

Оформление игры



Оформление игры

Сегодня на уроке мы познакомимся со стилями оформления веб-страницы CSS. Научимся добавлять изображения в игру



Оформление игры

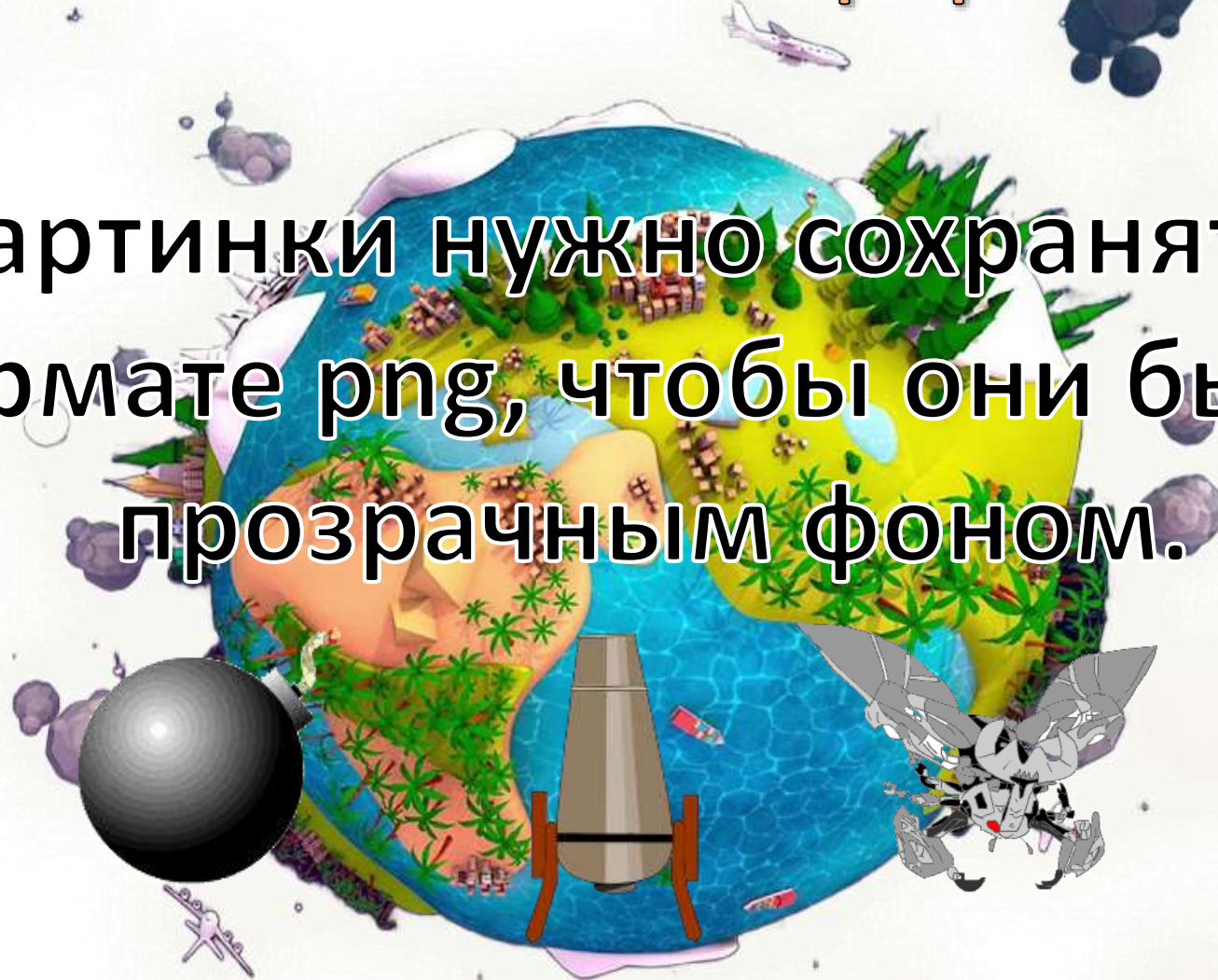
Для начала нам нужно подготовить картинки наших персонажей:

- 1) Главный герой
- 2) Противники
- 3) Союзные снаряды
- 4) GIF-анимация столкновения
- 5) Фон игры

