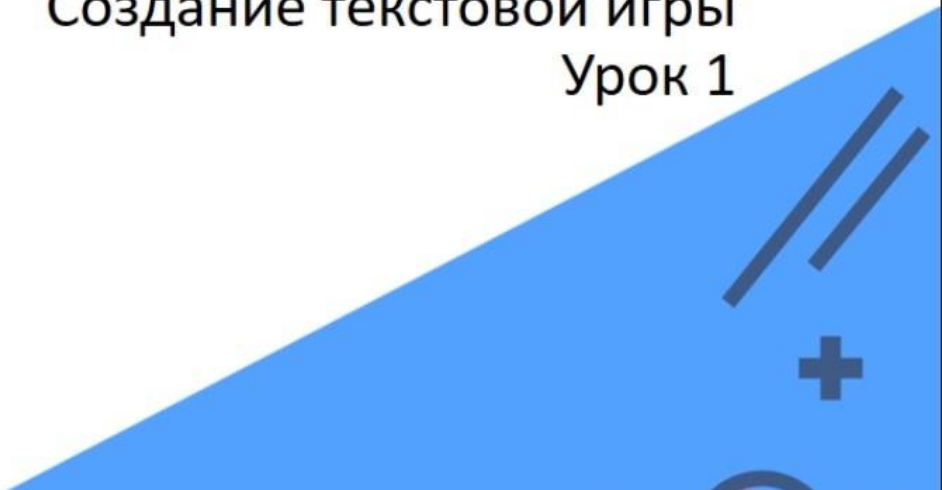




HTML + CSS + JavaScript

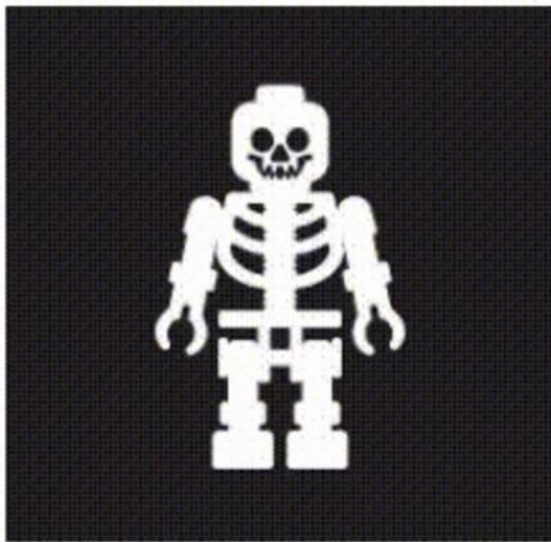
Знакомство
Создание текстовой игры
Урок 1



Знакомство с HTML, CSS, JavaScript

2

HTML
structure



CSS
presentation/appearance

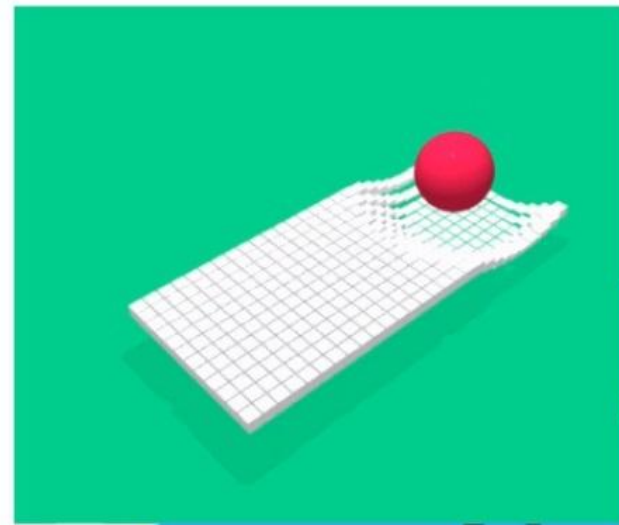
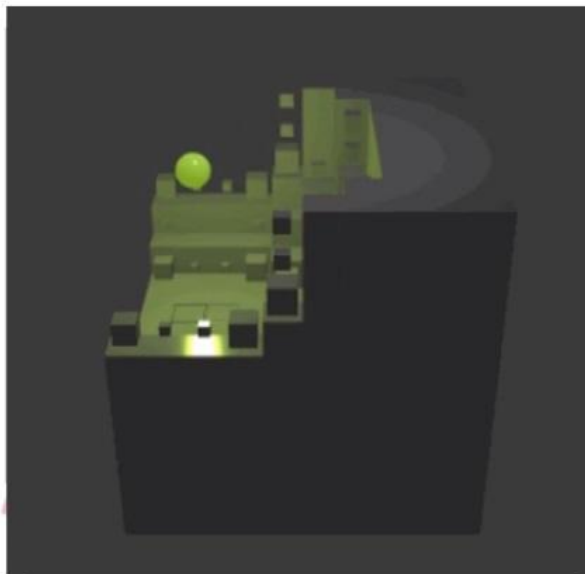


JavaScript
dynamism/action



Применение HTML и CSS

3



Что мы сегодня сделаем?

4

Сокровище

Напиши его здесь

Не разрешать этой странице создавать новые сообщения

OK

Отмена

Открываем Sublime Text 3

Sublime Text 3

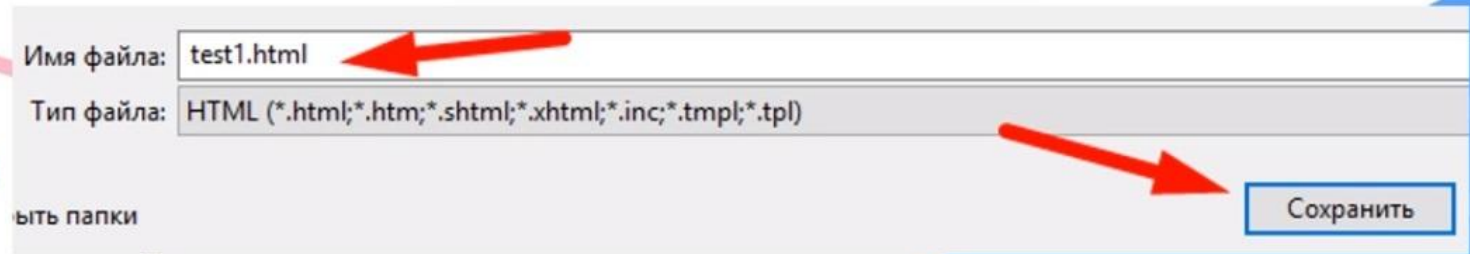
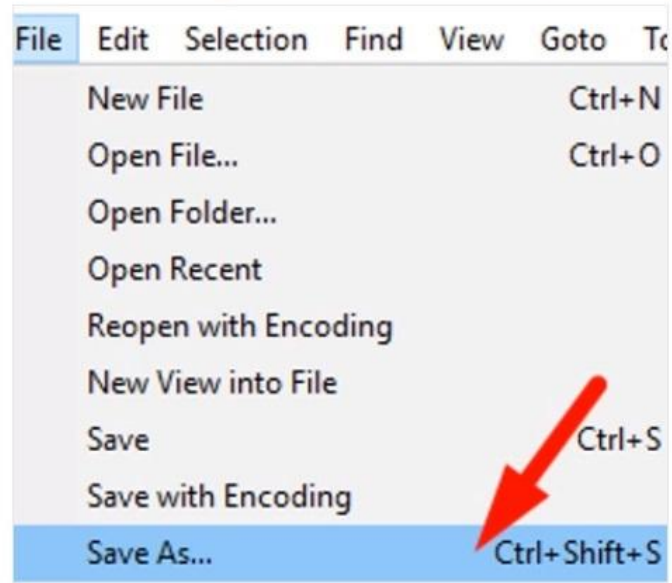
Приложения
Sublime Text 3

