



Beta



Главная / JSMarathon Mortal Kombat / Урок №4: Все о context-e (this)



# Урока 4 - Все о context-e (this)

В этом уроке мы разберем:

- window && IIFE
- this, call, apply && bind
- Цепочки областей видимости

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

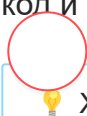
04 - Context, window && IIFE, this, call, apply && bind, цепочки областей види...



После каждого видео есть домашнее задание

## HomeWork #4

Обязательно нужно научиться работать с `this`, именно поэтому сегодня придется пописать код и порасставлять `console.log()`, чтобы понимать, что получается в каком случае.



Хочу сразу отметить, что если ты используешь `() => {}` (стрелочные функции), то выполнить

домашнее задание в полной мере не получится, т.к. стрелочные функции не имеют своего собственного **this**. Мы еще будем говорить об этом и разберемся. Ну а пока советую вернуться на обычные функции.

Итак, домашнее задание.

## Task #1

Создай три функции: `changeHP`, `eHP` и `renderHP`

💡 У нас с вами уже есть функция `changeHP`, ее просто нужно переделать в соответствие со ТЗ ниже.

Пойдем по порядку...

1. Функция `changeHP` должна в аргументах принимать, на какое кол-во надо изменять HP. И решать, нужно ли отнимать или ставить 0. Больше ничего эта функция не должна делать.
2. Вторая функция `eHP` (это именно функция) должна возвращать `document.querySelector`, который должен ссылаться на внутреннее поле `player`, которое выводит 1 или 2, и обращаться к его классу `.life`. Таким образом мы вызывая метод `eHP` у нашего объекта сможем обращаться к жизням, что бы их изменять.
3. Третья функция `renderHP` должна только рендерить hp, т.е. рисовать hp при помощи `style.width`.

Все эти функции должны быть созданы один раз и использоваться одноименных методах у обоих объектов.

Т.е. ссылайся в них через `this` на свойства и методы того объекта, в котором они используются.

В том месте где мы с вами вызывали `changeHP` теперь должны вызывать метод типа

```
player1.changeHP(getRandom(20))
```

Имейте ввиду что этот метод изменяет только жизни, за перерисовку ваших жизней теперь отвечает другой метод, `player1.renderHP()`

## Task #2 (\*)

Давайте дальше тренироваться в создании дополнительных элементов.

Создайте функцию `createReloadButton` внутри этой функции создайте div с классом `reloadWrap` и кнопку с классом `button`

Текст внутри кнопки напишите Restart.

 Не забудьте вложить эту кнопку в div.

Стили для этих элементов ниже

```
1  .reloadWrap {
2      position: absolute;
3      top: 10%;
4      z-index: 1000;
5      left: 50%;
6      transform: translate(-50%, 0%);
7  }
8
9  .reloadWrap .button {
10     margin-top: 0;
11 }
```

Для начала повесть на кнопку событие click и в функции обратного вызова вызывай метод

```
window.location.reload()
```

Вторым этапом, кнопка должна появляться только в том случае когда игра закончилась.

Ну а на этом все.

До встречи очень скоро...

