

Простая игра на JavaScript

Мастер класс

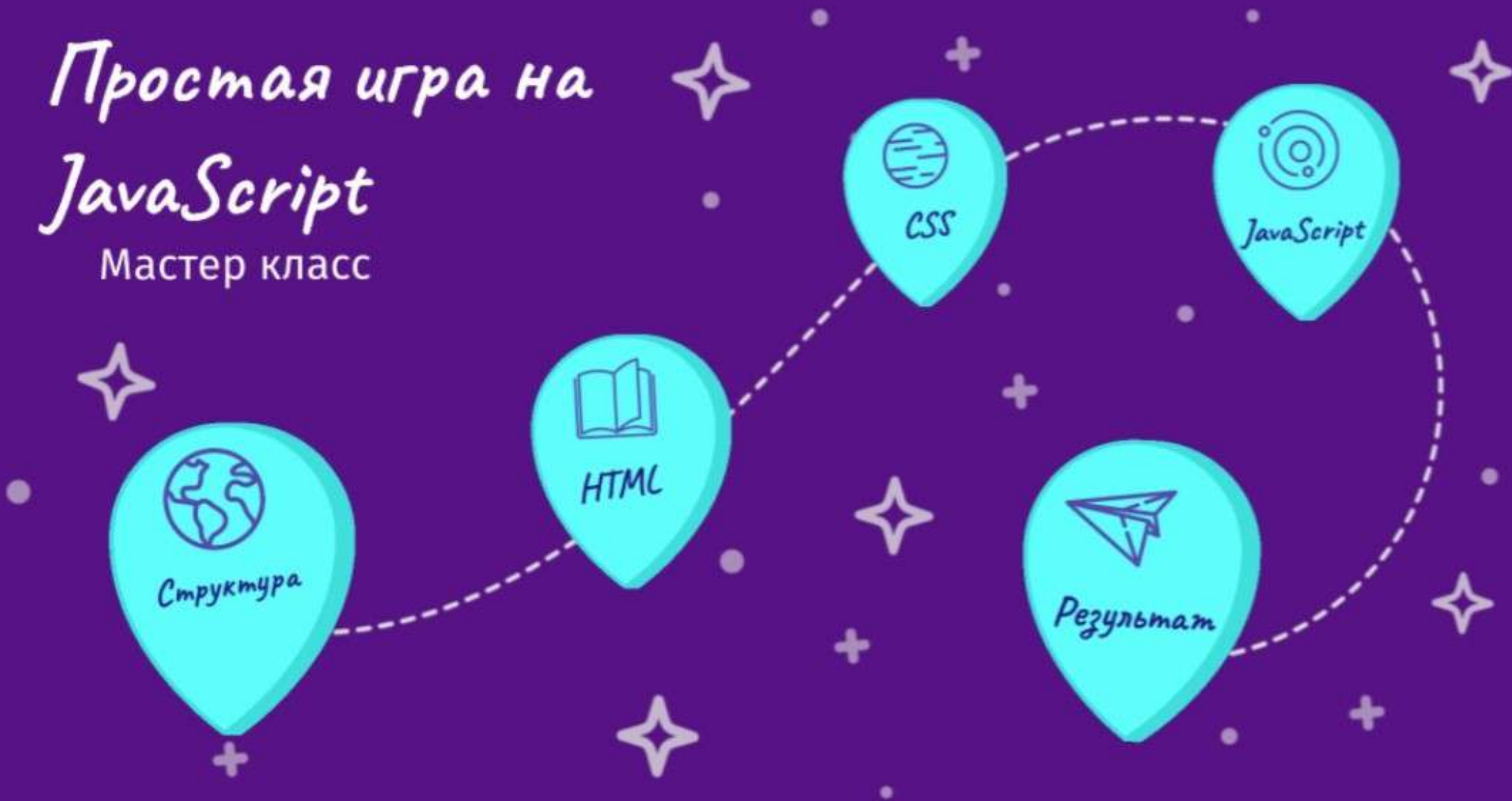
Структура

HTML

CSS

JavaScript

Результат



Структура приложения

Переходим на codepen.io
и создаём новый Pen

HTML

Структура элементов приложения
Кнопки, тексты, картинки

CSS

Стили оформления
Цвета, размеры, фоны

JAVASCRIPT

Алгоритм работы
Нажатие кнопок, выдача результата

HTML

Структура элементов приложения
Кнопки, тексты, картинки

A large yellow teardrop-shaped graphic is centered on a solid purple background. Two dashed white lines cross the background diagonally, one from the bottom-left towards the center and another from the center towards the top-right.