Project Preferences Help

- Browse Packages...
- Settings
- Settings – Syntax Specific
- Settings – Distraction Free
- Key Bindings
- Color Scheme...**
- Theme...
- Font >

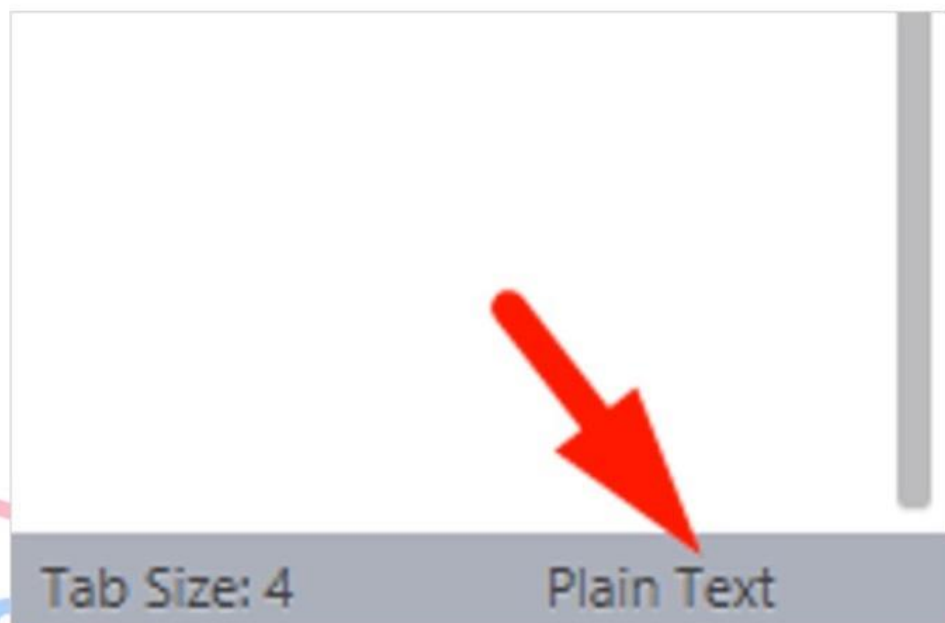
- Breakers
- Celeste**
- Mariana
- Monokai
- Sixteen

Сохраняем документ



Настраиваем рабочую среду

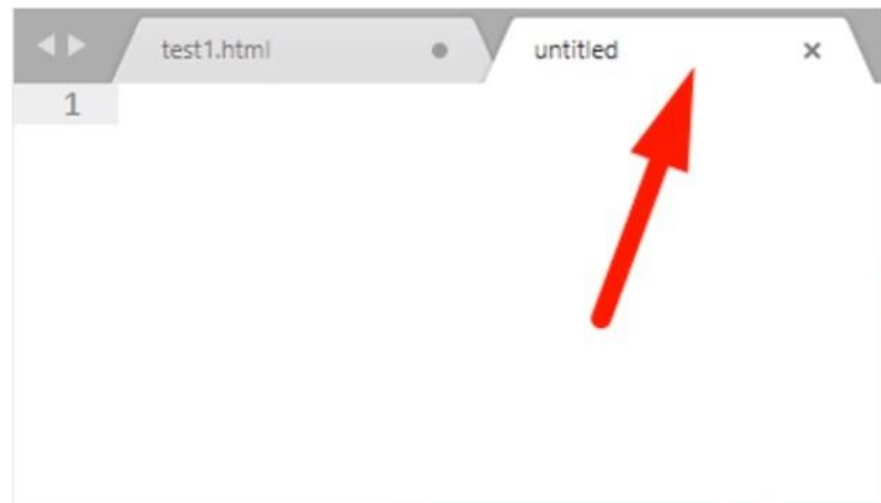
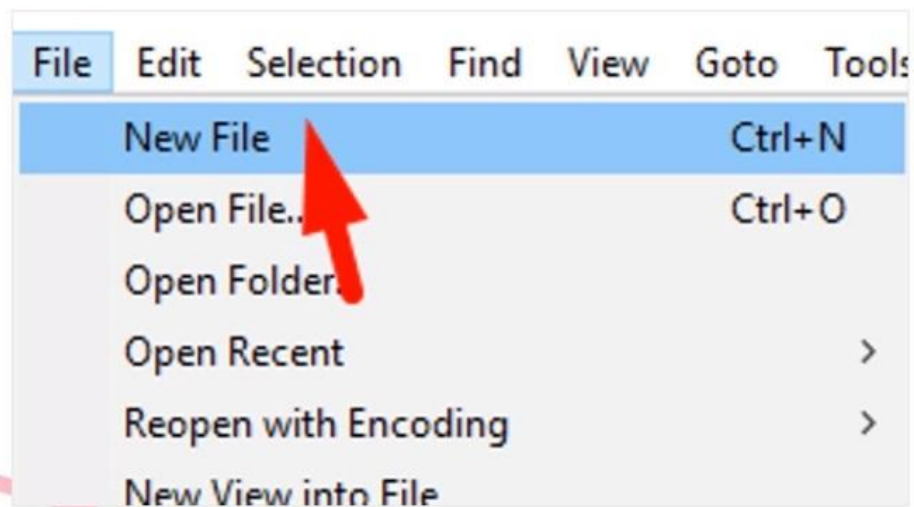
7



