Практическая работа 16

Тема: Модальное окно

Задание

1. Самостоятельно напишите модальное окно использую библиотеку
2. Добавьте в модальное окно длинный текст и сделайте, чтобы прокрутка была в самом модальном окне.

Ход работы:

Программный код:

<html lang="ru">

<head>

<link rel="stylesheet" href="css/bootstrap.min.css">

<script src="js/jquery-3.6.0.min.js"></script>

<script src="js/popper.min.js"></script>

<script src="js/bootstrap.min.js"></script>

<title>Лабораторная работа 16</title>

</head>

<body>

<button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#modalWindow">

Краткий пересказ первой главы в игре The Witcher

</button>

<div class="modal" id="modalWindow" data-backdrop="static" data-keyboard="false">

<div class="modal-dialog modal-dialog-scrollable">

<div class="modal-content">

<div class="modal-header">

<h4 class="modal-title" id="modalLabel">Краткий пересказ первой главы в игре The Witcher</h4>

<button class="close" data-dismiss="modal">

<span>&times;</span>

</button>

</div>

<div class="modal-body">

<B>Пролог</B>

<br>

Начальная часть игры проходит в крепости Каэр Морхэн — убежище ведьмаков. Они находят главного героя, Геральта, неподалеку от замка без сознания. Ведьмаки довозят своего товарища и приводят его в чувство. Спустя некоторое время на крепость нападают неизвестные бандиты со знаком саламандры во главе с Профессором и каким-то магом. Они похищают инструменты и рецепты ведьмаков, после чего телепортируются. В ходе сражения погибает один из учеников Весемира.

Сюжет игры «Ведьмак 1» завязывается после похорон Лео, когда герои расходятся по миру, чтобы найти тех, кто напал на Каэр Морхэн, и расквитаться. Геральт отправляется в окрестности города Вызимы, который, как оказалось, закрыт на карантин из-за чумы. Здесь начинается первая глава.

<br>

<br>

<B>Глава I. Профессор</B>

<br>

Первая глава начинается с ролика где на женщину с ребенком нападает стая магических псов, женщина умирает а мальчику удается добежать до городских стен. Игра знакомит вас с жителями деревни и таинственным мальчиком Альвином. Действие начинается с того, что ведьмак выходит из местной таверны и практически сразу натыкается на след неизвестного зверя, который нападает на жителей. По ходу расследования Геральт приходит к Преподобному, который отказывается сотрудничать, пока ведьмак не докажет ему свою верность.

Для этого нужно помочь трем важным людям в окрестностях Вызимы — Одо, Микула и Харен. В этот момент происходит некое ответвление и эти персонажи будут играть важную роль в конце главы. Также в этой главе ведьмак встречает старого друга, краснолюда Золтана. С ним игрок еще встретится по ходу прохождения. В расследовании дела главному герою помогает медсестра Шани. В конце главы Геральт находит убежище «Саламандр» и Профессора, но тот опять успевает ускользнуть. В это время местные жители собираются казнить травницу, а вы должны решить, вступиться за нее или оставить все как есть. И здесь игрока настигает сложный моральный выбор ведь тот самый Зверь, который нападает на жителей деревни, это призрак, который является квинтэссенцией ненависти и злобы, поддерживаемых тёмными делами, чаще всего убийствами.Жители деревни обвиняют в этих злых делах Ведьму, а она в свою очередь утверждает что у каждого человека в деревне есть свои грехи, о которых мы можем узнать по мере выполнения их заданий.

Один из влиятельных приближённых Преподобного, которым Волк должен помочь, чтоб тот рассказал ему о Саламандрах. Одо один из тех кто ополчился против ведьмы Абигайл и дело здесь вовсе не в монстре, а в его брате.

Брат Одо, оставшийся неназванным, был успешным рыцарем темерской армии, участвовал в битве под Бренной и нажил тем солидное состояние. Вскоре он погибает при загадочных обстоятельствах, а все его богатство достается брату Одо. Брат не находит грамотного применения деньгам, а просто спускает наследство на спиртное.

Многое указывает на то, что Одо сам убил своего брата. Вероятно, эхинопсы в саду появились неспроста, ведь они появляются на местах страшных преступлений. Также после уничтожения «сорняков» на их месте Геральт находит пса Одо, который рычит и завывает, будто охраняя что-то, а ведь, как известно, эхинопсы рождаются там, где бывают зарыты трупы. Кроме того, сами Саламандры из пещеры с детьми говорят, что Одо приходил к ним, чтобы «научиться убивать воинов», а его брат как раз-таки и был воином.

Впрочем, во время облавы на ведьму Абигайл, Одо утверждает, что однажды брат отверг ее, потому она захотела мести и заколдовала Одо, чтобы тот своими руками убил родного брата. Геральт действительно может найти в ее доме куклу, очень похожую на Одо.

Как все обстояло на самом деле, остается тайной.

Контрабандист и торговец запрещенным живет в рыбацом поселке Предместий Вызимы. Находится под покровительством главы Предместий, а именно под крылом Преподобного. Геральт из Ривии по просьбе Преподобного, выполняет задание Харена по уничтожению утопцев, взамен ведьмак получает информацию.

Микула просит Геральта из Ривии очистить склеп от гулей, утверждая, что ему это приказал командир, а сам он до этого никого не убивал (на самом деле его попросили ребята из стражи, которых интересовали сокровища из склепа). Ведьмак успешно справляется с поручением, также он обнаруживает труп девушки, которая, по-видимому, совершила самоубийство. Геральт рассказывает об этом Микуле, и он очень эмоционально реагирует на это, обвиняя во всём Абигайл. Абигайл говорит, что именно Микула изнасиловал Ильзу, после чего та покончила с собой. Однако это не обязательно правда — бандиты Саламандры вполне могли это сделать и без его ведома: в трактире Геральт натыкается на банду смутьянов, которые хвастаются своей «победой» над Ильзой. Но это опять же лишь догадки и на основе этих догадок игроку необходимо будет сделать выбор.

Далее, в зависимости от выбора игрока, Геральт либо убивает жителей деревни, либо убивает Абигайл. После чего появляется Зверь, которого Геральт тоже убивает, но вернется он или нет неизвествно.

После выполнения заданий Геральт получает пропуск в Вызиму, но стражники во главе с Микулой останавливают вас и бросают в темницу. Так начинается вторая глава.

</div>

<div class="modal-footer">

<button class="btn btn-secondary" data-dismiss="modal">Закрыть</button>

</div>

</div>

</div>

</div>

</body>

</html>

Протокол:

