

Урок 6: Переховування ніндзя.

Передмова

Під час виконання цього проекту ви зміцните свої знання мови CSS.

У місто прибуває 5 ніндзя, які повинні переховуватись, щоб їх ніхто не помітив.

Використовуйте свої навички роботи з CSS, щоб помістити ніндзя в безпечне місце. Ви можете переміщати ніндзя, а також деякі об'єкти на вулиці. Дійте швидко! Часу обмаль!

Крок 1: Зустріч з ніндзя

- Відкрийте файл `ninjas.html` у текстовому редакторі. Також відкрийте його в браузері.
- Прогляньте код сторінки. Ви здогадуєтесь, яким об'єктам на сторінці відповідають окремі частини коду? Зверніть увагу, що при написанні коду використано дві мови: HTML – для додавання елементів на сторінку та CSS – вона прописана між тегами `style`.
- Елементи, які будуть задіяні у грі – це зображення (теги ``). Їх розташування можна контролювати за допомогою CSS.

Давайте перемістимо ніндзя.

- Імена кожному з ніндзя присвоєно за допомогою атрибута `id`. Спершу перемістіть ніндзя Алекс. Знайдіть відповідне правило CSS для Алекса.
- Змініть значення `left` на `100px` і значення `top` на `320px`. Коли властивість `position` має значення `absolute`, це означає, що місце розташування ніндзя описується відносно батьківського елемента – у цьому випадку `<div>` із `id street_corner`.
`px` означає `pixel`.
`left` вказує, на яку відстань від лівого краю екрану перемістити ніндзя (на скільки пікселів), а `top` вказує браузеру, на скільки пікселів вниз опустити зображення від верху екрану.
- Замініть `left` на `right` і `top` на `bottom`. Тепер код вказує браузеру, що зображення треба змістити на `100px` вліво від правого краю екрану і на `320px` вгору від нижнього краю екрану.

Піксель – це найдрібніша одиниця зображення, яку може показати ваш комп'ютер. Часто розширення екрану описують в пікселях.

Крок 2: Способи вказання місця розташування об'єкта.

Тепер ви знаєте, як використовувати пікселі для опису місцезнаходження об'єкта. Але це не єдиний спосіб опису місця розташування на екрані, тож розглянемо інші можливості.

- Відшукайте елемент `wheelie_bin` у CSS.

100% означає ширину всього доступного екранного простору. Оскільки ми описуємо місцезнаходження ніндзя та інших об'єктів відносно `street_corner`, ширина якого 600 пікселів, то 100% у нашому випадку дорівнює 600px. Якщо б ми намалювали ширшу вулицю (перехрестя), наприклад шириною 800px, то 100% дорівнювало б 800px. Таким чином, відносний розмір, вказаний у %, може мати різні абсолютні значення.

Крок 3: Інша одиниця вимірювання

Незважаючи на те, що ми уже знаємо кілька одиниць вимірювання, давайте поговоримо про ще одну! Ви знаєте, як користуватись пікселями та %, тепер розглянемо одиниці під назвою `ems`.

`em` це одиниця вимірювання, запозичена із типографської справи. Вона використовується для опису вигляду літер і текстів. Один `em` рівний поточній величині шрифту.

Наприклад, на початку CSS ми присвоїли `font-size` у тегах частини `body` значення 20px, тобто один `em` дорівнює 20 пікселів.

- Знайдіть в коді сторінки частину `bicycle` та відповідну таблицю стилів CSS. Крім одиниці вимірювання `em`, все в записі таблиці стилів повинно бути уже відоме вам. Спробуйте перемістити велосипед так, щоб заховати ніндзя Сема.
- Ми з'ясували, що значення `em` залежить від величини шрифту. Щоб переконатись у цьому, знайдіть `body` у CSS. Змініть значення `font-size` на 30px. Що відбулось? Оскільки тепер кожен `em` має 30 пікселів у ширину та 30 пікселів у висоту, усі елементи, розміри яких задаються `em` змінили своє розташування!

Крок 4: Швидше, ховайте ніндзя!

Тепер, коли ви знаєте, як переміщувати елементи по екрану, час допомогти ніндзя. Використовуйте різні способи для зміни їх місця розташування. Пам'ятайте, що ви можете переміщати і деякі об'єкти. Які одиниці вам зручніше використовувати? Знайдіть найкращий спосіб для переховування ніндзя. Успіхів!

Додаткові завдання

- Ви можете зробити так, щоб ніндзя з'являлись перед певними об'єктами на вулиці? Що станеться, якщо скопіювати тег `` ніндзя після тегу ``, який відображає певний об'єкт на вулиці?
- Ви можете додати ще якісь об'єкти на сторінку? Можна додати картинки з вашого комп'ютера або з інтернету.