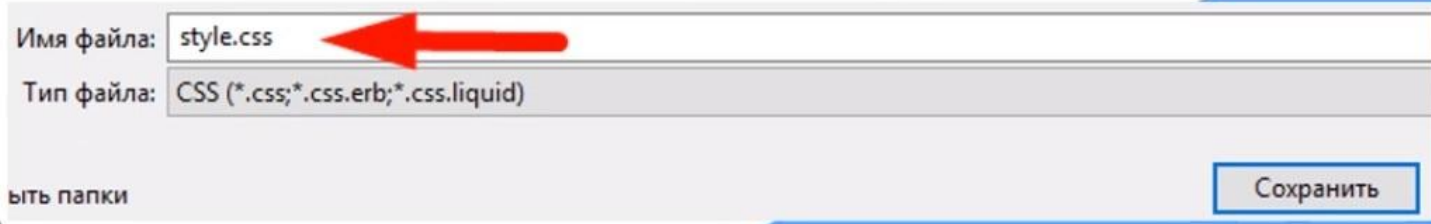
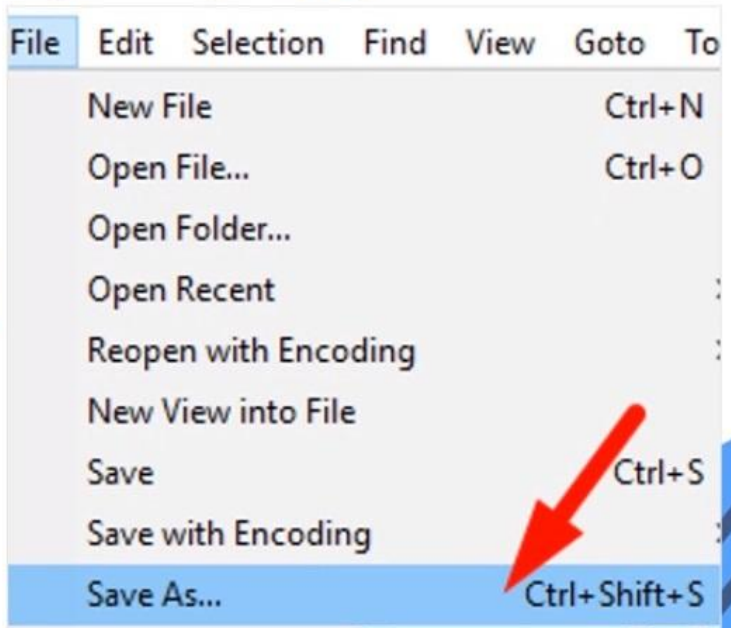
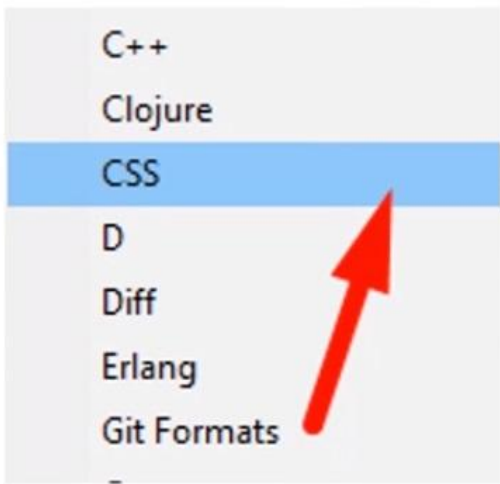
- Erlang >
 - Git Formats >
 - Go
 - Graphviz (DOT)
 - Groovy
 - Haskell >
 - HTML**
 - Java >
 - JavaScript >
 - LaTeX >
 - Lisp
 - Lua
- A list of programming languages and frameworks. The 'HTML' option is highlighted with a blue background. A large red arrow points from the 'HTML' option towards the left, indicating it has been selected for configuration.

Создаем CSS документ

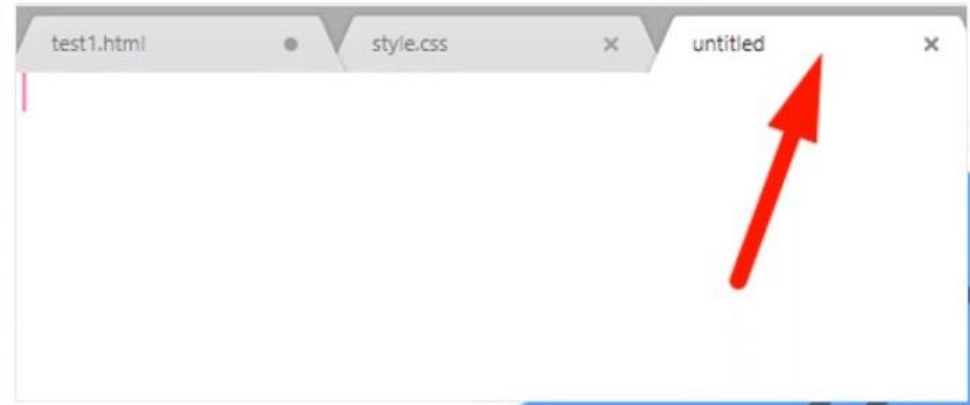
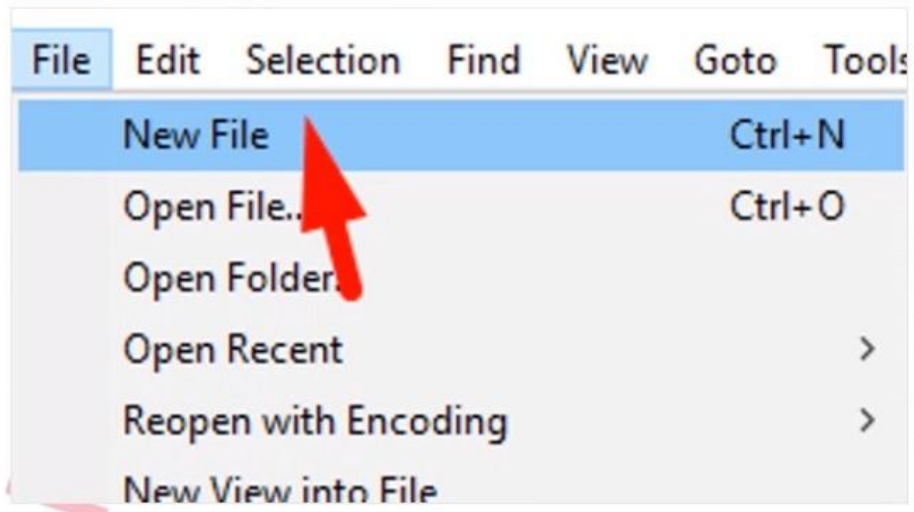
8



