

PRESENTAZIONE
PROGETTO JAVASCRIPT
BASICS

BATTAGLIE STELLARI

Balia Katiuscia



<https://battagliestellari.netlify.app/>



<https://github.com/KateB-creator/PROGETTO-JAVASCRIPT>

PANORAMICA

3- INTRODUZIONE AL PROGETTO

4- IMPOSTAZIONE PROGETTO

5- STRUTTURA DEL SITO

6- HOMEPAGE

7- LA STORIA DELLA GALASSIA

8- I PERSONAGGI

9- GAME 1

10- GAME 2

11- GAME 3

12- SINTESI DEL CODICE CSS

13- SINTESI DEL CODICE JAVASCRIPT

14- CONCLUSIONE

INTRODUZIONE AL PROGETTO



Il progetto Battaglie Stellari è nato dalla volontà di sfidarmi nello sviluppo di mini giochi vintage, sfruttando appieno le possibilità offerte dalla manipolazione del DOM con JavaScript. L'obiettivo era creare un'esperienza coinvolgente che superasse la soddisfazione dei requisiti tecnici, combinando la passione per lo sviluppo con un'idea creativa che si discostasse dal classico concetto di un semplice contatore.

Funzionalità Interattive:

- **Menu di Navigazione Mobile:** Grazie al menu toggle, il sito è facilmente navigabile anche su dispositivi mobili.
- **Giochi Interattivi:** Ogni gioco include un timer, un'area di gioco e pulsanti per avviare e ripristinare i giochi.
- **Controllo del Punteggio:** In alcuni giochi è possibile regolare manualmente il punteggio utilizzando i pulsanti + e -.

IMPOSTAZIONE PROGETTO

Nelle prossime pagine illustrerò la struttura del sito e le seguenti sezioni:

HOME PAGE



I PERSONAGGI



LA STORIA DELLA GALASSIA



GAME1



GAME2



GAME3



STRUTTURA DEL SITO

Il sito è suddiviso in diverse sezioni e include tre giochi principali, ciascuno con una sua trama. Ecco una panoramica delle sezioni principali del sito:

Header e Navigazione

- **Menu Toggle:** Un'icona "hamburger" per la navigazione mobile che permette di aprire e chiudere il menu.
- **Menu di Navigazione:** Include link alle sezioni principali del sito (Home, Game 1, Game 2, Game 3) e collegamenti ai profili social e alla pagina di condivisione dei giochi.

Sezione di Benvenuto

- **Home:** Introduce il visitatore con un messaggio accattivante: "Benvenuti esploratori dello spazio".

Introduzione alle Creature

- **Le Creature che Incrocerai:** Una sezione che presenta le principali figure antagoniste dei giochi.

Schede delle Creature

- **Schede Interattive:** Presentano i personaggi principali dei giochi, come lo Stregone Stellarossa, l'Alieno Marshmallow e gli Astrorex, con immagini e descrizioni dettagliate.

Storia della Galassia

- **Narrazione:** Racconta la trama epica che lega i tre giochi, descrivendo le battaglie tra lo Stregone Stellarossa, gli Alieni Marshmallow e gli Astrorex.

Giochi

- **Gioco 1:** Lo Stregone Stellarossa: Un gioco in cui il giocatore deve catturare stelle e gestire il punteggio manualmente. Include un timer e controlli per incrementare e decrementare il punteggio.
- **Gioco 2:** Gli Alieni Marshmallow: Un gioco in cui il giocatore deve catturare gli alieni che appaiono nello spazio. Include un timer e una descrizione del gioco.
- **Gioco 3:** Gli Astrorex: Un gioco in cui il giocatore deve difendere la Terra dagli alieni Marshmallow utilizzando un astrorex. Include un timer e dettagli sulla sfida.

Footer

- **Informazioni Legali:** Include un copyright e l'anno corrente.

HOMEPAGE

La home page del sito è strutturata in due parti principali:

1. Header e Navigazione:

- Il `<header>` contiene la navigazione principale del sito, con un menu a icona (hamburger menu) per dispositivi mobili che consente di aprire e chiudere il menu.
- Il menu di navigazione include link alle varie sezioni del sito (Home, Game 1, Game 2, Game 3), un sotto-menu per i link ai profili social e un pulsante per condividere i giochi.

2. Sezione di Benvenuto:

- Questa sezione è stilizzata con un id home e una classe welcome-section.
- Contiene un titolo principale (`<h1>`) che accoglie gli utenti con il messaggio "Benvenuti esploratori dello spazio", introducendo il tema spaziale del sito.



