

4

MENGGAMBAR DI ATAS CANVAS

HTML5 mendefinisikan elemen `<canvas>` sebagai "canvas bitmap yang dapat digunakan untuk rendering grafik, grafis game, atau gambar visual lainnya dengan cepat." Canvas adalah sebuah persegi panjang pada halaman di mana Anda dapat menggunakan JavaScript untuk menggambar apapun yang Anda inginkan di atasnya. Tabel berikut menunjukkan daftar versi browser yang sudah mendukung canvas:

IE ^a	Firefox	Safari	Chrome	Opera	iPhone	Android
7.0+	3.0+	3.0+	3.0+	10.0+	1.0+	1.0+

Gambar 4.1 Tabel dukungan browser terhadap Canvas

Elemen canvas terlihat seperti ini:

```
<canvas width="300" height="225"></canvas>
```

Anda dapat menggunakan beberapa elemen `<canvas>` pada suatu halaman. Setiap canvas akan muncul dalam DOM, dan masing-masing canvas mempunyai nilainya sendiri. Jika Anda memberikan atribut `id` pada setiap canvas, Anda dapat mengaksesnya seperti pada elemen lainnya.

```
<canvas id="a" width="300" height="225"></canvas>
```