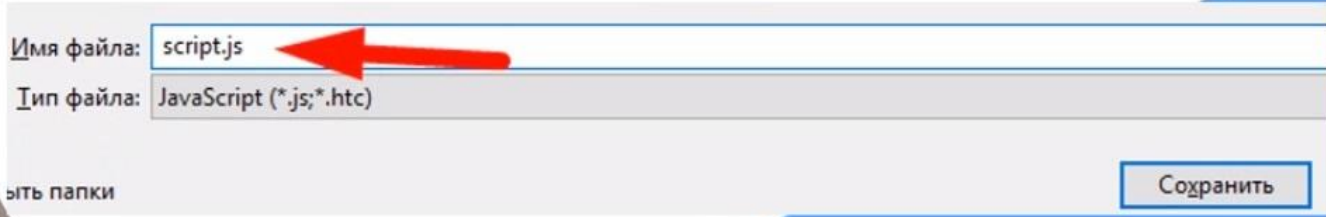
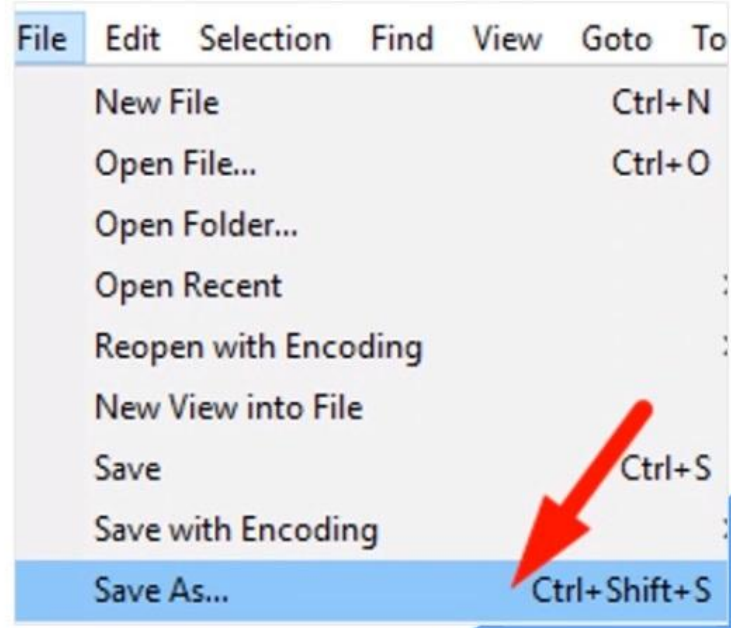
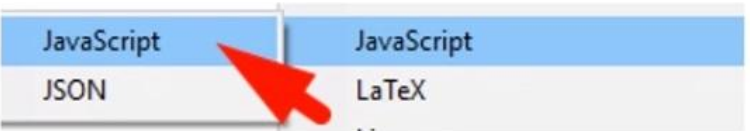
Настраиваем рабочую среду



Создаем JavaScript документ



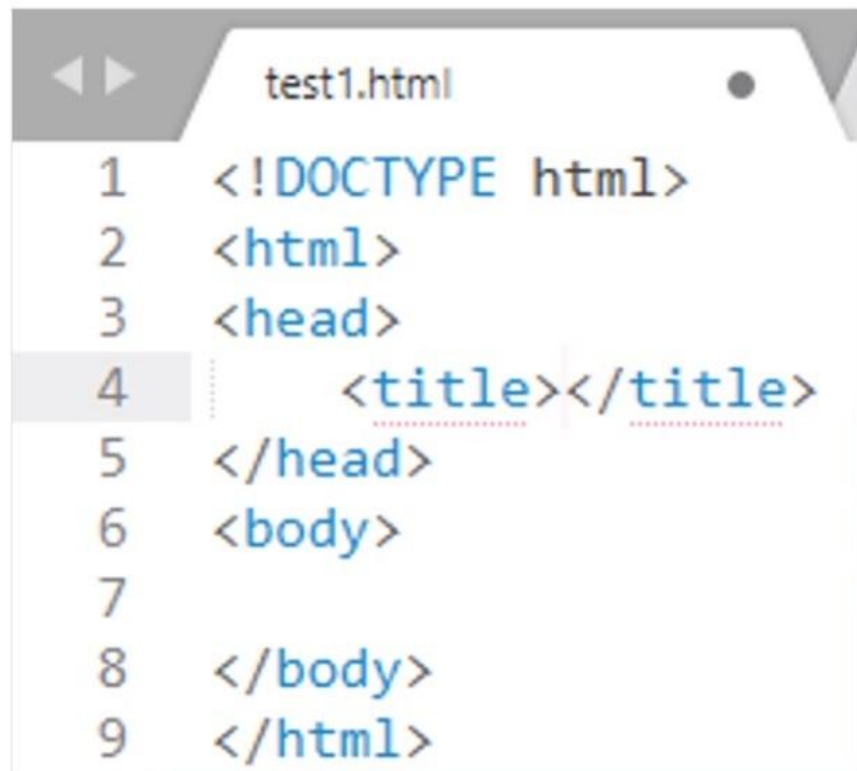
Настраиваем рабочую среду



Создаем основу документа HTML



```
test1.html style.css
1 <ht|
2  html
```



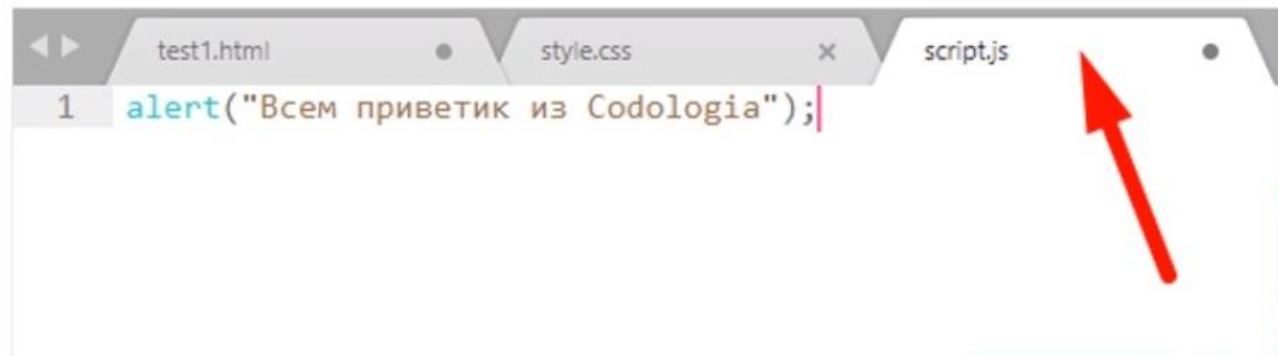
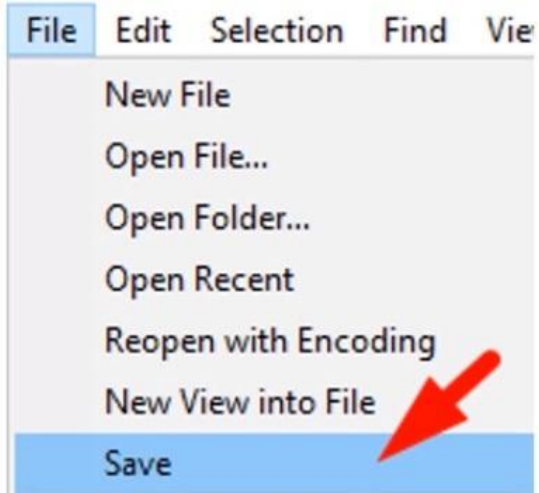
```
test1.html
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <title></title>
5 </head>
6 <body>
7
8 </body>
9 </html>
```