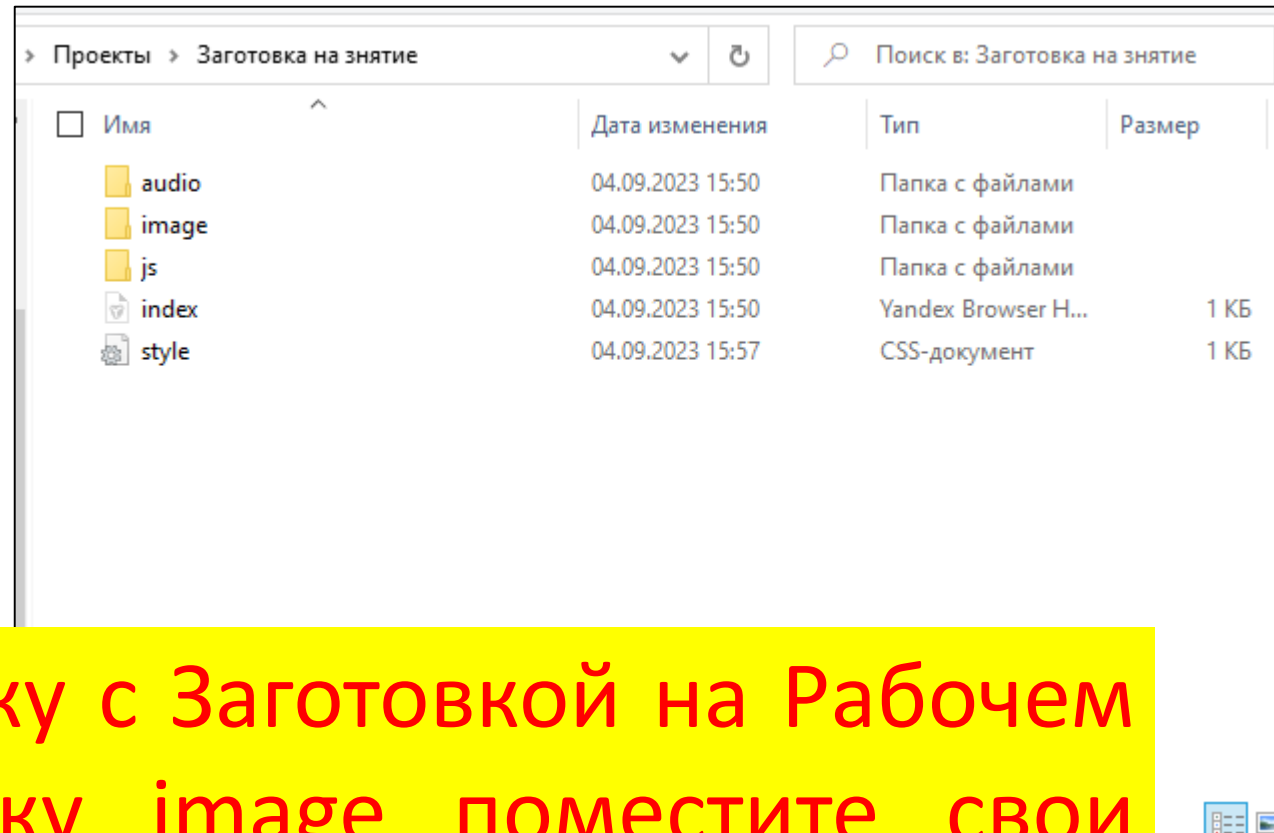


Оформление игры

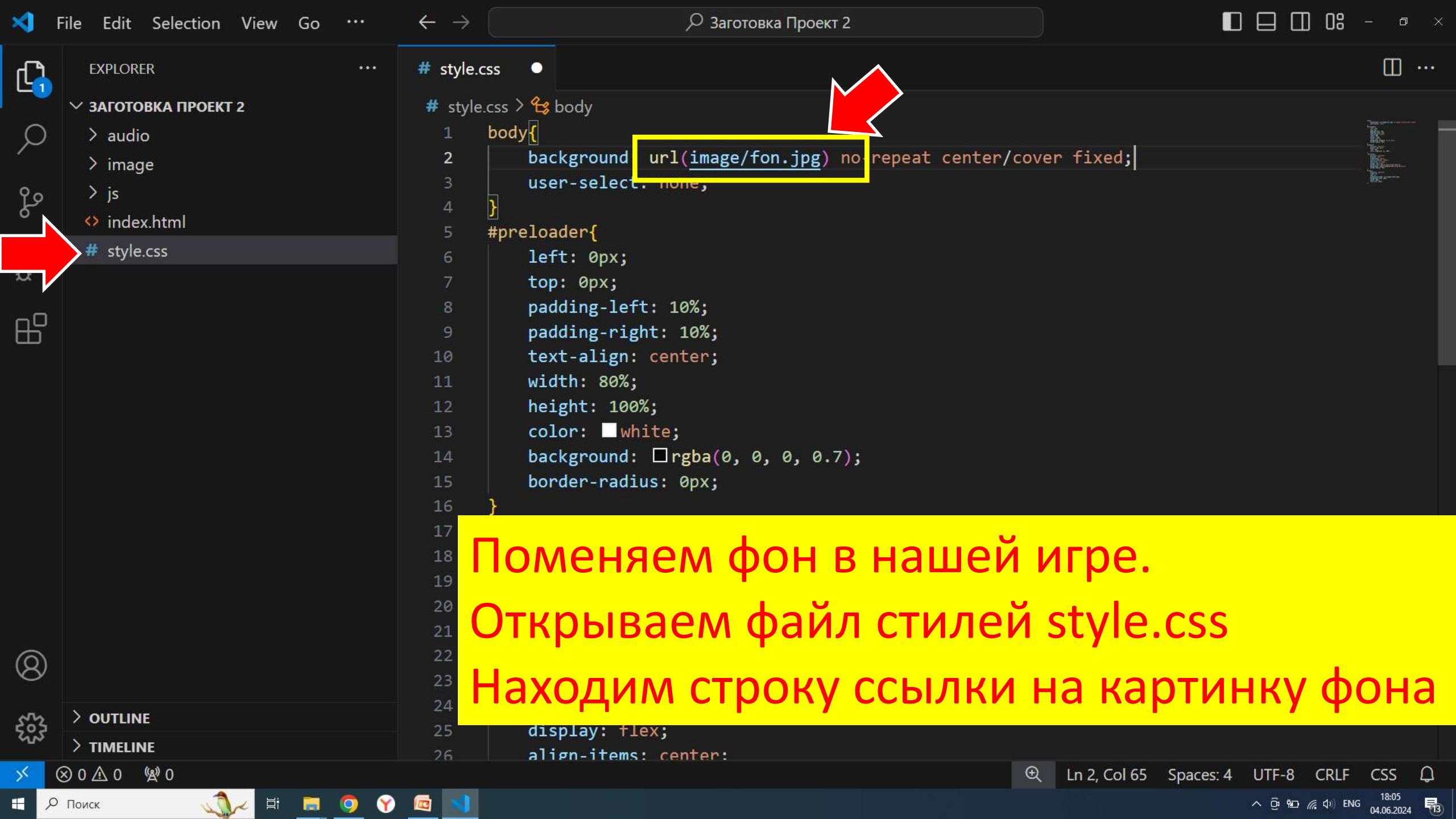
Картинки нужно сохранять в формате png, чтобы они были с прозрачным фоном.



