



Заняття 14.



Current Version 8.5.3

- Home
- Download
- News
- Online Help
- Resources
- RSS
- Donate
- Author



Get 10 free Adobe Stock photos. Start downloading amazing royalty-free stock photos today.
ADE VIA GARDON

What is Notepad++

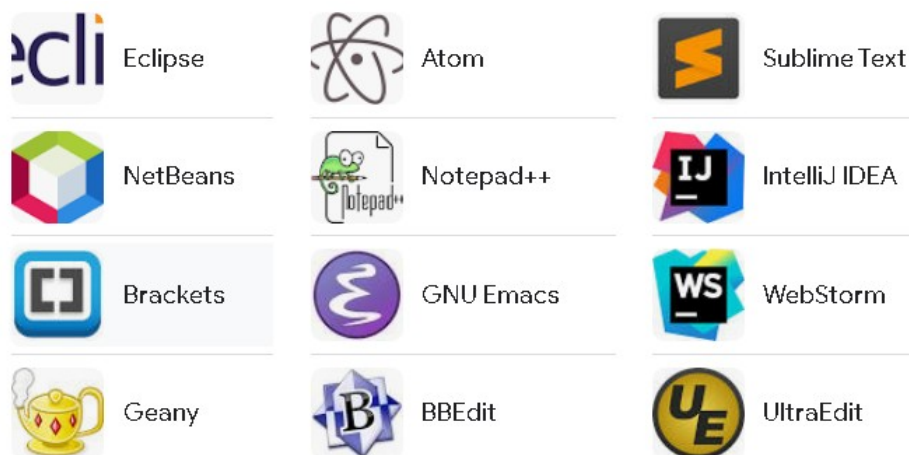
Notepad++ is a free (as in "free speech" and also as in "free beer") source code editor and Notepad replacement that supports several languages. Running in the MS Windows environment, its use is governed by [GNU General Public License](#).

Based on the powerful editing component Scintilla, Notepad++ is written in C++ and uses pure Win32 API and STL which ensures a higher execution speed and smaller program size. By optimizing as many routines as possible without losing user friendliness, Notepad++ is trying to reduce the world carbon dioxide emissions. When using less CPU power, the PC can throttle down and reduce power consumption, resulting in a greener environment.

```
1 #include <GPL>
2 #include <free_software>
3
4 void Notepad4ever()
5 {
6     while (true)
7     {
8         Notepad++ ;
9     }
10 }
```

I hope you enjoy Notepad++ as much as I enjoy coding it.

<https://notepad-plus-plus.org/>



1. Переходи і трансформація

В CSS можна керувати процесом переходу від початкового значення певної властивості до кінцевого. Зміна властивостей відбувається при настанні певної події, наприклад при наведенні курсором на елемент (псевдоклас `:hover`).

Плавний перехід можна налаштувати за допомогою 4 властивостей:

- transition-property** – визначає, які властивості анімуються,
- transition-duration** – як довго триває анімація,

transition-timing-function – обчислюються проміжкові стани,
transition-delay – визначає через який час розпочнеться анімація.

Для скороченого запису значень цих 4-х властивостей можна використати властивість **transition**. В цьому випадку обов'язково потрібно задати значення властивості `transition-duration`.

Розглянемо кожну з властивостей.

transition-duration. Обов'язкове значення, саме воно необхідне для створення переходу. Може встановлюватись в секундах (2s) або мілісекундах (100ms). Якщо потрібно встановити тривалість в півсекунди можна написати 0.5s або 500ms.

transition-property. За замовчуванням значенням є `all`, це означає, що всі можливі властивості будуть анімуватись.

Можна встановити плавний перехід лише для однієї чи декількох `css`-властивостей.

transition-timing-function. Ця властивість встановлює як саме буде відбуватись плавний перехід від початкового значення до кінцевого. Значенням за замовчуванням є `ease`: цей перехід прискорюється на початку і уповільнюється вкінці. Можливі значення цієї властивості:

ease – починається повільно, потім прискорюється і під кінець знову уповільнюється

ease-in – повільно починається, під кінець прискорюється

ease-out – швидко починається, під кінець уповільнюється

ease-in-out – починається і закінчується повільно

linear – однакова швидкість від початку до кінця

step-start – як такої анімації нема. Перехід відбувається одразу

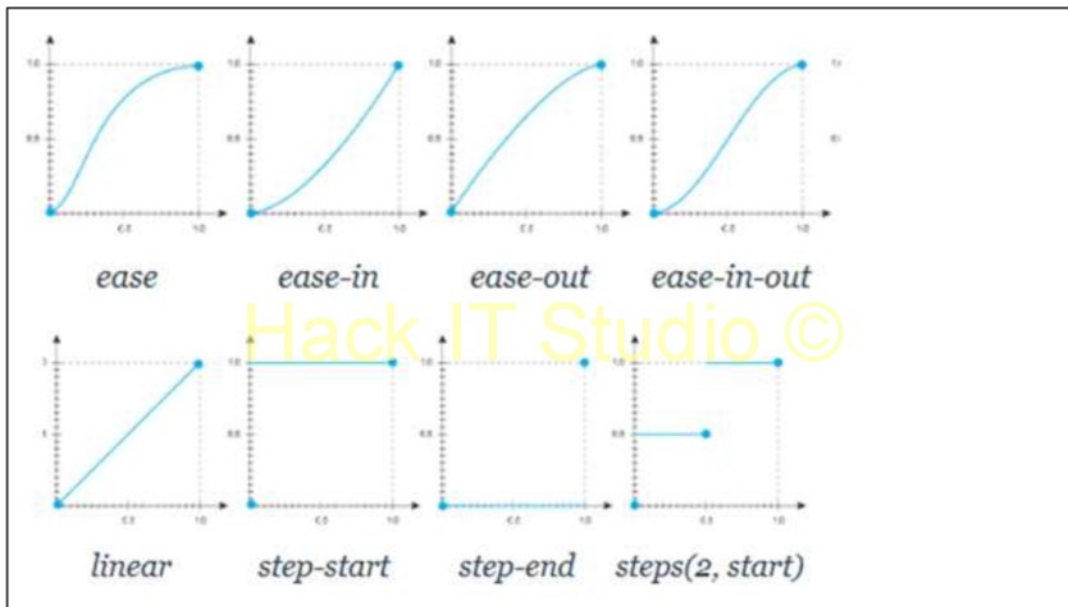
step-end – анімації нема. Перехід відбувається одразу після затримки встановленої властивістю `transition-delay`

steps – задає кількість кроків, за які має відбутись перехід. За замовчуванням, перехід відбувається із затримкою. Якщо через кому дописати `start`, то перехід одразу розпочнеться.

cubic-bezier() – задає функцію, яка буде визначати проміжні стани переходу.

Можна спробувати побудувати цю функцію на сайті <http://cubic-bezier.com>.

Наприклад: `cubic-bezier(.92,0,.19,.38)`



Властивість **transform** дозволяє застосовувати 2D або 3D трансформацію до елементу. Ця властивість дозволяє обертати, масштабувати, переміщувати, нахилити елемент, тощо.

Властивість transform отримує в якості значень "трансформуючі функції". Ці функції виглядають як `scale()`, `translateX()`, `rotate()` тощо. Вони приймають параметри для визначення ступеня трансформації.

Властивість **transform** може отримувати 24 значення

2. Завдання 1.

1. Відкрити файл `mario/index.html`

Оформити першу частину сторінки так як показано на рисунку.

2. Анімації показано у файлі **`mario.mp4`**

