



Beta



Главная / JSMarathon Mortal Kombat / Урок №2: Учимся работать с DOM



Урока 2 - Учимся работать с DOM

В этом уроке мы разберем:

- Математические операторы
- Function
- Object
- Array
- DOM
- `querySelector` и `createElement`

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

02 - Учимся работать с DOM, функции массивы объекты - #JSMarathon



После каждого видео есть домашнее задание

HomeWork #2



В этом уроке мы прошли много нового, пришло время закрепить знания.

💡 Все задачи я ожидаю увидеть в **ОДНОЙ** отдельной ветке под именем `homework-2` отдельным *pull request*-ом (**PR**) НЕ НУЖНО, создавать под каждую задачу новую ветку. Как сделать PR и перенести все изменения в новую ветку читайте [здесь](#)

Task #0

Создай два объекта с именем разных игроков, где будут поля

- `name` - это строка;
- `hp` - это число;
- `img` - это строка;
- `weapon` - это массив строк (пока можно написать любое оружие, которое вы сможете придумать, не имеет пока значение какое);
- `attack` - это функция, внутри которой нужно поместить `console.log`, который будет выводить сконкатинированную строку имя вашего персонажа + `fight` (`<имя вашего персонажа> + 'Fight...'`);

Task #1

Итак, нужно создать функцию с именем `createPlayer()`, внутри которой ты напишешь создание элемента **`div`** с классом **`player1`** (далее **`div.player1`**), внутри этого элемента есть еще два элемента **`div.progressbar`** и **`div.character`**. Внутри **`div.progressbar`** есть еще два дива — **`div.life`** и **`div.name`**. Внутри **`div.character`** есть только картинка **`img`**.

- Для **`div.life`** добавь свойство `style.width` в значение `100%`;
- Для **`div.name`** нужно положить текст, это имя нашего героя.
- Для картинки можешь взять любую ссылку из приведенных ниже.

Структура готового HTML будет выглядеть примерно так.

```
1 <div class="player1">
2   <div class="progressbar">
3     <div class="life"></div>
4     <div class="name">SCORPION</div>
5   </div>
6   <div class="character">
7     
9 </div>
```

Ссылки для картинки

- <http://reactmarathon-api.herokuapp.com/assets/scorpion.gif>
- <http://reactmarathon-api.herokuapp.com/assets/kitana.gif>
- <http://reactmarathon-api.herokuapp.com/assets/liukang.gif>
- <http://reactmarathon-api.herokuapp.com/assets/sonya.gif>
- <http://reactmarathon-api.herokuapp.com/assets/subzero.gif>

Task #2

После того как функция будет реализована, потребуется передать в эту функцию три аргумента. Первый аргумент — это класс первого или второго игрока, т.е. `player1` или `player2`.

Второй аргумент — имя Игрока, это может быть любое Имя.

Третий аргумент — жизни, передавать надо от 0 до 100.

И дальше позвать эту функцию два раза в коде, один раз со значение `player1`, второй раз со значение `player2`.

Пример вызова функции выглядит так:

```
1 createPlayer('player1', 'SCORPION', 50);
2 createPlayer('player2', 'SUB-ZERO', 80);
```

Важно!


В каждой функции после создания всех нужных элементов, родительский элемент нужно поместить в **div.arenas** Как это делать вы знаете, при помощи `appendChild()`

Таким образом у вас в `div.arenas` будут располагаться два дива с классом `player1` и `player2`

Task #3 (*)

Это задание со звездочкой.

Передай в функцию `createPlayer` всего лишь два аргумента, 1 аргумент это строка `'player1'` или `'player2'` второй аргумент — это объект твоего игрока из задания Task#0.

В  ходимые поля, такие как `name`, `hp`, `img` вставь в нужные места в коде.

Ну а на этом все.

До встречи очень скоро...



Zar Zakharov © 2022 Created by Zar Zakharov