CSS

Стили оформления
Цвета, размеры, фоны

JAVASCRIPT

Алгоритм работы

Нажатие кнопок, выдача результата

HTML

Структура будет состоять из трёх частей:

Заголовок

Панель
выбора

Панель
результата

- **<h1>** тег заголовка 1го уровня
- **<p>** тег абзаца
- **<a>** тег ссылки
- **<div>** тег секции

<h1>Выбери оружие:</h1>

открывающий тег

содержимое

закрывающий тег

```
<div id="rock" class="img-weapon rock"></div>
```

открывающий тег

атрибут ID

значение атрибута ID

атрибут
CLASS

значения атрибута
CLASS

закрывающий тег

родительский элемент

дочерние
элементы

HTML

```
1 <h1>Выбери оружие:</h1>
```

```
2 <div class="weapons">
```

```
3   <div id="rock" class="img-weapon rock"></div>
```

```
4   <div id="paper" class="img-weapon paper"></div>
```

```
5   <div id="scissors" class="img-weapon scissors"></div>
```

```
6 </div>
```


HTML

```
1 * <h1>Выбери оружие:</h1>
2 * <div class="weapons">
3     <div id="rock" class="img-weapon rock"></div>
4     <div id="paper" class="img-weapon paper"></div>
5     <div id="scissors" class="img-weapon scissors"></div>
6 </div>
7 * <div id="res">
8     <p>Компьютер выбрал:</p>
9     <div id="PC" class="img-weapon"></div>
10 * <a id="again">Сначала</a>
11 </div>
```

CSS

Оформление элементов

Синтаксис



Оформление



Иконки



Результат





Синтаксис

селектор
тега

```
CSS
1 body{
2   background: #CADFFF;
3 }
```

свойство

значение



Оформление

для обращения к классам к селекторам в начале добавляется точка

```
.weapons{  
  display: flex;  
  padding-bottom: 30px;  
}  
.img-weapon{  
  margin-right: 20px;  
  background-size: cover;  
  height: 100px;  
  width: 100px;  
  border-radius: 30px;  
  border: 3px solid black;  
  cursor: pointer;  
}
```

- **display: flex;** элементы в строку
- **height: 100px;** высота
- **width: 100px;** ширина
- **border: 3px solid black;** граница
- **border-radius: 30px;** закругление
- **cursor: pointer;** курсор при наведении



Иконки

```
17 * .rock{  
18     background-image: url("https://goo.su/9tUf");  
19 }  
20 * .paper{  
21     background-image: url("https://goo.su/aGIK");  
22 }  
23 * .scissors{  
24     background-image: url("https://goo.su/ahms");  
25 }
```




Результат

display: none; скрываем панель результата
text-decoration: underline; скрываем
панель результата

```
26 * #again{  
27     font-size: 24px;  
28     text-decoration: underline;  
29     cursor: pointer;  
30 }  
31 * #res{  
32     display: none;  
33 }
```

JAVASCRIPT

Алгоритм работы
Реакция на нажатие
Вывод результата

Нажатие

Результат


Сброс

```
$('#rock').click(function(){ game() })
```

элемент
с ID rock

при нажатии

выполнить функцию game

 JS

```
1 $('#rock').click(function(){ game() })
2 $('#paper').click(function(){game()})
3 $('#scissors').click(function(){game()})
```

- Функция game
- Получаем случайный ответ компьютера
- Когда ответ 0 - это камень
- Когда ответ 1 - это бумага
- Когда ответ 3 - это ножницы
- Отобразить панель результата

```
5 * function game(){
6   let answer = Math.floor(Math.random() * 3)
7   switch(answer) {
8     case 0:
9       $('#PC').addClass("rock")
10      break;
11     case 1:
12       $('#PC').addClass("paper")
13      break;
14     case 2:
15       $('#PC').addClass("scissors")
16      break;
17   }
18   $('#res').show();
19 }
```