Структура HTML страницы

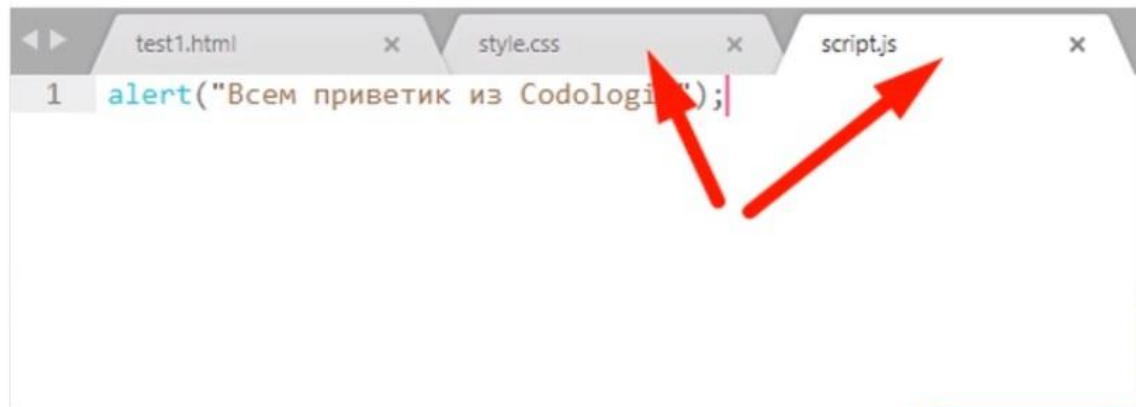
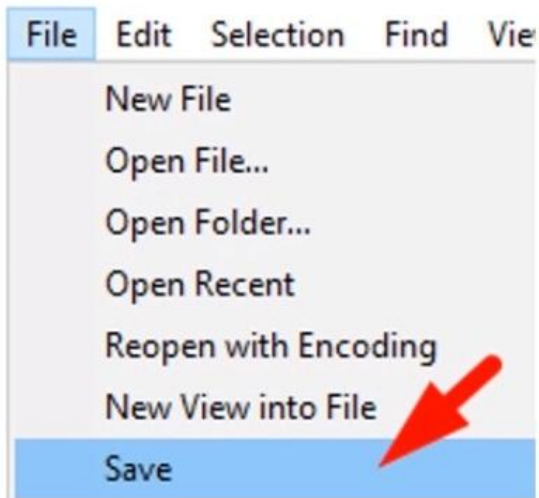
```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4      <title>TextGame</title>
5      <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
6      <script type="text/javascript" src="script.js"></script>
7  </head>
8  <body>
9
10 </body>
11 </html>
```