I PERSONAGGI

ALL'INTERNO DELLA SEZIONE DELLE CARTE, OGNI PERSONAGGIO È PRESENTATO ATTRAVERSO UNA CARTA INTERATTIVA CHE SI ANIMA PER RIVELARE I LORO SEGRETI. CIASCUNA CARTA HA UN FRONTE E UN RETRO CHE, AL PASSAGGIO DEL MOUSE, SI RIBALTANO PER SVELARE UNA STORIA AVVINCENTE.



**LO STREGONE
STELLAROSSA**



**GLI ALIENI
MARSHMALLOW**



GLI ASTROREX

LA STORIA DELLA GALASSIA

Nella sezione "La Storia della Galassia" ho aggiunto un racconto ambientato in un universo fantastico, introducendo la trama principale che guida il contesto dei giochi presentati.

Questa sezione si conclude con tre pulsanti che invitano il giocatore a entrare nel vivo dell'azione:

- Inizia il Gioco dello Stregone Stellarossa
- Inizia il Gioco degli Alieni Marshmallow
- Inizia il Gioco degli Astrorex

La Storia della Galassia

Lo stregone Stellarossa, dopo secoli di studi, ha finalmente messo a punto un incantesimo per rubare le stelle. Inizia così a seminare il caos nella galassia, oscurando pianeti e causando disastri.

Approfitando del disordine causato dallo stregone, gli Alieni Marshmallow lanciano la loro invasione, coprendo interi pianeti con un morbido e appiccicoso strato di marshmallow.

Realizzando che la minaccia è troppo grande per essere affrontata singolarmente, gli Astrorex decidono di allearsi con alcune razze aliene pacifiche. Insieme, elaborano un piano per sconfiggere sia lo Stregone Stellarossa che gli Alieni Marshmallow.

Si svolge una grande battaglia nello spazio, con gli Astrorex che cavalcano i loro traxx contro gli Alieni Marshmallow. Nello stesso tempo, lo Stregone Stellarossa tenta di assorbire l'energia delle ultime stelle rimaste.

Durante la battaglia, uno degli Astrorex scopre un punto debole dello Stregone Stellarossa e riesce a sconfiggerlo. Senza il loro leader, gli Alieni Marshmallow si disperdono, mentre le stelle riprendono a brillare.

Inizia il Gioco dello stregone Stellarossa

Inizia il Gioco degli alieni Marshmallow

Inizia il Gioco degli Astrorex

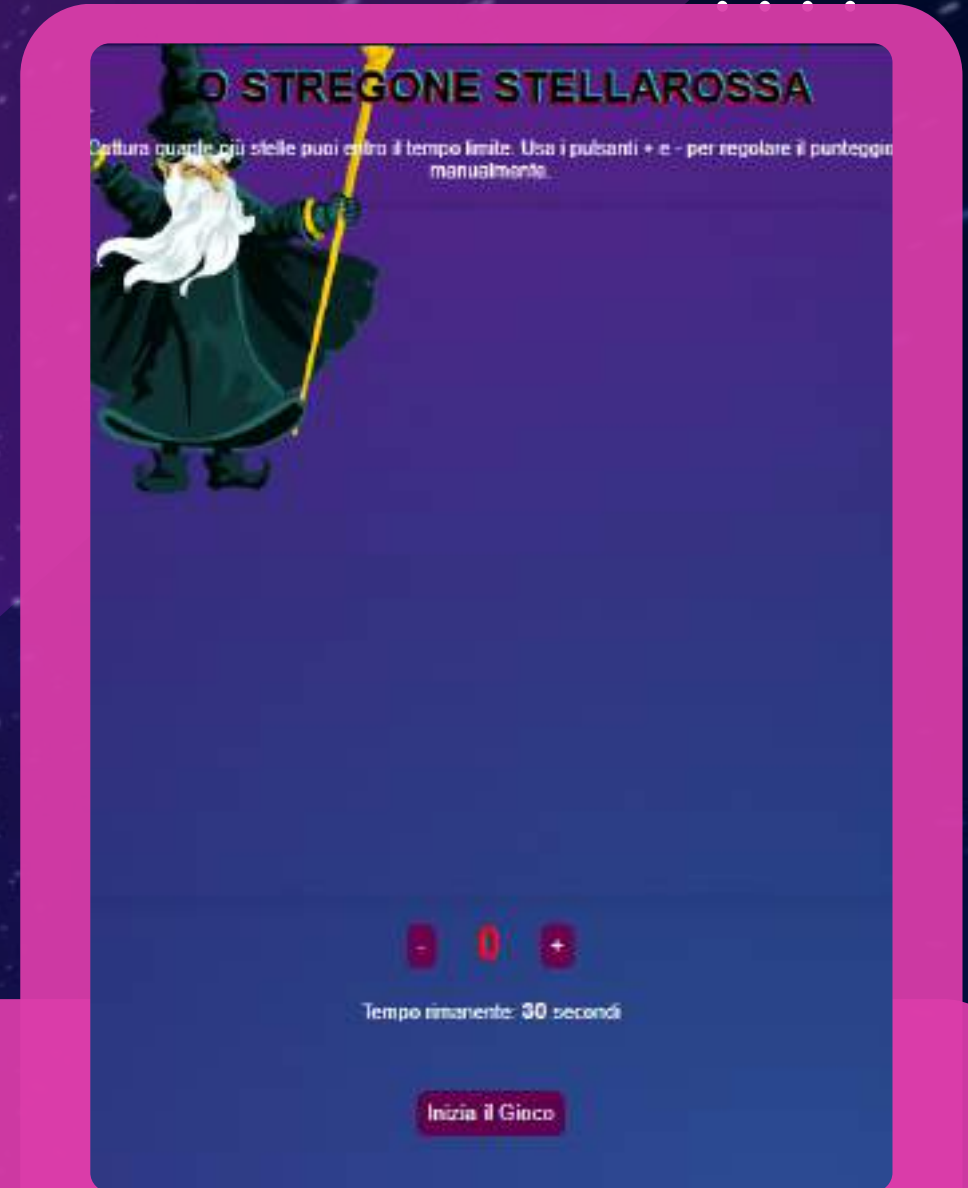
Ecco un riassunto dell'utilizzo dei codici nella sezione "La Storia della Galassia":