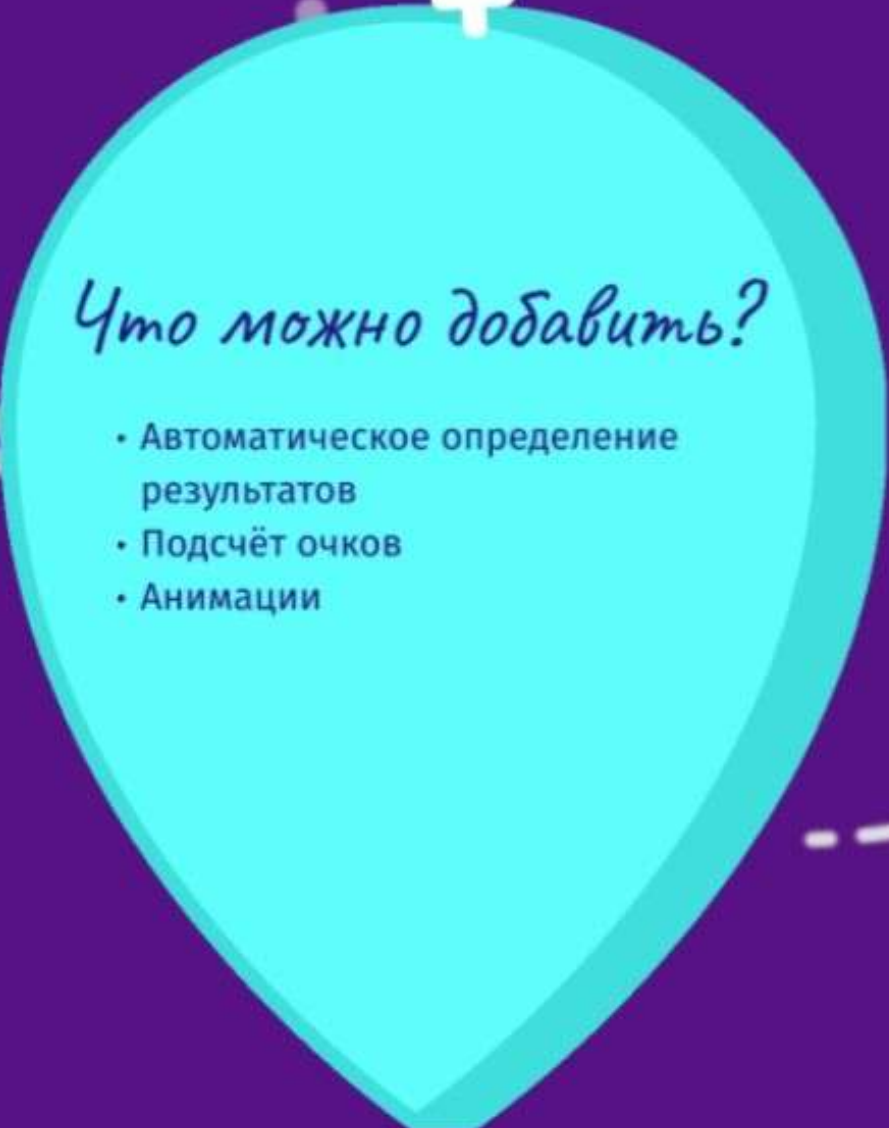
При нажатии на "Сначала"



Удаляем результаты
и
скрываем панель

```
21 $('#again').click(function(){again()})
22
23 * function again(){
24     $('#PC').removeAttr('class')
25     $('#PC').addClass("img-weapon")
26     $('#res').hide();
27 }
```





Что можно добавить?

- Автоматическое определение результатов
- Подсчёт очков
- Анимации



**IN THE
END**



Пробное занятие
Суббота 14:00

Спасибо за внимание

Гришков Андрей Владимирович
8(996)444-31-05