

# Tree World

Tree World ist eine Website die Leute über Bäume Informiert und sie dazu aufruft Geld zu spenden um mehr Bäume zu pflanzen. Tree Worlds versucht auch durch ein spiel das wissen der Leute über Bäume zu erweitern. Die Haupt Website ist im Index.html die von Luan Designend und programmiert wurde (Das spiel auf der Website wurde von Kevin erstellt mit Unity), in der Navigationsleiste ist die About Seite eingebunden namens page2.html welche vollständig von Kevin designend und Programmiert wurde. Die Website Info.html wurde vollständig von Dominik Designend und Programmiert. Die donation.html Seite wurde von Malik designend und Programmiert von Luan sowie die Thankyou.html Seite. Der ganze JavaScript code wurde von Luan geschrieben.

## Alle genutzten html tags:

`<meta charset="UTF-8">` = Sagt dem Browser das er die utf-8 charakter entschlüsselung benutzen soll bei dem übersetzten von maschinen code zu dem Menschlich lesenden Code der dann im browser angezeigt wird

---

`<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">` = sagt dem Browser dass die Breite der Webseite der Screen-Breite des verwendeten Geräts entsprechen soll

---

`<title>Tree World</title>` = Tab Name

---

`<link rel="stylesheet" href="/css/style.css">` = Css von der Homepage verbunden

---

`<link rel="icon" type="image/x-icon" href="/Images/logo.png">` = Logo vom Tab

---

`<link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com">`

`<link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin>`

`<link href=https://fonts.googleapis.com/css2?family=Bungee+Shade&display=swap rel="stylesheet">`  
= Font Familie

---

`<script src="https://kit.fontawesome.com/3766cafc9d.js" crossorigin="anonymous"></script>` =  
Icons im footer

`<div>` = Container

`<span>` = Inline Container

`<a>` = anchor (link)

`<h1>-<h6>` = Headlines

`<img>` = Image

`<p>` = paragraph

`<ul>` = unordered list

`<li>` = list item

`<mark>` = markiert den inhalt

`<iframe>` = Zeigt Inhalte einer anderen Website über ein Contentwindow  
in die eigene Webseite

`<i>` = italic

`<script>` = javascript code

`&#9400;` = Copyright Symbol in Unicode

`&#9415;` = Registered Symbol in Unicode

---

---

## Javascript

Script.js:

`const test = document.querySelector(".test");` = Konstante Variable die  
eine Klasse festhält.

`const window_size = window.matchMedia("(max-width: 600px)");` =  
Achtet ob die breite der Website auf 600 pixel ist.

`const test = document.getElementById("test");` = Konstante Variable die eine Id festhält.

---

```
header.addEventListener("click", () => {  
  window.location.reload();  
})
```

= Diese Funktion ist ein Spion der die Website neu ladet falls der Header „geklickt“ wurde.

---

```
github_choice.addEventListener("click", () => {  
  githubpf.style.display='grid';  
})
```

= Diese Funktion ist ein Spion der den Container mit der Klasse „githubpf“ sichtbar macht, falls der Header „geklickt“ wurde.

---

```
function gamemobile(window_size) {  
  if (window_size.matches) {  
    mobile_Game.style.display = "grid";  
  } else {  
    mobile_Game.style.display = "none";  
  }  
}  
  
gamemobile(window_size);  
window_size.addEventListener(gamemobile);
```

= Dies ist eine Funktion mit dem Parameter „window\_size“ welcher den wert 600px (breite) hat und wenn die 600px der tatsächlichen breite entsprechen wird der Text „GAME IS NOT FOR MOBILE AVAILABLE!!!“ Angezeigt wenn die Website breiter als 600px ist dann wird das spiel weiterhin angezeigt

donation.js:

```
const btn = document.querySelector("button");  
const eins = document.getElementById("1");  
const zwei = document.getElementById("2");  
const drei = document.getElementById("3");  
const vier = document.getElementById("4");  
const fünf = document.getElementById("5");  
const sechs = document.getElementById("6");
```

= Konstante Variablen die die Geld betrag Buttons kennzeichnen

---

```
function chngstt1() {  
    eins.classList.toggle("clickstt");  
}
```

= eine Funktion die die Klasse „clickstt“ umschaltet

---

```
function donate() {  
    window.open("thankyou.html");  
}
```

= Eine Funktion die die Seite „thankyou.html“ öffnet

---

---

Alle genutzten css properties:

.test = Klasse

#test = Id

\* = Alle Elemente

:root = alle (farben) variablen sind im root gespeichert

::-webkit-scrollbar = Die Scroll bar

Position: absolute/relative = positioniert das jeweilige Element

z-index = Reihen folge des Elementes

top, left, bottom, right = Positionierung

Border = Grenze

Border-radius = rundet die ecken eines Elementes ab

Font-weight = dicke der Buchstaben

Font-size = Schriftgröße

Font-Family = Schriftart

display: flex, grid, inline-block, none = ändert das Verhalten eines Elements beim Rendern der Seite

text-decoration = Text Dekoration

margin = Der Außenabstand eines Elementes wird zu seinen umliegenden Elementen bestimmt

padding = Der Innen abstand zu seinen Rahmen

overflow-x/y: none; = überflüssige Elemente werden aus der Sichtbarkeit entfernt

float = Schiebt das jeweilige Element bis zum rechten oder linken ende