Первые шаги в JavaScript

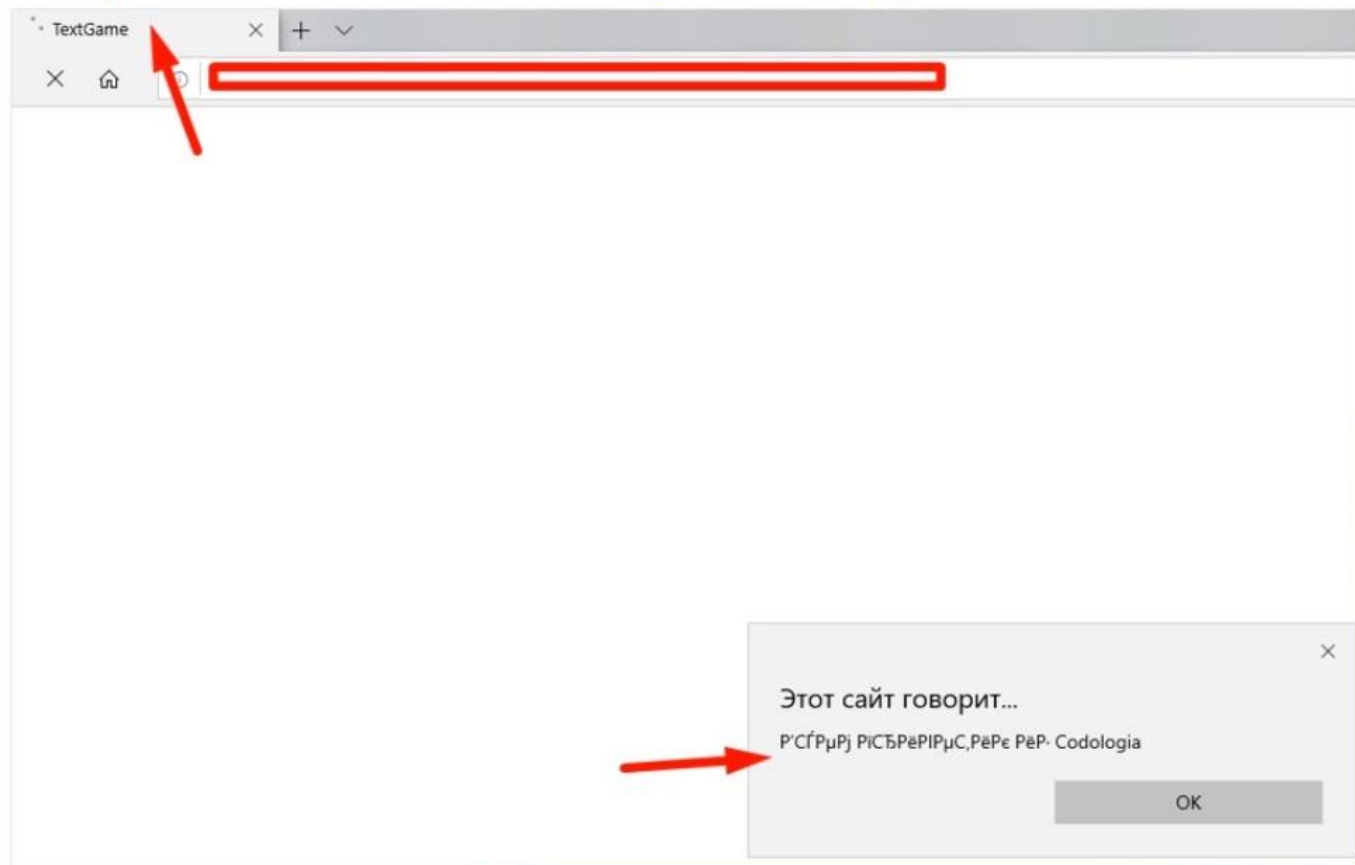
14






Проверяем работу скрипта



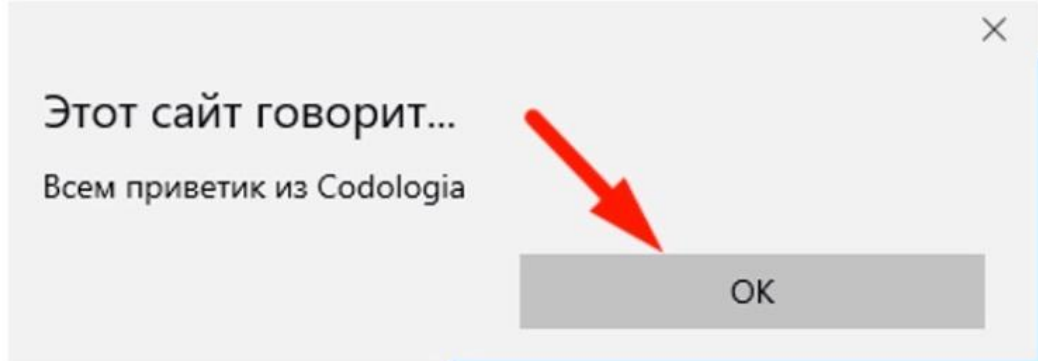
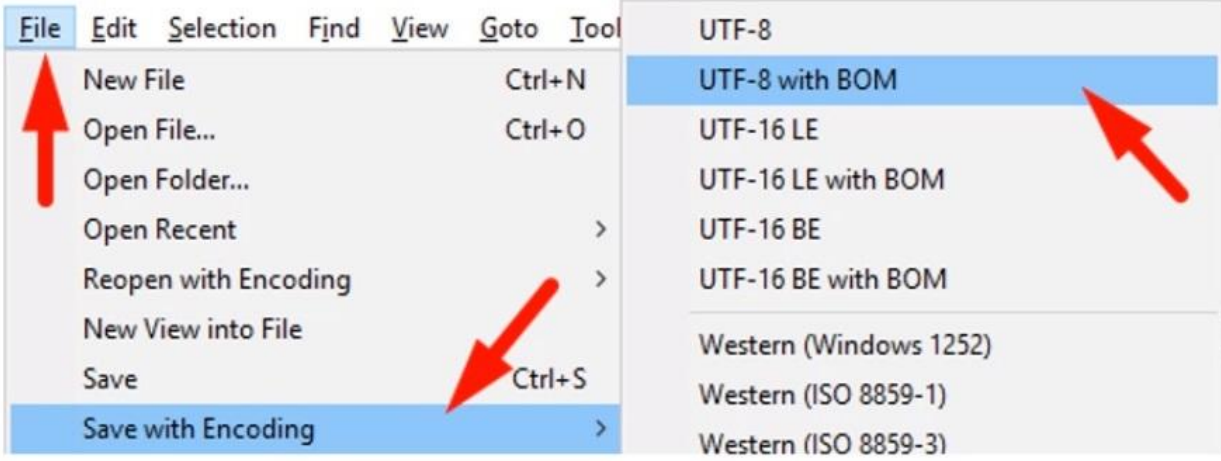
Открываем веб страницу



-  script
-  style
-  test1

A red arrow points from the "test1" item to the right.

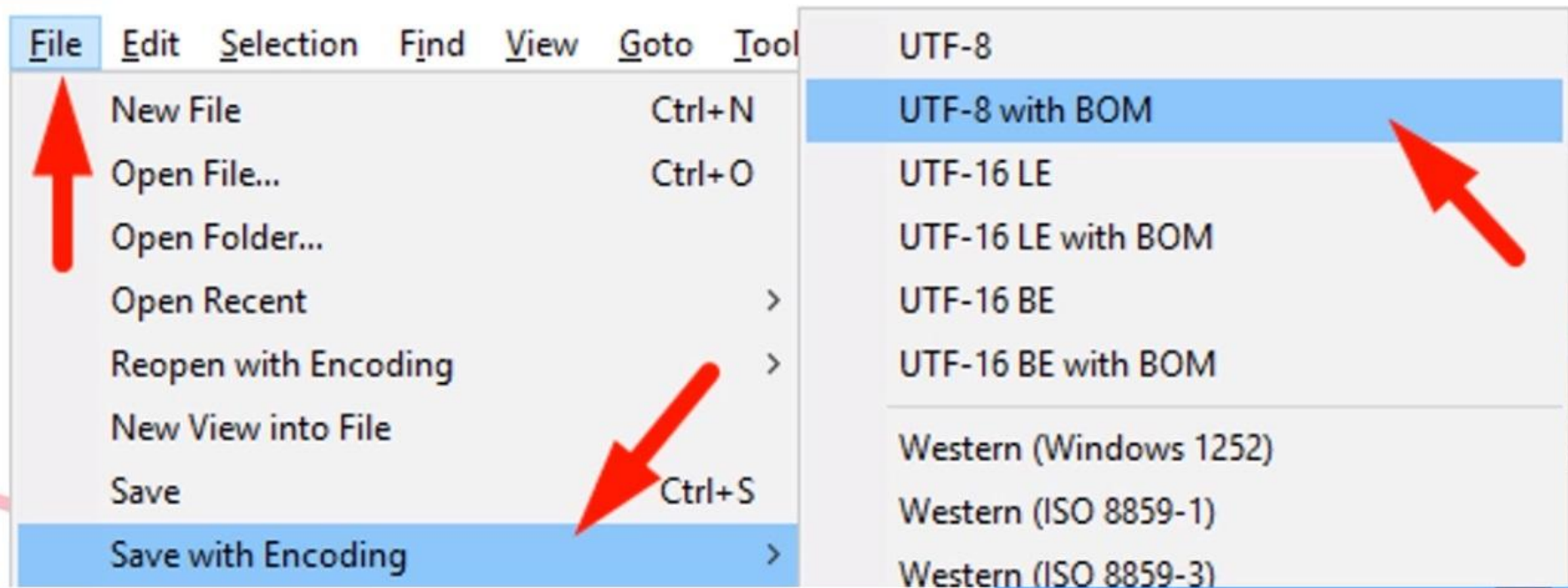
Исправляем проблему кодировки



Создаем игру. Документ test1

```
test1.html style.css x script.js
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <title>TextGame</title>
5   <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
6   <script type="text/javascript" src="script.js"></script>
7 </head>
8 <body>
9   <input class="playbutton" type="submit" id="go" value="Сокровище" onclick="FindTreasure()">
10 </body>
11 </html>
```