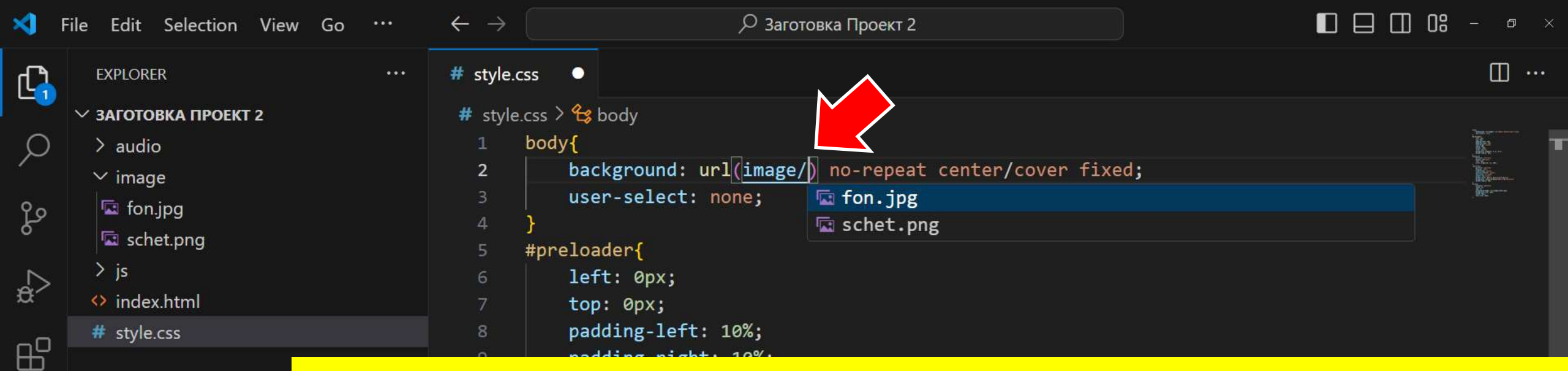
Оформление игры



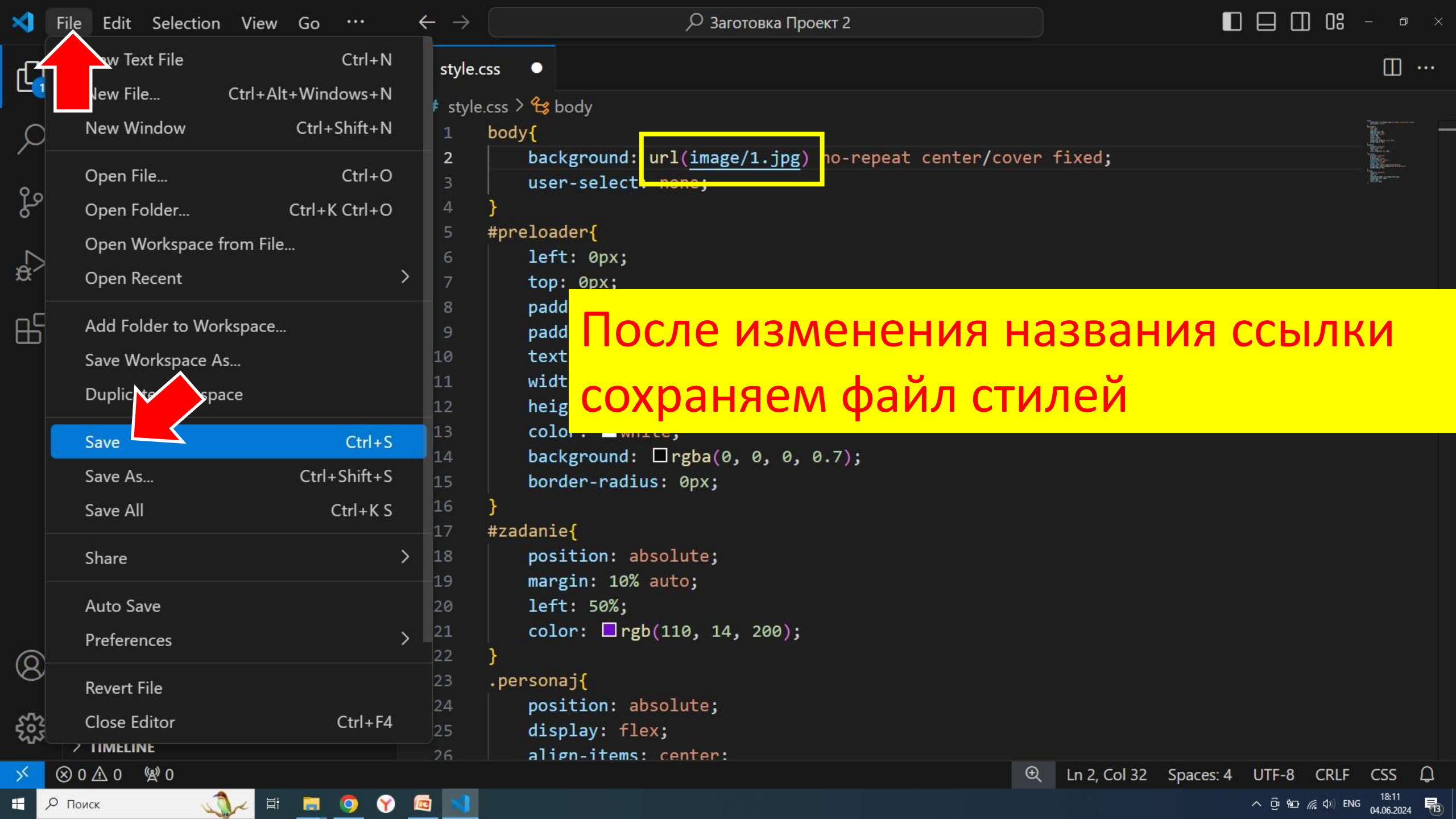
Откройте папку с Заготовкой на Рабочем столе. В папку image поместите свои рисунки.



