



# ИГРОВОЙ СЦЕНАРИЙ

# ИГРОВОЙ СЦЕНАРИЙ

A whimsical, colorful illustration of a globe. The globe is green with blue oceans and is surrounded by various fantastical elements: a lollipop, a blue creature with a long tail, a yellow and black striped tent, and various flowers and plants. The background is white with some faint blue swirls.

Сегодня на уроке мы добавим  
предысторию игры и разработаем  
алгоритм начисления баллов.  
Рассмотрим ситуацию победы или  
поражения. Реализуем окончание игры



EXPLORER

- ▼ ЗАГОТОВКА НА ЗНЯТИЕ
  - > audio
  - ▼ image
    - 1.jpg
    - fon.jpg
    - schet.png
  - ▼ js
    - JS class\_ally.js
    - JS class\_move.js
    - JS class\_opponent.js
    - JS class0.js
    - JS default\_function.js
    - JS prog.js
  - <> index.html
  - # style.css

JS prog.js

js > JS pr

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

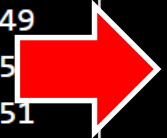
Дополним наш код

Пусть каждые 100 кадров противники выхоят с неверным примером, а каждый 200 кадров - с правильным примером

```

46     if(time%100==0){
47         |   f_creat_obj('c_opponent',15000, ['opponent', 'false_obj'], 0,100, {dw:2,dh:2,txt:'2+2=5'});
48     }
49
50     if(time%200==0){
51         |   f_creat_obj('c_opponent',15000, ['opponent', 'true_obj'], 0,100, {dw:2,dh:2,txt:'2+2=4'});
52     }
53
54     time++;

```



Параметр txt выведет текст у противника

Дополним объекты классами false\_obj и true\_obj

> OUTLINE

> TIMELINE

61 }

62

63 document.onmousemove = function(event){

In 44 Col 14 Spaces: 4 LITE-8 CRLF {} JavaScript

EXPLORER

ЗАГОТОВКА НА ЗНЯТИЕ

- audio
- image
  - 1.jpg
  - fon.jpg
  - schet.png
- js
  - class\_ally.js
  - class\_move.js
  - class\_opponent.js
  - class0.js
  - default\_function.js
  - prog.js
- index.html
- style.css

OUTLINE

TIMELINE

Дополним код

Проверяем, если в имени класса есть false\_obj (если это неправильный пример), то бал. увеличиваем, иначе уменьшаем

Выводим результат в поле счет

```

25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50

```

```

    _creat_obj( 50, 500, [ 'bang' ], a.x, a.y, {dw:3,dh:3});
    o.удалить_объект();
    a.удалить_объект();
    if(o.picture.className.indexOf('false_obj')>=0){
        ball++;
    }else{
        ball--;
    }
    schet.innerHTML = ball;
  }
}
}

for(let value in obj){
  obj[value].f0();
  obj[value].f1();
}

```



```

if(o.picture.className.indexOf('false_obj')>=0){
    ball++;
}else{
    ball--;
}
schet.innerHTML = ball;

```

EXPLORER

ЗАГОТОВКА НА ЗНЯТИЕ

- audio
- image
  - 1.jpg
  - fon.jpg
  - schet.png
- js
  - class\_ally.js
  - class\_move.js
  - class\_opponent.js**
  - class0.js
  - default\_function.js
  - prog.js
- index.html
- style.css

OUTLINE

TIMELINE

```
JS prog.js JS class_opponent.js
```

```
js > JS class_opponent.js > c_opponent
```

```
1 class c_opponent extends c0{
2   f1(){
3     this.вперед(1):
4     if(this.picture.className.indexOf('false_obj')>=0){
5       |   if(this.y >= window.innerHeight) alert('Ваш результат: ' + ball);
6       |   }
7     }
8 }
```



Редактируем класс противника  
Если это неверный пример, а также  
координата Y противника становится больше  
высоты экрана, то мы выводим результат игры

EXPLORER ...

- <> index.html
- ▼ ЗАГОТОВКА НА ЗНЯТИЕ
  - > audio
  - ▼ image
    - 1.jpg
    - fon.jpg
    - schet.png
  - ▼ js
    - JS class\_ally.js
    - JS class\_move.js
    - JS class\_opponent.js
    - JS class0.js
    - JS default\_function.js
    - JS prog.js
    - <> index.html
    - # style.css

> OUTLINE

> TIMELINE

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="rus">
3 <head>
4 <meta charset="UTF-8">
5 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
6 <script src="js/class0.js"></script>
7 <script src="js/class_opponent.js"></script>
8 <script src="js/class_ally.js"></script>
9 <script src="js/default_function.js"></script>
10 <title>Заготовка</title>
11 </head>
12 <body>
13 <div id="zadanie"></div>
14 <div id="scene1"></div>
15 <div id="schet" class="personaj"></div>
16 <div id="preloader" class="personaj" onclick="f_preloader()">Стреляем по неправильным примерам и даем пройти верным.</div>
17 <script src="js/prog.js"></script>
18 </body>
19 </html>

```

Редактируем HTML документ  
 Поменяем текст предыстории игры и придумаем название – запишем его вместо слова Заготовка



# ИГРОВОЙ СЦЕНАРИЙ

**Отлично!!!**

**Мы создали нашу первую игру.  
Стреляем по неправильным примерам  
и даем пройти верным.  
Как только пример с ошибкой дойдет  
до нас – игра завершится**



A whimsical, colorful illustration of a globe. The globe is green with blue oceans and is surrounded by various fantastical elements. There are white flowers, a red lollipop, a yellow and black striped boat, and a blue cloud-like creature. The globe is set against a white background with blue decorative swirls and dots.

# ИГРОВОЙ СЦЕНАРИЙ