- **<section id="story" class="story-section">**: Definisce una sezione del documento con un identificatore unico "story" e la classe "story-section" per applicare stili CSS specifici.
- **<h2 class="galaxy-heading">La Storia della Galassia</h2>**: Un titolo di secondo livello con la classe "galaxy-heading" per stilizzare il testo e indicare che è una sezione importante della pagina.
- **<div class="story-content">**: Un contenitore per il testo della storia, con la classe "story-content" per applicare stili e formattazioni specifici al contenuto.
- **<p>**: I paragrafi contengono il testo narrativo della storia, descrivendo gli eventi principali e i personaggi coinvolti.

GAME 1: "LO STREGONE STELLAROSSA"

9

"Lo Stregone Stellarossa" è un'entusiasmante sfida in cui i giocatori devono catturare il maggior numero possibile di stelle entro un limite di tempo. Il punteggio può essere regolato manualmente tramite pulsanti dedicati. L'obiettivo è accumulare punti prima che il tempo scada, affrontando una serie di sfide che mettono alla prova la velocità e la precisione del giocatore.



Manipolazione con JavaScript:

- **Avvio del Gioco:** Il pulsante `#start-game1` avvia il gioco e gestisce l'inizio del countdown.
- **Gestione del Punteggio:** I pulsanti `#increment` e `#decrement` modificano il punteggio visualizzato in `#counter-value`. JavaScript aggiorna il punteggio in base agli input dell'utente.
- **Aggiornamento del Tempo:** JavaScript gestisce il countdown del tempo rimanente, aggiornando `#time-remaining` e controllando il termine del gioco.
- **Interattività e Riavvio:** Dopo la fine del gioco, il messaggio di stato viene aggiornato e il pulsante `#restart-button` diventa visibile per riavviare il gioco.

GAME 2: "GLI ALIENI MARSHMALLOW"

10

"Gli Alien Marshmallow" è un gioco in cui il giocatore deve catturare gli alieni che appaiono nello spazio. Include un timer e una descrizione del gioco.

Manipolazione con JavaScript

- **Avvio del Gioco:** Il pulsante #start-game2 avvia il gioco e gestisce l'inizio del countdown e la visualizzazione degli alieni nell'#game2-area.
- **Gestione del Tempo:** JavaScript aggiorna il #game2-timer con il tempo rimanente e gestisce la scadenza del tempo.
- **Interazione con l'Area di Gioco:** Gli elementi di gioco vengono visualizzati e gestiti nell'#game2-area, con JavaScript che si occupa della logica di cattura degli alieni.
- **Aggiornamento dei Messaggi:** #game2-message viene utilizzato per mostrare i risultati del gioco e altre informazioni rilevanti.



GAME 3 : GLI ASTROREX

"Gli Astrorex" è un gioco di avventura spaziale in cui il giocatore prende il controllo di un Astrorex per difendere la Terra dall'invasione degli alieni Marshmallow.