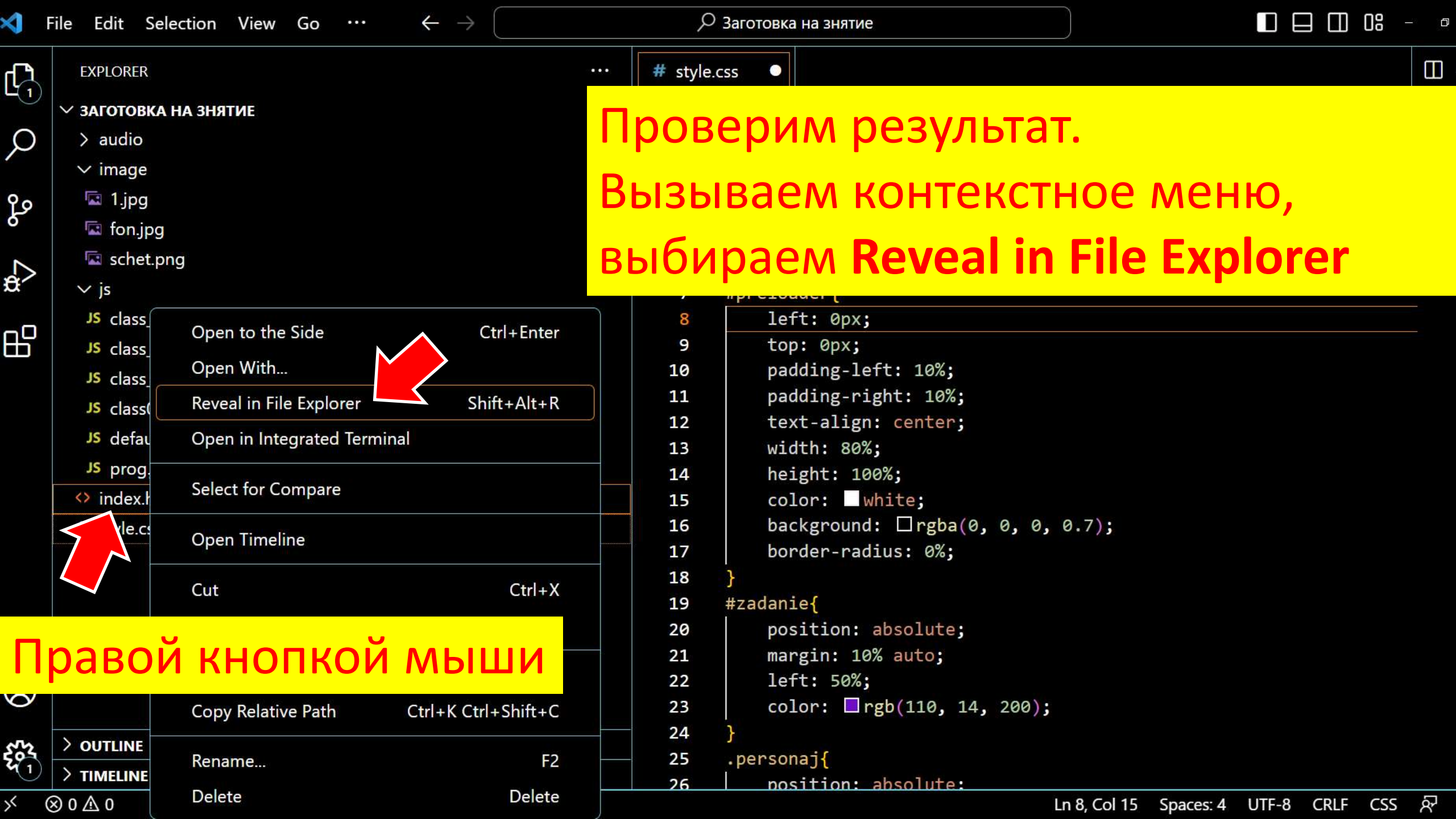
Поменяем фон в нашей игре.
Открываем файл стилей style.css
Находим строку ссылки на картинку фона



1. Удаляем название файла до слова image
Заново вводим разделитель /
Выбираем из всплывающего меню нужный файл
2. Либо в папке image заменяем картинку fon.jpg



