



НИВО 05:

Параметри на играта и героя

Цел на занятието:

- ▶ да създадем **обект** за **играта** и **героя**
- ▶ да можем да **извеждаме текст** в **играта**

За какво ще говорим:

- ▶ Обекти и техните:
 - ▶ Свойства и
 - ▶ Методи

Какво трябва да знаем:

- ▶ **Обектите** позволяват да съберем на едно място логически свързани данни и процедури за обработката им
- ▶ **Свойствата** на обекта съдържат неговите данни
 - ▶ те са като променливи, но дефинирани само за този обект
- ▶ **Методите** на обекта са функции, които имат достъп до данните (свойствата) на обекта
 - ▶ те може да се извикват само от името на някой обект

Какво трябва да знаем:

Пример за деклариране на обект `game`

```
let game = {
```

променливата `game` е обект

```
  width: 400,  
  height: 200,  
  color: 220,
```

свойства на обекта

метод на обекта

```
  draw() {  
    background(this.color);  
  }
```

ПОЛЗВАМЕ СВОЙСТВОТО
`color` на обекта

```
};
```

ИЗВИКВАМЕ МЕТОДА
`draw` на обекта `game`

```
function draw()  
{  
  game.draw();  
}
```

СТЪПКА ПО СТЪПКА:

1. Влезте в editor.p5js.org
2. Отворете си scratch **04.Променливи и функции**
3. Запишете го под име **05.Обекти**
4. Преработете променливите за героя и играта, така че да станат два обекта (**hero** и **game**) и техните свойства
 - ▶ копирайте или погледнете от [примера](#)
 - ▶ изтрийте редовете, които не важат за вашата игра
 - ▶ допълнете с коментари за информацията, специфична за вашата игра
5. Добавете като методи на обекта и функциите, които ще ползвате в играта си

Уроци за преглеждане:

В Кан Академията:

- ▶ [Въведение в обектите](#)
- ▶ [Промяна на обект](#)

Във W3Schools:

- ▶ [Objects](#)

В MDN:

- ▶ [Objects](#)
- ▶ [Methods](#)
- ▶ [Template literals](#)

Полезни парчета код:

Мои примери:

- ▶ [Пример за обект](#)
- ▶ [Обект за героя и играта](#)



Край
ЗА МОМЕНТА