



Beta



Главная / JSMarathon Mortal Kombat / Урок №6: Работа с датой, ещё про условные конструкции, работа с текстом и DOM



# Урока 6 - Работа с датой, ещё про условные конструкции, работа с текстом и DOM

В этом уроке мы разберем:

- Switch
- new Date
- replace
- шаблонные строки
- insertAdjacentHTML

Так что, перед тем как выполнить домашнее задание, посмотрите видео:

06 - Работа с датой, ещё про условные конструкции, работа с текстом и D...



После каждого видео есть домашнее задание

# HomeWork #6

Для этого урока потребуется обновить файл style.css, скачай его ниже

[style.css](#)

А также нужен лог игры.

```
1  const logs = {
2    start: 'Часы показывали [time], когда [player1] и [player2] бросили в
3    end: [
4      'Результат удара [playerWins]: [playerLose] - труп',
5      '[playerLose] погиб от удара бойца [playerWins]',
6      'Результат боя: [playerLose] - жертва, [playerWins] - убийца',
7    ],
8    hit: [
9      '[playerDefence] пытался сконцентрироваться, но [playerKick] разбе
10     '[playerDefence] расстроился, как вдруг, неожиданно [playerKick] с
11     '[playerDefence] зажмурился, а в это время [playerKick], прослезив
12     '[playerDefence] чесал <вырезано цензурой>, и внезапно неустрашимь
13     '[playerDefence] задумался, но внезапно [playerKick] случайно впел
14     '[playerDefence] ковырялся в зубах, но [playerKick] проснувшись вл
15     '[playerDefence] вспомнил что-то важное, но внезапно [playerKick]
16     '[playerDefence] осмотрелся, и в это время [playerKick] мимоходом
17     '[playerDefence] кашлянул, но внезапно [playerKick] показав палец,
18     '[playerDefence] пытался что-то сказать, а жестокий [playerKick] п
19     '[playerDefence] забылся, как внезапно безумный [playerKick] со ск
20     '[playerDefence] поперхнулся, а за это [playerKick] мимоходом разд
21     '[playerDefence] расстроился, а в это время наглый [playerKick] по
22     '[playerDefence] осмотрелся, но внезапно [playerKick] робко размоз
23     '[playerDefence] осмотрелся, а [playerKick] вломил дробящий удар п
24     '[playerDefence] ковырялся в зубах, как вдруг, неожиданно [playerK
25     '[playerDefence] пришел в себя, и в это время [playerKick] провел
26     '[playerDefence] пошатнулся, а в это время [playerKick] хихикая вл
27   ],
28   defence: [
29     '[playerKick] потерял момент и храбрый [playerDefence] отпрыгнул о
30     '[playerKick] не контролировал ситуацию, и потому [playerDefence]
1     '[playerKick] потерял момент и [playerDefence] поставил блок на уд
```

```
32      '[playerKick] поскользнулся и задумчивый [playerDefence] поставил
33      '[playerKick] старался провести удар, но непобедимый [playerDefenc
34      '[playerKick] обманулся и жестокий [playerDefence] блокировал удар
35      '[playerKick] не думал о бое, потому расстроенный [playerDefence]
36      '[playerKick] обманулся и жестокий [playerDefence] блокировал удар
37      ],
38      draw: 'Ничья - это тоже победа!'
39  };
```

Я очень хочу, чтобы вы научились самостоятельно принимать решения в создании функций. Поэтому сегодняшнее задание требует максимальной включенности в процесс. Т.к. впереди выходные, у тебя будет достаточно времени подумать и реализовать решение.

Сделай вывод лога боя.

При старте игры первым делом инициализируй в лог боя строчку **start**.

Заметь, что там используется строчка *[time]*, которую нужно заменить на время.

Во время битвы нужно писать лог в формате:

```
[time] [text] [-player.hp] [hp/100]
```

Посмотри на видео, как выглядит формат лога.

По окончании игры выведи один из элементов в `logs.end`

Для работы с выводом лога боя используй изученную конструкцию `switch...case`, которая будет в зависимости от type, который ты передаешь в функцию `generateLogs`, выводить нужную строчку.

Главная задача — научиться пользоваться этим методом.

Ну а на этом все.

До встречи очень скоро...



