

Stosując dokumentację Canvas API oraz dostarczoną na końcu dokumentu tabelę funkcji rysunkowych przygotuj skrypt, którego zadaniem będzie wyrenderowanie Szachownicy o rozmiarze 3x3 oraz użycie naprzemiennych kolorów dla pól (czarny i żółty).



### Zadanie 1

Odzworuj powyższy obraz w postaci rysunku Canvas:

- wstaw znacznik CANVAS (płótno) i przy użyciu CSS dodaj mu czerwoną ramkę graniczną,
- umieść w obszarze płótna 9 kwadratów o wybranym przez siebie rozmiarze (np. 50x50 px),
- wybierz dwa pola oraz wstaw do nich znaki: kółko ( O ) oraz krzyżyk ( X ),
- wstaw obraz do obszaru płótna (bez użycia znacznika IMG).

### Zadanie 2

Spraw, by obszar płótna był dynamicznie dopasowywany do rozmiaru okna (i zmieniał się wraz z nim), następnie napisz funkcję dodającą we wskazane kursorem miejsce (x,y) dodatkowy znak.

### Zadanie 3

Na podstawie dostarczonego na witrynie materiału wideo uzupełnij skrypt o przycisk (odnośnik hipertekstowy), którego zadaniem będzie wywołać metodę pobierającą zawartość płótna jako plik graficzny o wybranym formacie i nazwie.

<i>Nazwa funkcji / właściwości</i>	<i>Zastosowanie</i>
fillStyle	wypełnienie obiektu kolorem (zapis jak w CSS)
strokeStyle	wypełnienie linii kolorem (zapis jak w CSS)
fillRect()	stworzenie kwadratu/prostokąta w zadanej pozycji x,y o podanym rozmiarze
strokeRect()	
clearRect()	usunięcie obiektu
arc()	stworzenie kontenera w zadanej pozycji x,y o podanym rozmiarze
arcTo()	
ellipse()	stworzenie okręgu w zadanej pozycji x,y o podanym promieniu
beginPath()	rozpoczęcie ścieżki typu linia
moveTo()	przesunięcie „pisaka” do wskazanej pozycji (bez rysowania)
lineTo()	narysowanie linii od ostatniego punktu do wskazanego punktu
stroke()	wykonanie zaprojektowanej linii
closePath()	zamknięcie ścieżki (następne polecenia jej nie zmodyfikują)