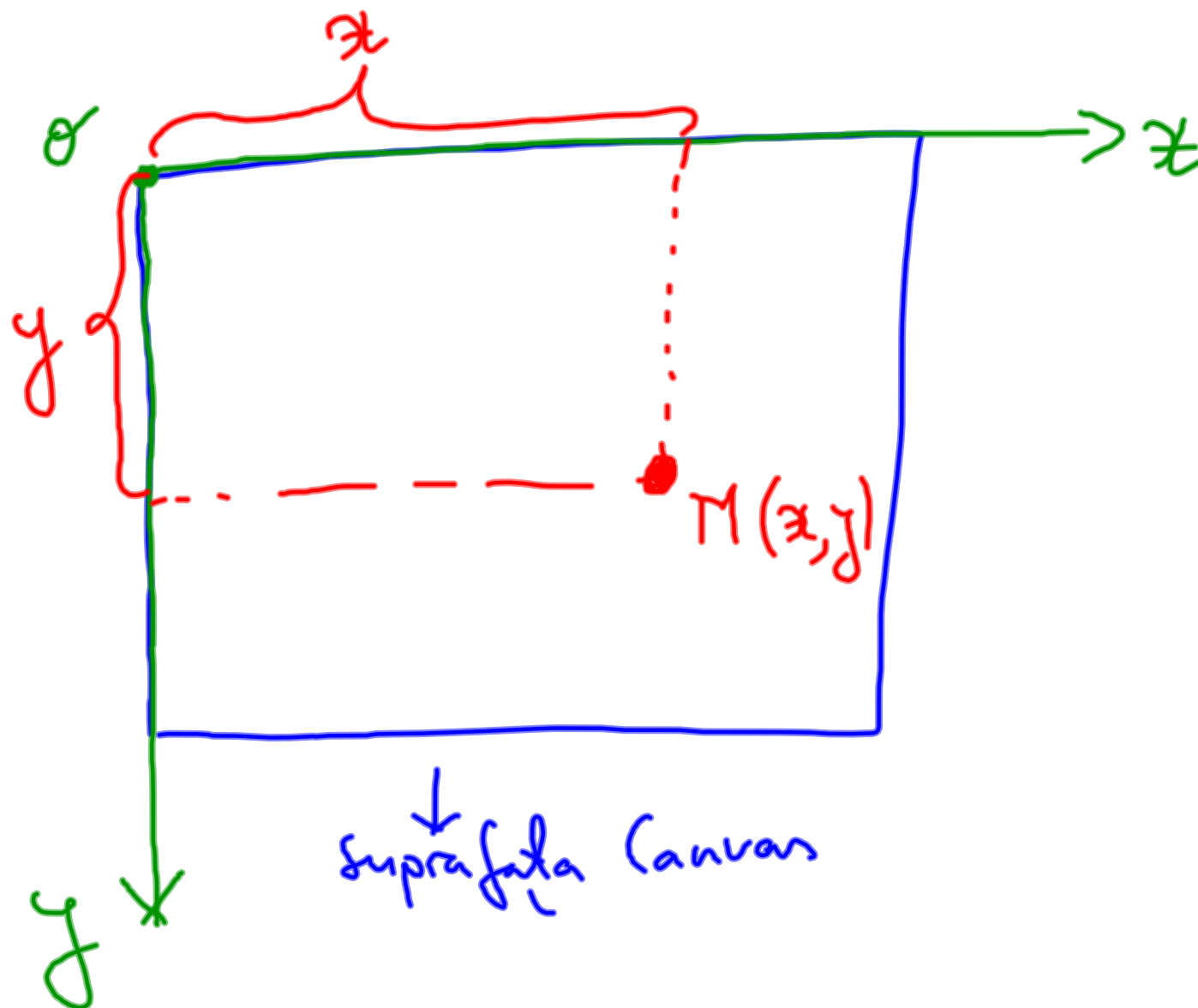


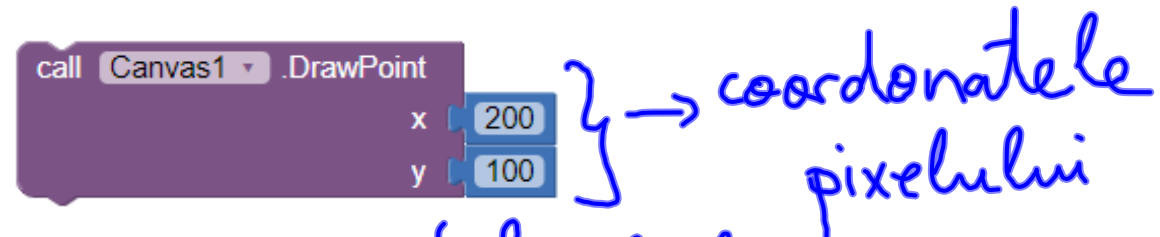
# Obiectul de desenare in AppInventor

- îl găsim în setul Drawing and Animations  
mai precis este componenta "Canvas"
- Canvas are formă dreptunghiulară,  
fiind format din pixeli.
- Un pixel poate fi accesat prin coordonate  
sale, într-un sistem cartezian. Specific  
în programare, este originea în colțul stânga-sus  
iar axa  $Oy$  este îndreptată în jos.

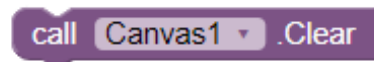


Desenarea efectivă se face cu funcții ale obiectului Canvas:

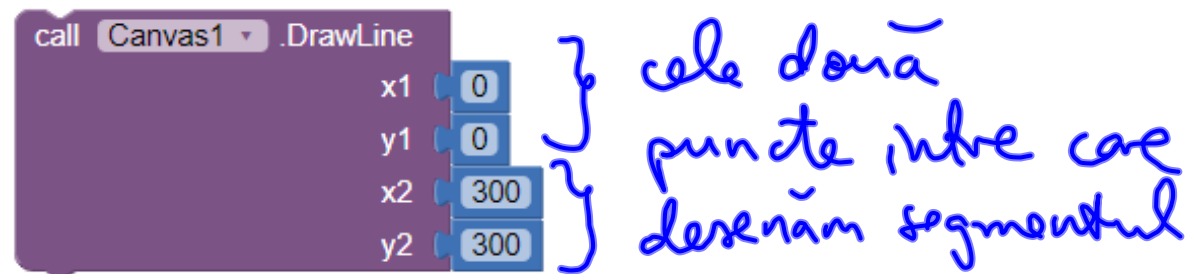
- DrawPoint :



- Ștergerea suprafeței de lucru:



- Desenarea unui segment :



- Schimbarea culorii de desenare

set Canvas1 . PaintColor to 

- Schimbarea grosimii liniei de desenare:

set Canvas1 . LineWidth to 3 → grosimea în pixeli

- Desenarea unui cerc:

call Canvas1 . DrawCircle  
centerX 150  
centerY 150  
radius 100  
fill false

} → coordonatele centrului  
→ raza  
→ dacă e cerc umplut sau nu.