



ИЗМЕНИТЬ
СКОРОСТЬ ДВИЖЕНИЯ
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 prog.js  
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%100==0){  
51     f_creat_obj('c_opponent_speed',15000,['opponent'],0,100,{dw:2,dh:2});  
52 }  
53 }  
54 time++;  
55 if(!pause) requestAnimationFrame(draw);  
56 }  
57 }  
58 let id = event.currentTarget.getAttribute('id');  
59 let c_name = event.currentTarget.className;  
60 }  
61 }  
62 }  
63 document.onmousemove = function(event){  
64     if(!pause&&(typeof(obj_move.picture)!='undefined')){  
65         obj_move.x = event.clientX;  
66     }  
67 }
```

Для изменения скорости движения нового объекта меняем название класса поведения на c_opponent_speed

Класс поведения отвечает за изменение параметров объекта

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

Добавляем строку для подключения класса **class_opponent_speed.js**

```
<> index.html > html >
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="ru">
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_opponent_speed.js"></script>
9   <script src="js/class_ally.js"></script>
10  <script src="js/default_function.js"></script>
11  <title>Заготовка</title>
12 </head>
13 <body>
14   <div id="zadanie"></div>
15   <div id="scene1"></div>
16   <div id="schet" class="personaj">0</div>
17   <div id="preloader" class="personaj" onclick="f_preloader()">Начало игры.</div>
18   <script src="js/prog.js"></script>
19 </body>
20 </html>
```

Редактируем файл **index.html**

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

```
index.html > html > head > script
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/class_ally.js"></script>
7   <script src="js/class_opponent_speed.js"></script>
8   <script src="js/class_opponent.js"></script>
9   <script src="js/class_ally.js"></script>
10  <script src="js/default_function.js"></script>
11  <title>Заготовка</title>
12 </head>
13 <body>
14 <div id="...>
15 <div id="...>
16 <div id="...>
17 <div id="preloader" class="preloader" style="background-color: #cccccc; width: 100%; height: 100%; text-align: center; vertical-align: middle; font-size: 24px; font-weight: bold; color: #333; margin: 0 auto; padding: 20px 0 0 0;">
18 <script src="js/prog.js"></script>
19 </div>
20 </body>
21 </html>
```



Редактируем файл index.html

Удерживая клавишу **ctrl** нажимаем мышкой на ссылке. Программа предлагает создать новый файл, соглашаемся.

Visual Studio Code

Unable to open 'class_opponent_speed.js'

The editor could not be opened because the file was not found.

Create File Cancel



EXPLORER

3

ЗАГОТОВКА ПРОЕКТ 2

- > audio
- > image
- js
 - JS class_ally.js
 - JS class_move.js
 - JS class_opponent_speed.js
 - JS class_opponent.js



Мы создали новый файл

```
JS prog.js | JS class_opponent_speed.js | JS class_opponent.js
```

```
js > JS class_opponent_speed.js > c_opponent_speed
```

```
1 class c_opponent_speed extends c0{
2     f1(){
3         this.вперед(2);
4     }
5 }
```



Переписываем код или копируем из **class_opponent.js**
Меняем скорость 1 на 2. Противник теперь двигается в два раза быстрее.
Не забывайте сохранить все файлы.



ИЗМЕНИТЬ
СКОРОСТЬ ДВИЖЕНИЯ
НОВОГО ПРОТИВНИКА