

課題9：抽選のガラガラを回してみよう

以下の画像を使って、抽選のガラガラを回してみよう

【hontai.jpg】



【hone.jpg】



【motite.jpg】



【index.html】

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <meta name="viewport" content="user-scalable=no,initial-scale=1" />
    <meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes" />
    <meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black" />
    <title>抽選ガラガラ</title>
    <link rel="stylesheet" href="css/main.css" type="text/css" media="all" />
  </head>
  <body>
    <canvas id="garagara" width="320" height="480"></canvas>
    <script src="js/garagara.js"></script>
  </body>
</html>
```

【main.css】

```
body {
  width: 320px;
  height: 480px;
  background-color : black;
}
```

【garagara.js】

```
setInterval(function(){
    context.clearRect(0, 0, myCanvas.width, myCanvas.height);
        (自分で考える)
    // 本体を描く
        (自分で考える)
    // 土台を描く
        (自分で考える)
    // 持ち手を描く
        (自分で考える)

    i++;
    if (i >= 360) i=0;

    context.restore();
}, 60);
setTimeout("window.scrollTo(0,1)", 10);
var myCanvas = document.getElementById("garagara");
var context = myCanvas.getContext("2d");
var hontaiImage = new Image();
hontaiImage.src = "images/hontai.png";    // 本体画像の読み込み
var honeImage = new Image();
honeImage.src = "images/hone.png";        // 骨画像の読み込み
var motiteImage = new Image();
motiteImage.src = "images/motite.png";    // 持ち手画像の読み込み

var i=0;
```