



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/default_function.js"></script>
10  <script src="js/default_function.js"></script>
11  <title>Заготовка</title>
12 </head>
13 <body>
14 <div id="s">
15 <div id="s">
16 <div id="s">
17 <div id="preloader" class="preloader" style="background-color: #333; color: #fff; padding: 5px 0; text-align: center; font-size: 1.2em; font-weight: bold;">
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

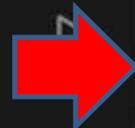


EXPLORER

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