

Nazwa pliku	
index.htm	
Typ dokumentu	
HTML 5	
Kodowanie znaków	
utf-8	
Tytuł strony	
Milionerzy	
Struktura strony (katalogi oraz pliki)	

Damian_Jamroży [katalog] ->

js [katalog] ->
script.js

img [katalog] ->
50-50-off.png
50-50-on.png
icon.ico
maybe1.png
maybe2.png
maybe3.png
napis.png
no1.png
no2.png
no3.png
people.png
people-off.png
people-on.png
phone.png
phone_ring.png
phone-off.png
phone-on.png
red-x.png
Tlo.png
yes1.png
yes2.png
yes3.png

style [katalog] ->
style.css
style2.css

Sites [katalog] →
 people.html
 phone.html
Sound [katalog] →
 Intro.mp3
 Oczekiwanie.mp3
 Phone.mp3
 Poprawna.mp3
 Zła.mp3

Index.html
INSTRUCTION.pdf
LICENSE.txt

Budowa strony

Body

```
{  
    margin:0;  
    padding:0;  
    background-image:url(../img/Tlo.png);  
    background-repeat:no-repeat;  
}
```

div#header

```
{  
    width:100%;  
    height:15%;  
    text-align:right;  
    position:relative;  
    float:left;  
}
```

div#napis

```
{  
    margin-left:10%;  
    width:50%;  
    position:relative;  
    float:left;  
}
```

div#fif_fif_on

```
{  
    position:relative;  
    float:left;  
    height:100%;  
    width:10%;  
    display:block;  
}
```

div#phone_on

```
{  
    position:relative;  
    float:left;
```

```

height:100%;
width:10%;
display:block;
}


div#people_on
{
position:relative;
float:left;
height:100%;
width:10%;
display:block;
}


div#content_left
{
width:80%;
height:85%;
position:relative;
float:left;
}


div#content_question
{
width:100%;
height:70%;
position:relative;
float:left;
color:Cornsilk;
font-family:Sans-serif;
font-size:200%;
text-align: center;
line-height: 150%;
}


div#content_options
{
width:100%;
height:30%;
position:relative;
float:left;
border-width: medium;
border-style: solid;
border-color: gold;
color:Cornsilk;
font-size:250%;
font-family:Sans-serif;
}


div#content_right
{
width:20%;
height:85%;
position:relative;
float:left;
font-size:200%;


```

```

}


```

Zawartość strony

Body

div#header

div#napis

img: *img/napis.png* //Grafika

div#fif_fif_on
div#phone_on
div#people_on

div#content_left

div#content_question

tekst

link // INSTRUCTION.pdf

div#content_options

button(onclick) // wywołanie funkcji play_v1 – wylosowanie 1 pytania

div#content_right

div#nr

tekst

div#score

buttons

div#money

tekst

div#foter

audio // włączenie muzyki startowej

script: js/script.js //(skrypt obsługujący całą grę)

Nazwa pliku
phone.htm
Typ dokumentu
HTML 5
Kodowanie znaków
utf-8
Tytuł strony
Telefon Do Przyjaciela
Struktura strony (katalogi oraz pliki)

Damian_Jamroży [katalog] ->

js [katalog] ->
script.js

img [katalog] ->
50-50-off.png
50-50-on.png
icon.ico
maybe1.png
maybe2.png
maybe3.png
napis.png
no1.png
no2.png
no3.png
people.png
people-off.png
people-on.png
phone.png
phone_ring.png
phone-off.png
phone-on.png
red-x.png
Tlo.png
yes1.png
yes2.png
yes3.png

style [katalog] ->
style.css
style2.css

Sites [katalog] →
 people.html
 phone.html
Sound [katalog] →
 Intro.mp3
 Oczekiwanie.mp3
 Phone.mp3
 Poprawna.mp3
 Zła.mp3

Index.html
INSTRUCTION.pdf
LICENSE.txt

Budowa strony

Body

```
{  
    margin:0;  
    padding:0;  
    background-image:url(../img/Tlo.png);  
    background-repeat:no-repeat;  
}
```

```
div#phone{  
    height:300px;  
    width:100%;  
}  
div
```

