

In Canvas' können auch Texte und Bilder angezeigt werden. Für Texte muss über die `.font` Methode die Schriftart und –größe definiert werden.

Text hinzufügen

JS `.strokeText(text, x, y);`



Die `.strokeText` Methode zeigt nur den Umriss des Text an. Über die `.font` Methode wird zuerst Schriftgröße und Schriftart definiert.

text Text der angezeigt werden soll
x x-Position vom linken Rand des Canvas in Pixel
y y-Position vom oberen Rand des Canvas in Pixel

```
<canvas id="meinCanvas" width="300" height="200">
  Ihr Browser unterstützt keine Canvas!
</canvas>

<script>
  var dasCanvas = document.getElementById("meinCanvas");
  var ctx = dasCanvas.getContext("2d");
  ctx.font = "40px Arial";
  ctx.strokeText("Willkommen", 40, 100);
</script>
```



Mit `.fillText()` wird Textfüllung angezeigt.

```
ctx.fillStyle = "blue";
ctx.fillText("Willkommen", 40, 100);
```

Ein Bild darstellen

JS `.drawImage(img, x, y);`



Zuerst wird das Canvas-Objekt vereinbart und ein Image-Objekt dimensioniert. Um die `.drawImage` Methode auszuführen, sollte das Image-Objekt (`src`) vollständig geladen sein. Entweder man selektiert also ein `img`-HTML Element oder man führt die `.drawImage` Methode in einer eigenen Funktion aus, die über ein `.onload` Event gestartet wird. Genauer genommen, das vollständige Laden des Image-Objekts.

```
<canvas id="meinCanvas" width="500" height="500">
  Ihr Browser unterstützt keine Canvas!
</canvas>

<script>
  var dasCanvas = document.getElementById("meinCanvas");
  var ctx = dasCanvas.getContext("2d");
  var meinBild = new Image();

  meinBild.onload = function() {
    ctx.drawImage(meinBild, 50, 50);
  }

  meinBild.src = "pointer.png";
</script>
```