

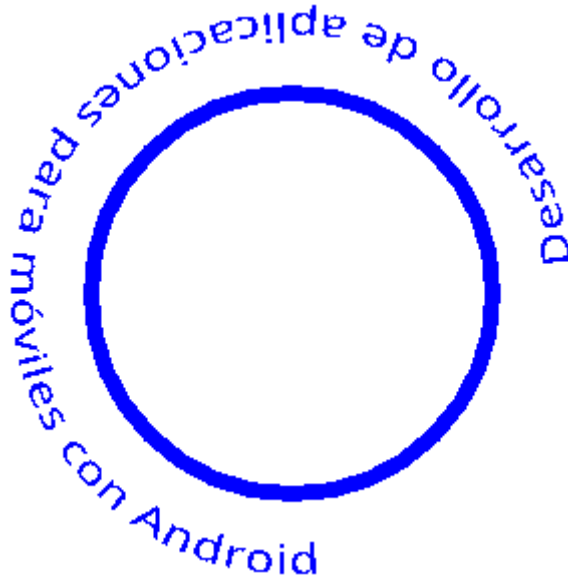
# E0702 Path

## Uso de la clase Path

1. Reemplaza dentro de `OnDraw` del ejercicio anterior el código siguiente:

```
Path trazo = new Path();
trazo.addCircle(150, 150, 100, Direction.CCW);
canvas.drawColor(Color.WHITE);
Paint pincel = new Paint();
pincel.setColor(Color.BLUE);
pincel.setStrokeWidth(8);
pincel.setStyle(Style.STROKE);
canvas.drawPath(trazo, pincel);
pincel.setStrokeWidth(1);
pincel.setStyle(Style.FILL);
pincel.setTextSize(20);
pincel.setTypeface(Typeface.SANS_SERIF);
canvas.drawTextOnPath("Desarrollo de aplicaciones para móviles con Android", trazo, 10, 40, pincel);
```

2. El resultado obtenido ha de ser:



3. Modifica en la segunda línea el parámetro `Direction.CCW` (contrario a las agujas del reloj) por `Direction.CW` (a favor de las agujas del reloj). Observa el resultado.
4. Modifica los parámetros de `canvas.drawTextOnPath()` hasta que comprendas su significado.

---

## Un ejemplo de Path más complejo

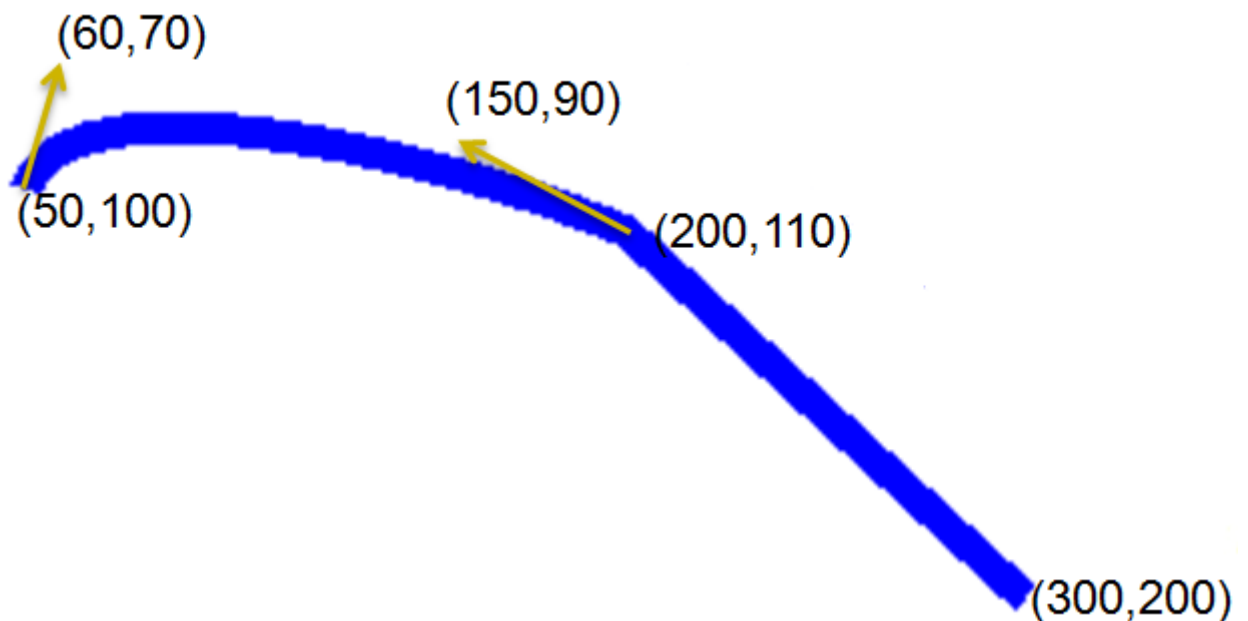
1. Reemplaza las dos primeras líneas del ejemplo anterior por:

```
Path trazo = new Path();
trazo.moveTo(50, 100);
trazo.cubicTo(60,70, 150,90, 200,110);
trazo.lineTo(300,200);
```

2. El resultado obtenido ha de ser similar a:

## Desarrollo de aplicaciones para

El trazo comienza desplazándose a las coordenadas (50,100). Luego introduce una curva cúbica o Bézier hasta la coordenada (200,110). Una curva Bézier introduce dos puntos de control, el primero (60,70) permite controlar como arranca la dirección del comienzo de la curva y el segundo (150,90) la dirección del final de la curva. Funciona de la siguiente manera, si trazas una recta desde el comienzo de la curva (50,100) hasta el primer punto de control (60,70) la curva se trazará tangencialmente a esta recta. Finalmente, se añade una línea desde las coordenadas (200,110) hasta (300,200).



3. ¿Por qué aparece una separación entre la “p” y la “l”? ¿Qué dos parámetros del siguiente gráfico tendríamos que modificar para que esta separación no estuviera? (Solución: (150,90) => (150,65))

### *Animar a lo largo de un path*

Basándose en el ejemplo de las transparencias realizar una animación de un círculo a lo largo de los paths.