Zawartość strony

Script {

```
7-10 // Wczytuje zmienne z pliku script.js.  
11-14 // Zmiana typu zmiennych na typ liczbowy  
15 // Definiowanie zmiennych  
18-26 // Funkcje dodające i usuwające klasę do #ring. (zwiększanie i zmniejszanie zdjęcia)  
28-80 // Losowanie zmiennej "q" (od 1 do 3), Jeżeli odpowiedź jest pewna czyli poprawna  
    odpowiedź ma różnicę powyżej 10 głosów od ostatniej najwyższej to wyświetla jedną  
    z 4 poprawnych odpowiedzi, losując dodatkowo jedno z trzech zdjęć.  
    Jeżeli poprawna odpowiedź jest niewiele większa to ponownie wykonuje powyższą  
    czynność, z innymi tekstami oraz losowym obrazkiem jednym z trzech.  
    Jeżeli żadna z powyższych się nie sprawdzi to losuje pseudolosową liczbę p (1-4) i  
    wypisuje jedną z 4 opcji oraz jeden z trzech dostępnych obrazków.  
82-88 // Opóźnianie uruchamiania funkcji na zmianę ringing_1, ringing_2 oraz na końcu  
    ringing_end
```

}

Body

```
div#phone  
    img // ../img/phone_ring.png #ring  
div
```

audio // włączenie dźwięku telefonu

Nazwa pliku
people.htm
Typ dokumentu
HTML 5
Kodowanie znaków
utf-8
Tytuł strony
Publiczność
Struktura strony (katalogi oraz pliki)

Damian_Jamroży[katalog] ->

js [katalog] ->
script.js

img [katalog] ->
50-50-off.png
50-50-on.png
icon.ico
maybe1.png
maybe2.png
maybe3.png
napis.png
no1.png
no2.png
no3.png
people.png
people-off.png
people-on.png
phone.png
phone_ring.png
phone-off.png
phone-on.png
red-x.png
Tlo.png
yes1.png
yes2.png
yes3.png

style [katalog] ->
style.css
style2.css

Sites [katalog] →
 people.html
 phone.html
Sound [katalog] →
 Intro.mp3
 Oczekiwanie.mp3
 Phone.mp3
 Poprawna.mp3
 Zła.mp3

Index.html
INSTRUCTION.pdf
LICENSE.txt

Budowa strony

Body

```
{  
    background-image:url(../img/Tlo.png);  
}  
  
div#chartContainer{  
    height:300px;  
    width:100%;  
}
```

Zawartość strony

```
Script {  
    6-9 // Wczytuje zmienne z pliku script.js.  
    10-13 // Zmiana typu zmiennych na typ liczbowy  
    15-60 //Funkcja uruchamiana na wczytanie strony. Narysowanie wykresu wraz z opisami  
        pionowymi oraz poziomymi.  
}
```

}

Body

```
div#chartContainer  
script // https://canvasjs.com/assets/script/canvasjs.min.js
```

	Nazwa pliku
script.js	
	Typ dokumentu
JavaScript	
	Struktura strony (katalogi oraz pliki)
Damian_Jamroży [katalog] ->	
js [katalog] ->	script.js
img [katalog] ->	
	50-50-off.png
	50-50-on.png
	icon.ico
	maybe1.png
	maybe2.png
	maybe3.png
	napis.png
	no1.png
	no2.png
	no3.png
	people.png
	people-off.png
	people-on.png
	phone.png
	phone_ring.png
	phone-off.png
	phone-on.png
	red-x.png
	Tlo.png
	yes1.png
	yes2.png
	yes3.png
style [katalog] ->	
	style.css
	style2.css
Sites [katalog] →	
	people.html
	phone.html
Sound [katalog] →	
	Intro.mp3
	Oczekiwanie.mp3

Phone.mp3
Poprawna.mp3
Zła.mp3

Index.html
INSTRUCTION.pdf
LICENSE.txt

Zawartość skryptu

1-10 // Definiowanie zmiennych.
13-340 // 12 funkcji losujących pytania. Do strony dodaje muzykę i ją uruchamia, losuje cyfrę (1-4) i wypisuje pytanie oraz odpowiedzi.
350-427 // Jeżeli odpowiedź była poprawna wczytaj odpowiedni tekst oraz muzykę na stronie i zapytaj o dalszą grę.
431-464 // Jeżeli odpowiedź była błędna wczytaj odpowiedni tekst oraz muzykę na stronie i zapytaj czy gra ponownie
468-478 // Jeżeli ktoś wygra milion to wczytuje odpowiedni tekst.
481-488 // Jeżeli odpowiedź była zła. Zeruje wynik.
493-589 // Wczytywanie koła ratunkowego pół na pół. Losuje liczby (1-4). Jeżeli wylosuje numer poprawnej odpowiedzi to losuje jeszcze raz aż wylosuje inne odpowiedzi. (max 1 tyś razy)
592-643 // Losuje liczby od 1-50. Do poprawnej odpowiedzi dodaje 20. Suma wszystkich liczb musi być równa 100. Wyniki zapisuje w sesji otwartej karty.
646-697 // Losuje liczby od 1-50. Do poprawnej odpowiedzi dodaje 30. Suma wszystkich liczb musi być równa 100. Wyniki zapisuje w sesji otwartej karty.