



ИЗМЕНИТЬ
ВНЕШНИЙ
ВИД НОВОГО
ПРОТИВНИКА

EXPLORER

ЗАГОТОВКА ПРОЕКТ 2

- audio
- image
- js
 - class_ally.js
 - class_move.js
 - class_opponent.js
 - class0.js
 - default_function.js
 - prog.js
 - index.html
 - style.css

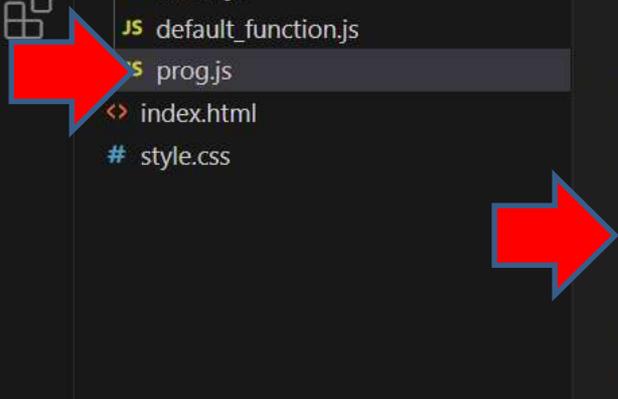
OUTLINE

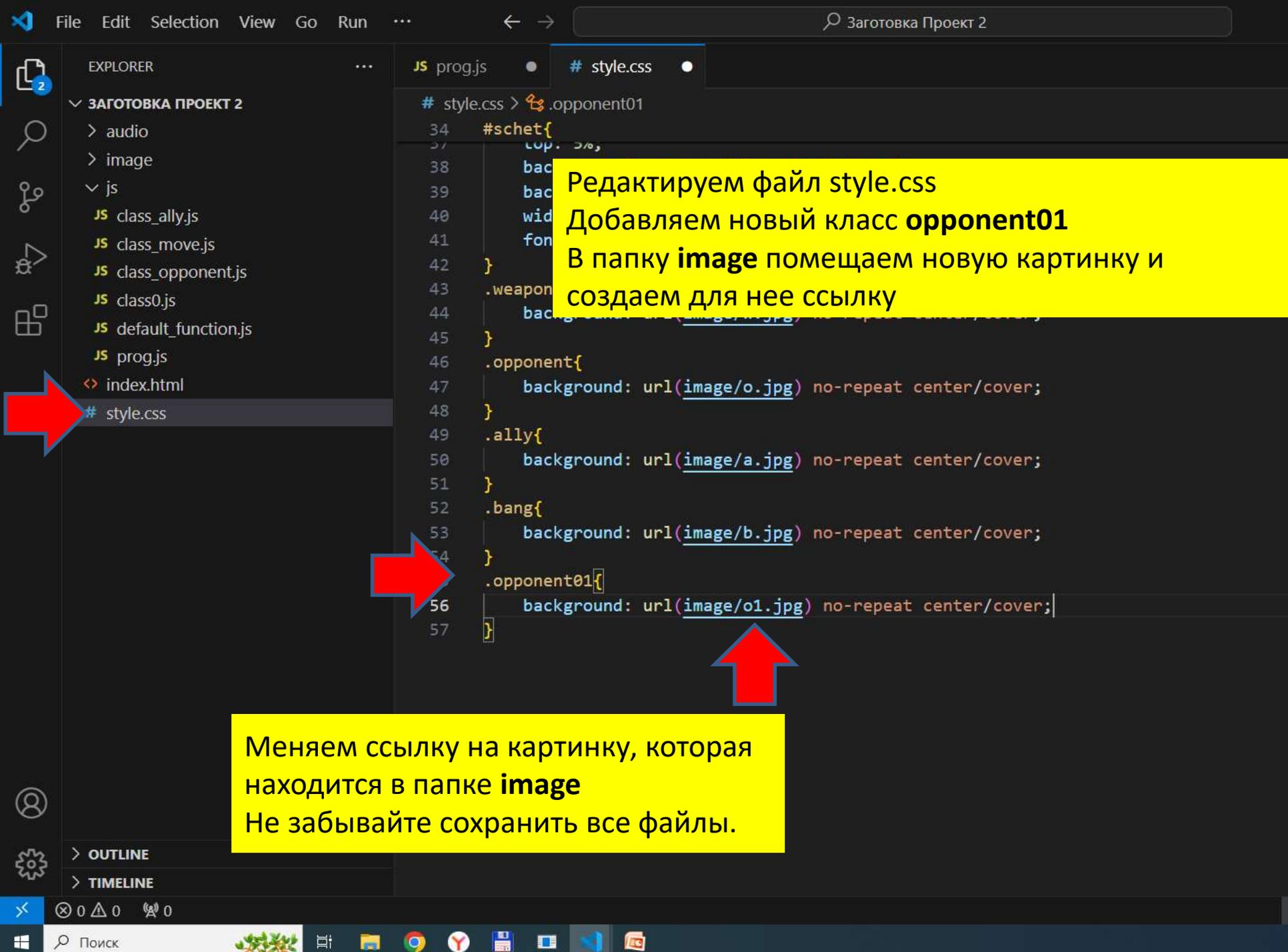
TIMELINE

```
js > JS prog.js > draw
25 function draw(){
37     o.удалить_объект();
38 }
39 }
40 }
41 for(let value in obj){
42     obj[value].f0();
43     obj[value].f1();
44 }
45 }
46 if(time%100==0){
47     f_creat_obj('c_opponent',15000,['opponent'],0,100,{dw:2,dh:2});
48 }
49
50 if(time%300==0){
51     f_creat_obj('c_opponent',15000,['opponent'],0,100,{dw:2,dh:2});
52 }
53
54 time++;
55 if(!pause) requestAnimationFrame(draw);
56 }
57
58 function f
59     let id
60     let c_name = event.currentTarget.className;
61 }
62
63 document.onmousemove = function(event){
64     if((!pause)&&(typeof(obj_move.picture)!='undefined')){
65         obj_move.x = event.clientX;
66     }
67 }
```

В квадратных скобках указан массив имен классов.

Класс для оформления внешнего вида объекта





Редактируем файл style.css
Добавляем новый класс **opponent01**
В папку **image** помещаем новую картинку и создаем для нее ссылку

Меняем ссылку на картинку, которая находится в папке **image**
Не забывайте сохранить все файлы.



ИЗМЕНИТЬ
ВНЕШНИЙ
ВИД НОВОГО
ПРОТИВНИКА