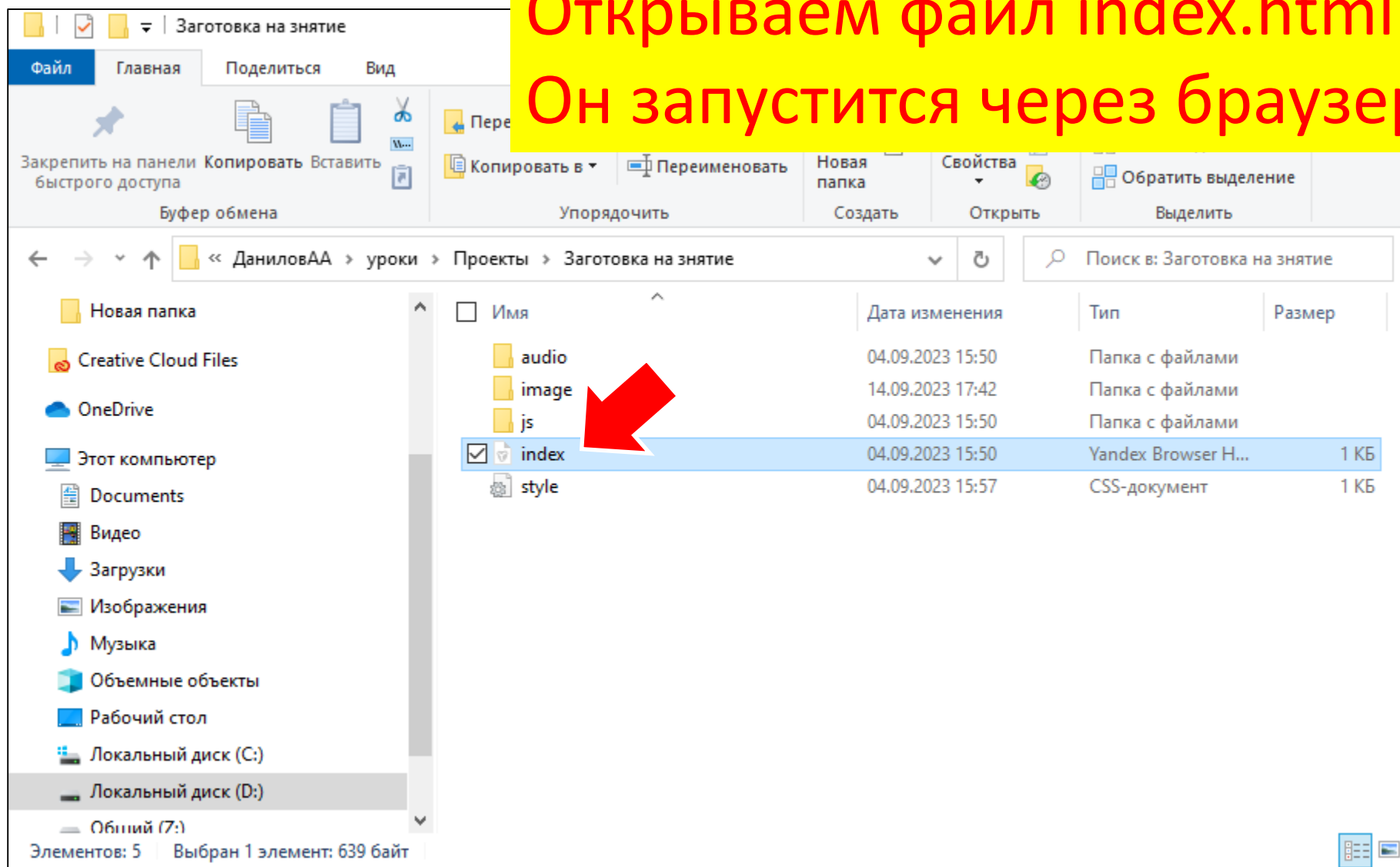
После изменения названия ссылки
сохраняем файл стилей



Проверим результат.
Вызываем контекстное меню,
выбираем **Reveal in File Explorer**

Правой кнопкой мыши

Открываем файл index.html
Он запустится через браузер



Оформление игры

В браузере Вы должны увидеть новый фон игры.
Теперь пришло время добавить движущихся персонажей.




```
← → Заготовка Проект 2
# style.css
# style.css > #schet
23 .personaj{
32     border-radius: 50%;
33 }
34 #schet{
35     position: absolute;
36     right: 5%;
37     top: 5%;
38     background-image: url(image/schet.png);
39     background-size: 100%;
40     width: 60px;
41     font-size: 20pt;
42 }
43 .weapon{
44     background: url(image/w.jpg) no-repeat center/cover;
45 }
46 .opponent{
47     background: url(image/o.jpg) no-repeat center/cover;
48 }
49 .ally{
50     background: url(image/a.jpg) no-repeat center/cover;
51 }
52 .bang{
53     background: url(image/b.jpg) no-repeat center/cover;
54 }
```

Переходим в конец файла
style.css

Каждый персонаж имеет свой
класс:

weapon – главный персонаж

opponent – противники

ally – союзные снаряды

bang – взрыв

```
# style.css
# style.css > #schet
23 .personaj{
32     border-radius: 50%;
33 }
34 #schet{
35     position: absolute;
36     right: 5%;
37     top: 5%;
38     background-image: url(image/schet.png);
39     background-size: 100%;
40     width: 60px;
41     font-size: 24px;
42 }
43 .weapon{
44     background: url(image/w.jpg) no-repeat center/cover;
45 }
46 .opponent{
47     background: url(image/o.jpg) no-repeat center/cover;
48 }
49 .ally{
50     background: url(image/a.jpg) no-repeat center/cover;
51 }
52 .bang{
53     background: url(image/b.jpg) no-repeat center/cover;
54 }
```



background: url ()
вставляет картинку

```
# style.css
# style.css > #schet

23 .personaj{
32     border-radius: 50%;
33 }
34 #schet{
35     position: absolute;
36     right: 5%;
37     top: 5%;
38     background-image: url(image/schet.png);
39     background-size: 100%;
40     width: 60px;
41     font-size: 20pt;
42 }
43 .weapon{
44     background: url(image/w.jpg) no-repeat center/cover;
45 }
46 .opponent{
47     background: url(image/o.jpg) no-repeat center/cover;
48 }
49 .ally{
50     background: url(image/a.jpg) no-repeat center/cover;
51 }
52 .bang{
53     background: url(image/b.jpg) no-repeat center/cover;
54 }
```



