

Piate cvičenie – spracovanie udalostí

V rámci tohto cvičenia si precvičíte spracovanie udalostí:

- Spracovanie udalostí z klávesnice
- Spracovanie udalostí z myši

V rámci tohto cvičenia využite už naprogramované úlohy z predchádzajúcich cvičení – konkrétne cvičenie 3 a 4.

Úloha 1:

V rámci tejto úlohy upravte Controller vo vašom programe tak, aby ste pohybovali hráčom v HTML Canvas elemente pomocou klávesnice. Základné pohyby hráča majú byť pohyb hore, pohyb dole, pohyb doprava, pohyb doľava. Z pohľadu použitia kláves ste obmedzený iba tým, aby boli použité klávesy z ASCII rozsahu 0 až 127 (to je štandardný rozsah, ktorý spracuje každý PC, ideálne použiť numerickú klávesnicu, šípky alebo abecedné znaky).

Úloha 2:

V rámci tejto úlohy pridajte do programu spracovanie udalostí pomocou myši tak, že ak kliknete na objekt v HTML Canvas elemente, tak Vám zobrazí či ide o nepriateľa alebo hráča. Na základe kliknutia Vám v ľubovoľnom HTML elemente (*p*, *ul*, *title*...) ukáže atribúty daného objektu. Ak sa objekty prekrývajú a vy kliknete na miesto, kde sa objekty prekrývajú môžete vypísať vlastnosti oboch objektov. Pri tejto úlohe rozširujete Controller a View, kde Controller definuje ovládanie a spracovanie pomocou myši a do View robíte výpis atribútov označeného (kliknutého) objektu.

Rozšírenie:

V rámci rozšírenia ovládania hráča pomocou klávesnice rozšírite ovládanie hráča nasledovne - po kliknutí myšou na nepriateľský objekt, môžete na daný objekt zaútočiť. Útok bude prebiehať tak, že stlačíte klávesu (zvoľte si akú klávesu použijete) a zaútočíte na daný objekt (sám na seba nemôžete zaútočiť). Ak ste mimo dosah objektu tak sa útok nevykoná. Ak ste v dosahu objektu, tak vy zaútočíte na nepriateľský objekt a až po vašom útoku môže objekt (ak je v dosahu) zaútočiť naspäť na Vás.

VÝSLEDNÝ JAVASCRIPT PROGRAM SI ZÁLOHUJTE, BUDETE HO ROZŠIROVAŤ NA ĎALŠÍCH CVIČENIACH