Сохраняем изменения



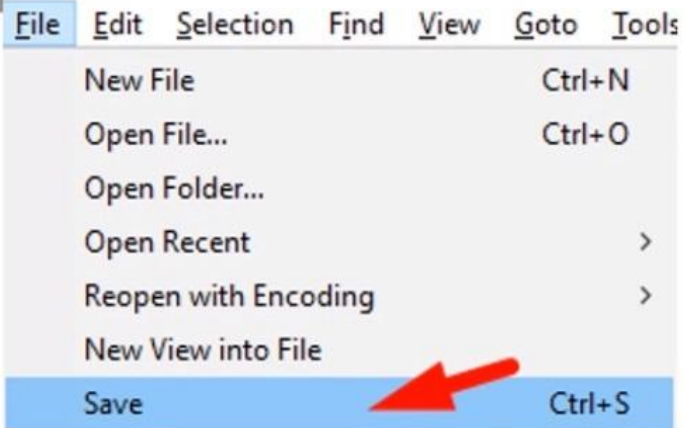
Создаем игру. Документ style

getcolor.ru

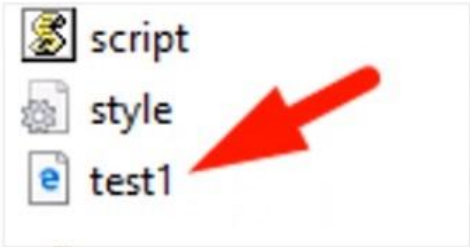
```
test1.html x style.css x
1 .playbutton {
2   position: absolute;
3   left: 500px;
4   top: 100px;
5   padding: 20px;
6   font-size: 30px;
7   background-color: #5AC8FC;
8   border-radius: 10px;
9   border: 2px solid black;
10  font-family: 'Calibri';
11  letter-spacing: 1.5px;
12 }
```



Открываем web страницу



Сокровище



Создаем игру. Документ script

```
test1.html style.css x script.js
1 function FindTreasure() {
2   alert("Привет, ты попал на поиски сокровища! Жми ОК, если хочешь скорее найти его!");
3   alert("Тебя ждет много приключений и интересных заданий, мы начинаем, ты с нами?");
4   alert("Для начала отважный герой, скажи своё имя");
5
6   var name = prompt("Напиши его здесь");
7   while (name === "") {
8     alert("Ты не можешь войти в мир сокровищ, не сказав имени")
9     var name = prompt("Напиши его здесь");
10  }
11 }
```

Открываем web страницу

File Edit Selection Find View Goto Tools

- New File Ctrl+N
- Open File... Ctrl+O
- Open Folder...
- Open Recent >
- Reopen with Encoding >
- New View into File
- Save Ctrl+S**

- script
- style
- test1**

Сокровище

Этот сайт говорит...

Привет, ты попал на поиски сокровища! Жми ОК, если хочешь скорее найти его!

Не разрешать этой странице создавать новые сообщения

ОК

Создаем игру. Документ script

```
test1.html x style.css x script.js
1 function FindTreasure() {
2   alert("Привет, ты попал на поиски сокровища! Жми ОК, если хочешь скорее найти его!");
3   alert("Тебя ждет много приключений и интересных заданий, мы начинаем, ты с нами?");
4   alert("Для начала отважный герой, скажи своё имя");
5
6   var name = prompt("Напиши его здесь");
7   while (name === "") {
8     alert("Ты не можешь войти в мир сокровищ, не сказав имени")
9     var name = prompt("Напиши его здесь");
10  }
11  alert("Еще один путник " + name + " решил попробовать свои силы");
12
13  alert("Ты собираешься на поиски тебе нужно выбрать что взять с собой");
14  var thing=prompt("Выбирай только один объект: машина, ноутбук, меч");
15
16  if (thing === "") {
17    alert(" Ты не можешь ничего не взять у тебя куча места в рюкзаке")
18
19  } else {
20    alert("Отлично! Ты выбрал лучшее что мог, это -" + thing);
21  }
22 }
```


Открываем web страницу

File Edit Selection Find View Goto Tools

- New File Ctrl+N
- Open File... Ctrl+O
- Open Folder...
- Open Recent >
- Reopen with Encoding >
- New View into File
- Save Ctrl+S**

- script
- style
- test1**

Сокровище

Напиши его здесь

Кодология

Не разрешать этой странице создавать новые сообщения

OK Отмена

Задание

Придумайте с помощью оператора `if` еще одно свое условие выбора предмета, чем интереснее, тем лучше!



Решение

```
23 alert("Тебе нужно взять, что - то из еды, ты не можешь ходить голодным");
24 var object=prompt("Выбирай только один объект: яблоко, пицца, мороженое");
25
26 if (object === "") {
27     alert("Ты не можешь ничего не взять ты будешь голодным");
28
29 } else {
30     alert("С " + object + " ты точно будешь сытым");
31 }
32
```

Создаем игру. Документ script

```
33 alert("Тебе нужно добраться до острова на чем ты будешь добираться?");
34 var trip=prompt("лодка или корабль");
35
36
37
38 if (trip ==="лодка"){
39 Boat();
40 } else if (trip === "корабль"){
41 Ship();
42 }
```

Создаем игру. Документ script

```
36 var des1;
37 var des2;
38
39 if (trip === "лодка"){
40   Boat();
41 } else if (trip === "корабль"){
42   Ship();
43 }
44
45
46
47 function Boat() {
48   alert("Лодка гораздо легче и быстрее, ты сделал правильный выбор!");
49   alert("Ты идешь по морю, но вдруг на горизонте замечаешь шторм");
50   alert("Что ты выберешь?");
51   des1=prompt("прыжок в воду или плыть дальше");
52 }
53 function Ship() {
54   alert("Корабль гораздо тяжелее и сможет проплыть в любую погоду! Выбор верный!");
55   alert("Ты идешь по морю, но вдруг на горизонте замечаешь айсберг");
56   alert("Что ты выберешь?");
57   des2=prompt("оплыть айсберг или повернуть на юг");
58 }
```

Открываем web страницу

File Edit Selection Find View Goto Tools

New File Ctrl+N
Open File... Ctrl+O
Open Folder...
Open Recent >
Reopen with Encoding >
New View into File
Save Ctrl+S

script
style
test1

Сокровище

Этот сайт говорит...