Funzionalità Gestite da JavaScript:

- **Avvio del Gioco:** Quando il giocatore clicca su `#start-game3`, il gioco si avvia, iniziando il conto alla rovescia e attivando l'interazione con gli alieni nel `#game3-area`.
- **Timer:** JavaScript gestisce il countdown visualizzato in `#game3-timer`, riducendo il tempo man mano che il gioco procede.
- **Messaggi di Stato:** Durante il gioco, JavaScript aggiorna `#game3-message` con informazioni sullo stato della partita (ad esempio, se il giocatore ha vinto o perso).



1. Stili Generali:

- La pagina utilizza un gradiente radiale e lineare per il background del corpo, creando un effetto spaziale e vibrante.
- Il comportamento di scorrimento è fluido grazie a scroll-behavior: smooth.

2. Header e Menu:

- L'header è fisso in cima alla pagina con uno sfondo scuro e il testo in bianco.
- Il menu di navigazione è centrale con un effetto hover che applica un'animazione pulsante ai link.
- I link nel menu hanno un effetto di bordo sottile che si estende quando si passa sopra con il mouse.

3. Sezioni e Card:

- La sezione di benvenuto è centrata verticalmente e orizzontalmente.
- Il titolo animato della sezione di introduzione utilizza un effetto di scorrimento su e giù.
- Le card hanno un effetto di rotazione 3D su hover, mostrando un lato diverso quando viene girata.

4. Sezione Storia:

- La sezione della storia utilizza un'animazione di sfondo gradiente e un'animazione di ingresso per il contenuto.
- I paragrafi all'interno della sezione hanno un effetto di dissolvenza e salita.

5. Pulsanti e Link:

- I pulsanti hanno uno stile con effetto hover per ingrandirli e cambiare colore.
- I pulsanti di incremento e decremento hanno colori specifici.

6. Stili per i Giochi:

- Diversi giochi hanno stili specifici con immagini di sfondo e animazioni per gli elementi di gioco.
- I giochi utilizzano immagini di sfondo e stili per migliorare l'esperienza visiva.

7. Media Queries:

- Per schermi di dimensioni diverse (fino a 1024px, 768px, 600px, 480px), il CSS si adatta ridimensionando i testi, le immagini e i layout per migliorare la leggibilità e l'usabilità.

1. Interazioni con le Card:

- Ogni card ha un evento di clic che attiva una classe flipped su .card-inner, creando un effetto di ribaltamento della card.

2. Aggiornamento dell'Anno Corrente:

- Aggiorna il contenuto di un elemento con ID current-year per mostrare l'anno corrente.

3. Gestione del Menu e Pulsante di Condivisione:

- Il pulsante di toggle del menu (ID menuToggle) attiva/disattiva il menu di navigazione (ID navMenu).
- Il pulsante di condivisione mostra un alert quando viene cliccato.

4. Gioco 1:

- Imposta e gestisce un gioco in cui l'utente deve fare clic su stelle che appaiono nel gameArea.
- Il gioco prevede un timer di 30 secondi e un contatore per le stelle cliccate.
- Le stelle appaiono e scompaiono dopo 3 secondi, e il punteggio finale viene mostrato al termine del gioco.
- Permette di incrementare e decrementare il contatore tramite pulsanti e di riavviare il gioco.

5. Gioco 2:

- Crea e gestisce un gioco in cui l'utente deve cliccare su alieni che appaiono in modo casuale in game2Area.
- Il timer è di 30 secondi e mostra un messaggio di vittoria o sconfitta al termine.
- Gli alieni appaiono con un intervallo regolare e il gioco termina se il timer scade.

6. Gioco 3:

- Un gioco in cui l'utente controlla un giocatore con le frecce della tastiera o il touchscreen, e deve sparare ai nemici.
- Gestisce la creazione e il movimento di alieni e proiettili, con un timer di 60 secondi.
- Implementa il movimento del giocatore e il tiro dei proiettili sia con tastiera che con touch.

Imparare le basi di JavaScript è stata una sfida intensa, piena di momenti di frustrazione e difficoltà. Nonostante ciò, non ho mai permesso che questi ostacoli mi fermassero. Al contrario, mi hanno motivata a spingermi oltre, a esplorare nuove idee e a sviluppare qualcosa di creativo e divertente come questo progetto. So che c'è ancora molta strada da fare e tanto da imparare, ma guardando a ciò che ho realizzato finora, posso dire di essere davvero fiera dei progressi fatti. Questo è solo l'inizio del mio viaggio nel mondo della programmazione e sono entusiasta di vedere dove mi porterà.

GRAZIE

PER LA VOSTRA ATTENZIONE