**Пример SECSS файла**

Подходит для изменения **любых свойств в любых объектах** SO Engine, включая:

- Текстовые стили

- Относительные размеры (в том числе относительно любых других объектов с именеем).

- Изменения текста, для быстрой локализации приложения

- Прочие свойства

gameovertext {

left: engine.width **\*** 0.5;

top: engine.height **\*** 0.5;

width: 0.8 **\*** engine.width;

}

asteroid {

width: sqrt(engine.width **\*** engine.height) **\*** 0.2;

}

statistics {

left: engine.width **\*** 0.5;

top: gamelogo.bottomborder **+** engine.height **\*** 0.15;

width: engine.width **\*** 0.8;

max-height: engine.height **\*** 0.40;

topifhor: gamelogo.top;

leftifhor: engine.width**\***0.75;

wifhor: engine.width**\***0.4;

maxheightifhor: engine.height **\*** 0.4;

}

comix1text {

width:engine.width **\*** 0.575;

left: engine.width **\*** (16.5/24);

top: engine.height **\*** (9.2/24);

wifhor:engine.width **\*** 0.4;

leftifhor: engine.width **\*** (18/24);

topifhor: engine.height **\*** (6/24);

max-height: engine.height **\*** 0.5;

text: "Great! I so close to the destination planet! I need only %s seconds to reach it.";

}

lifes {

width: engine.width **\*** 0.05;

widthifhor: engine.height **\*** 0.05;

top: height **\*** 0.8;

left: 1.05 **\*** width **\*** ( 0.8 **+** %d);

}

yesnono {

width: engine.width **\*** 0.2;

left: engine.width **\*** 0.5 - width**\***0.75;

top: engine.height **\*** 0.5 **+** %sback.height **\*** 0.35;

max-height: **%0**:sback.height **\*** 0.225;

}

yesnotext {

width: %sback.width **\*** 0.8;

left: **%0**:sback.left;

top: **%0**:sback.top - **%0**:sback.height **\*** 0.20;

}