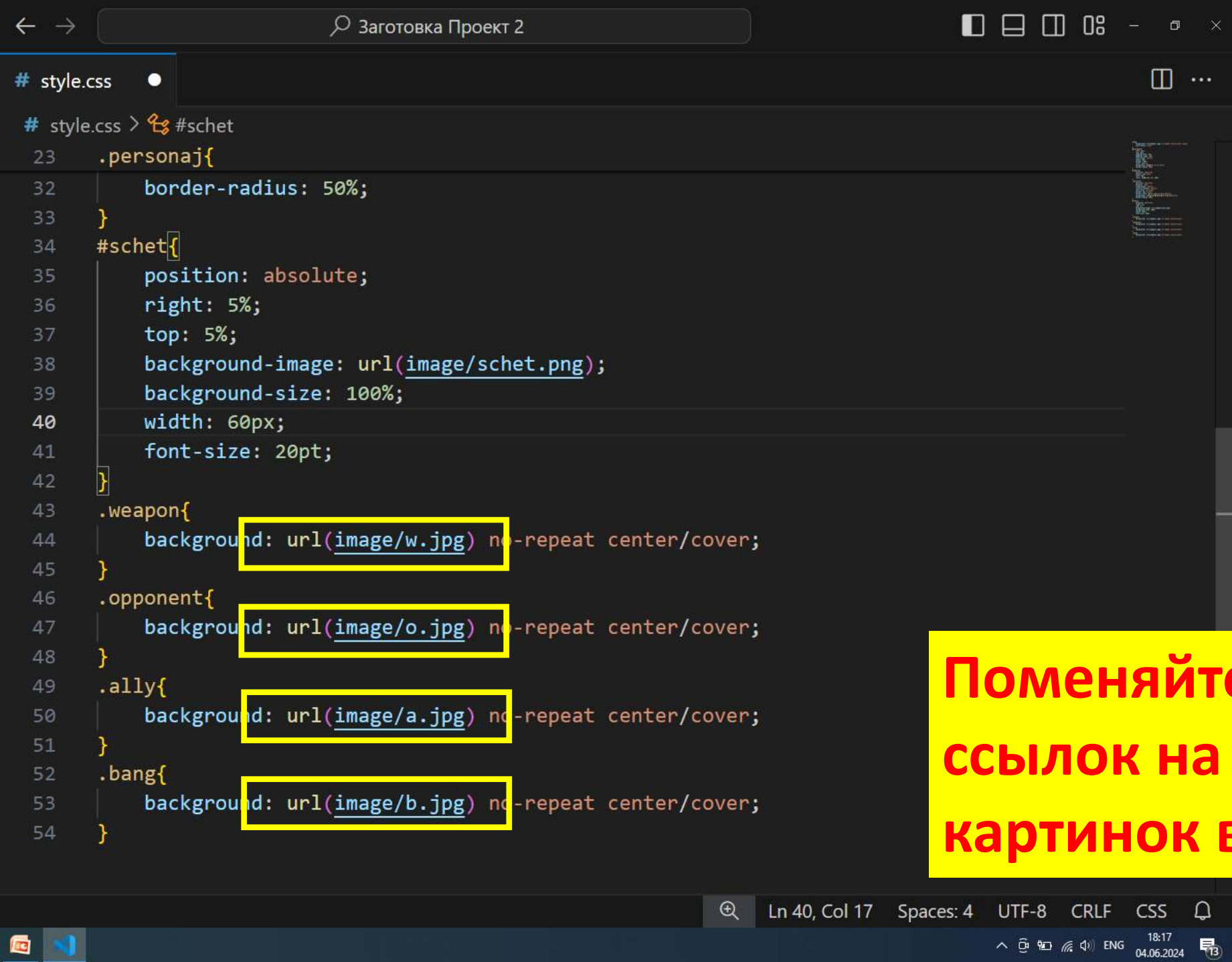
no-repeat
запрещает дублировать
картинку при изменении
пропорций


```
# style.css
# style.css > #schet

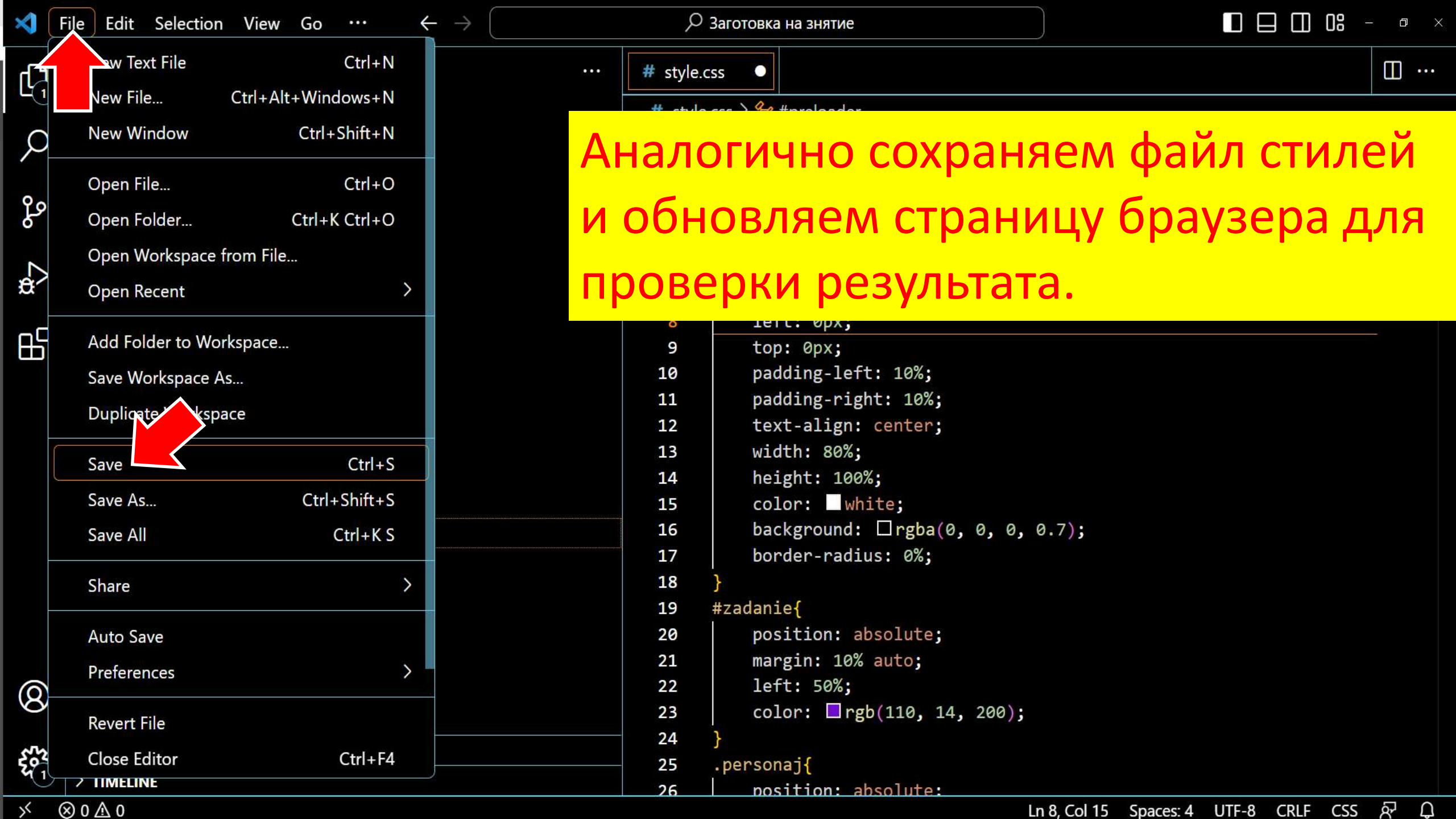
23  .personaj{
32      border-radius: 50%;
33  }
34  #schet{
35      position: absolute;
36      right: 5%;
37      top: 5%;
38      background-image: url(image/schet.png);
39      background-size: 100%;
40      width: 60px;
41      font-size: 20pt;
42  }
43  .weapon{
44      background: url(image/w.jpg) no-repeat center/cover;
45  }
46  .opponent{
47      background: url(image/o.jpg) no-repeat center/cover;
48  }
49  .ally{
50      background: url(image/a.jpg) no-repeat center/cover;
51  }
52  .bang{
53      background: url(image/b.jpg) no-repeat center/cover;
54  }
```



center/cover
Размещает картинку по
центру и заполняет всю
область



**Поменяйте названия
ссылок на названия ваших
картинок в папке image**



Открытую игру в браузере
достаточно обновить, нажав
клавишу F5 или кнопку меню

Оформление игры

Игровой сценарий

Управление поведением объектов

Оформление игры

Отлично!!!
Теперь мы умеем оформлять
картинками веб-приложения



Оформление игры