Отлично! Ты выбрал лучшее что мог, это -меч

Не разрешать этой странице создавать новые сообщения

OK

Создаем игру. Документ script

```
60 if (des1 === "прыжок в воду")
61 {
62     Go();
63 } else if (des1 === "плыть дальше")
64 {
65     Down();
66 }
67
68
69
70 if (des2 === "оплыть айсберг"){
71 Crush();
72 } else if (des2 === "повернуть на юг"){
73 Get();
74 }
75
76
--
```

Создаем игру. Документ script

```
78 var des3:
79
80
81 function Go()
82 {
83     alert("Ты молодец! Ты прыгнул в воду, и нашел туннель под морем!");
84     alert("Ты смог спокойно пройти по нему сухим");
85     alert("Поздравляю ты на острове! Сейчас начнем поиски сокровища, что мы будем делать?");
86     des3=prompt("идем в джунгли или ищем на берегу")
87 }
88
89 function Down()
90 {
91     alert("Лодка очень легкая");
92     alert("Ты не смог проплыть в шторм и утонул :( ");
93     alert("Извини, но тебе нужно плыть домой");
94 }
95
96 function Crush() {
97     alert("Ты что не знаешь историю корабля Титаник?");
98     alert("Он же тоже был очень большой и хотел оплыть айсберг, но...");
99     alert("Столкнулся с ним!Ба бах!");
100    alert("Извини, но тебе нужно идти в порт чинить судно");
101 }
102
103 function Get()
104 {
105
106 }
```


Задание

Допишите сценарий попадания на остров в функции `Get()` самостоятельно



```
function Get()  
{  
  |  
}  
}
```

Решение

```
function Get()  
{  
  alert("Повернуть на юг было лучшей идеей");  
  alert("Так как ты новичок в мореплавании, то случайно выплыл на нужный курс");  
  alert("Поздравляю ты на острове! Сейчас начнем поиски сокровища, что мы будем делать?");  
  des3=prompt("идем в джунгли или ищем на берегу");  
}
```

Открываем web страницу

File Edit Selection Find View Goto Tools

- New File Ctrl+N
- Open File... Ctrl+O
- Open Folder...
- Open Recent >
- Reopen with Encoding >
- New View into File
- Save Ctrl+S**

- script
- style
- test1**

Сокровище

Этот сайт говорит...

Тебе нужно добраться до острова на чем ты будешь добираться?

Не разрешать этой странице создавать новые сообщения

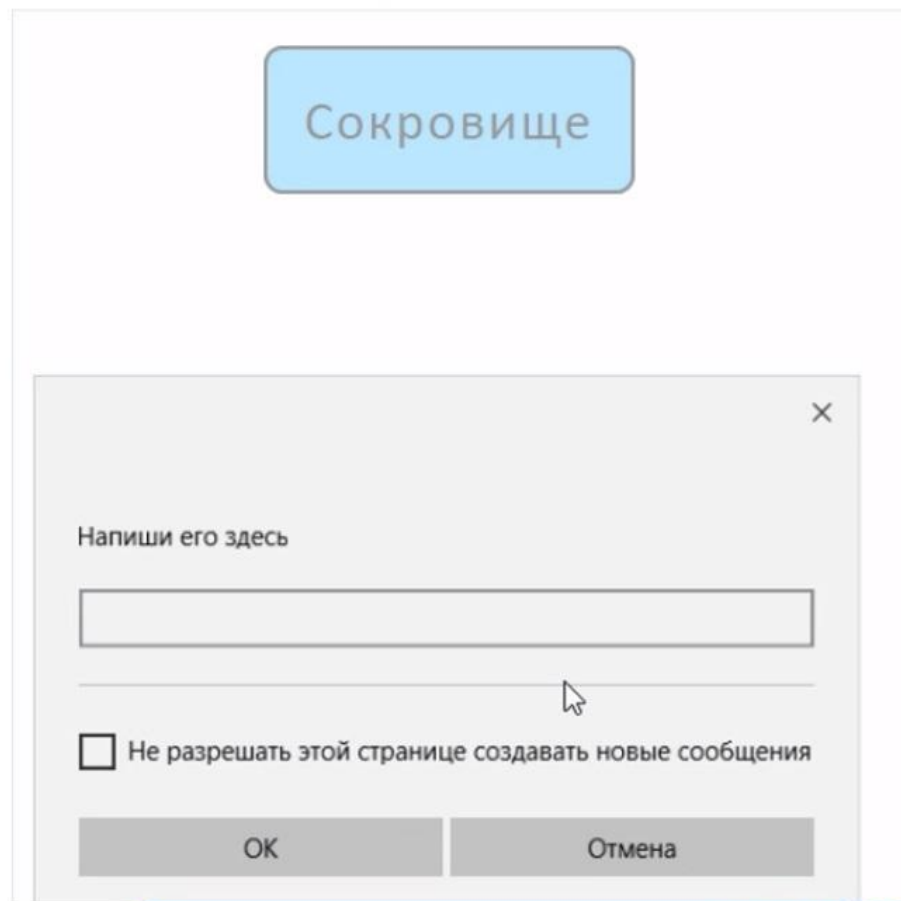
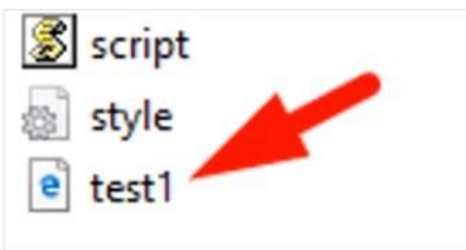
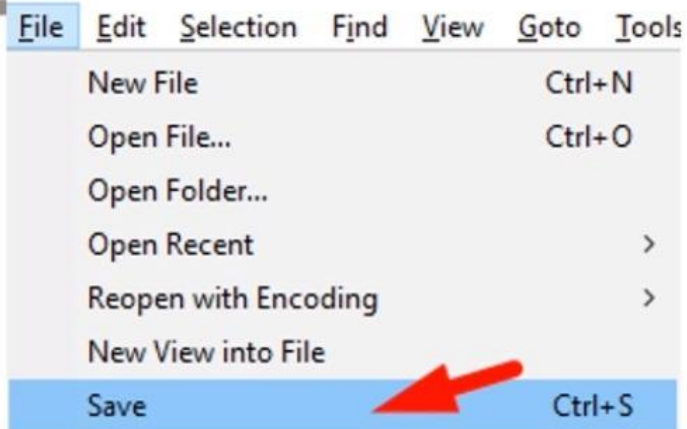
OK

Создаем игру. Документ script

```
110 if (des3 === "ищем на берегу"){  
111   Find();  
112 } else if (des3 === "идем в джунгли"){  
113   Eat();  
114 }  
115 }  
116 }  
117 }  
118 function Find(){  
119   alert("ты замечаешь вдруг подозрительную кучу пальмовых листьев на песке...");  
120   alert("А под ней ты находишь большую дыра...");  
121   alert("И на дне дыры блестят куча золотых монет!");  
122   alert("Поздравляю ты нашел клад!");  
123 }  
124 }  
125 function Eat(){  
126   alert("Супер, ты пошел действительно решил пойти в джунли?");  
127   alert("А как же сказки про аборигенов? Забыл?");  
128   alert("Ну вот :( Тебя съели :(((");  
129 }  
130 }
```

Открываем web страницу

37



Домашнее задание

Придумайте продолжение игры,
дополните интересными сюжетными
линиями! Проявите креатив и творчество





Все молодцы!

