

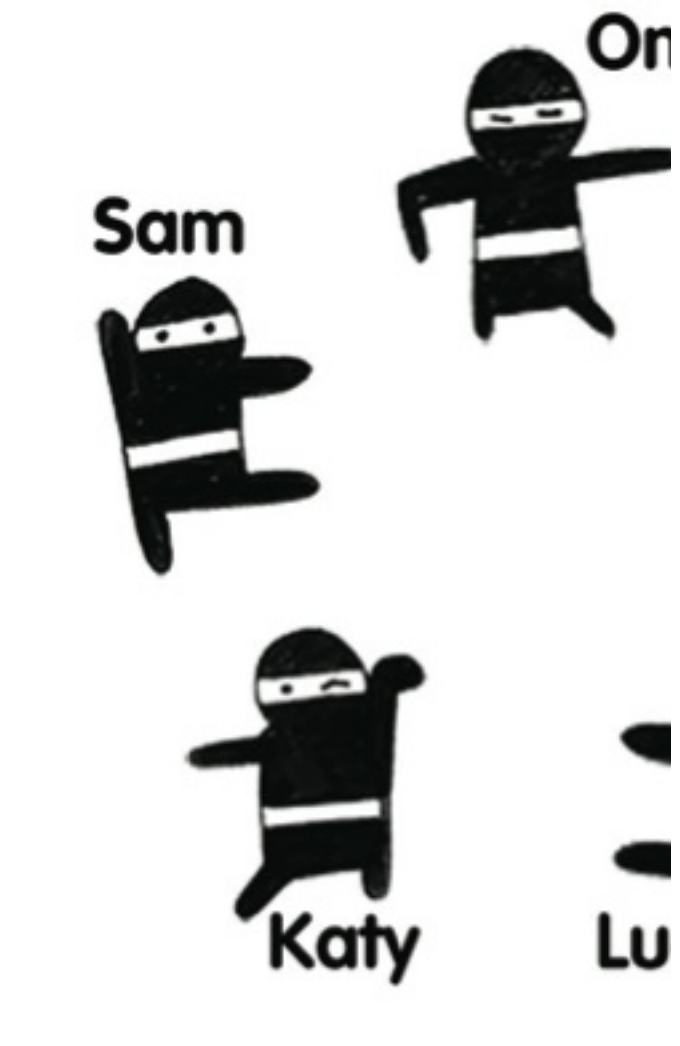
</> CSS: Skjul ninjaene

Introduksjon

Dette prosjektet vil utvide dine talenter i **CSS-kungfu**.

I denne oppgaven skal du lære hvordan du kan flytte rundt på elementer med hjelp av CSS.

Fem ninjaer kom til byen, og du må skjule dem før noen legger merke til dem. Må du hjelpe dem å finne et sikkert gjemmested. Du kan fort – det er ingen tid å miste!



Steg 1: Møt ninjaene

- ☐ Last ned [ninja.zip](#) og pakk ut filene på din datamaskin.
- ☐ Åpne filen kalt `ninjaer.html` i en teksteditor.
- ☐ Åpne `ninjaer.html` i nettleseren for å se hvordan den ser ut.
- ☐ Les gjennom koden. Kan du gjette hvilken del av koden som hører språk her: `HTML` for å legge til elementene på siden, og `CSS` pl

☐ Elementene vi skal leke med er bildene, ``-taggen. Vi kan t

Kom igjen - La oss flytte en ninja!

Alle ninjaene har fått eget navn ved bruk av `id` attributtet. La oss fly

☐ Finn Alex sin CSS-stil.

☐ Endre verdien på `left` (venstre) til `100px` og `top` til `320px`.

Når `position` egenskapene er satt til `absolute` menes det at vi vil b
ninjaen - I dette eksempelet `<div>` med `id gatehjoerne`.

`px` betyr `pixel` (punkter). `left` beskriver hvor langt fra venstrekante
forteller nettleseren hvor langt ninjaen skal flyttes ned fra toppen.

☐ Endre `left` til `right` og `top` til `bottom`. Nå vil koden fortelle n
høyre kanten og `320px` fra bunnen.

Pixel er en måleenhet som vi bruker til å forklare hvor stort et elemen
du endrer `right` fra `100px` til `101px`, så ser vi at den blir ikke flyttet
designe nettsiden så detaljert vi vil.

Steg 2: En annen måte å f

Nå vet du hvordan vi bruker pixel-posisjonering. Dette er ikke den ene
skjermen, så la oss se på hva slags andre muligheter vi har. Vi skal nå

```
#id{  
  left: 100%;  
  top: 100%;  
}
```

`100%` beskriver hele bredden som er tilgjengelig på skjermen. Når vi p

`gatehjornet`, som er 600 pixler bred, så vil 100% være lik `600px` i vår f.eks. 800 pixler bredt, ville `100%` bety en bredde på `800px`. Avhengig prosent(%) har forskjellige betydninger.

- ☐ Finn `soppelkasse`-elementet i CSSen.
- ☐ Bytt ut verdiene `190px` og `460px` i `soppelkasse`-elementet med sted som den gjør nå. Trenger ikke være helt nøyaktig.

Steg 3: En størrelsetype til

Som om vi ikke har nok størrelse-typer nå, skal vi likevel prøve en til! prosent(%). La oss nå prøve `em`.

`Em` er en måleenhet som vi låner fra typografi, som handler om utseendet til den gjeldende skriftstørrelsen. Legg merke til at på toppen av CSS-en, én `em` vil være `20px`.

- ☐ La oss teste dette ut, finn `body` i CSSen. Endre `font-size` verdien til `30px`.
- ☐ Studer koden og får å finne elementene som skal flytte på seg når vi endrer `font-size`.
- ☐ Flytter de riktige elementene på seg?

Som dere ser når vi endrer `em` til 30 pixler så endrer bredden og høyden på elementer som bruker denne verdien.

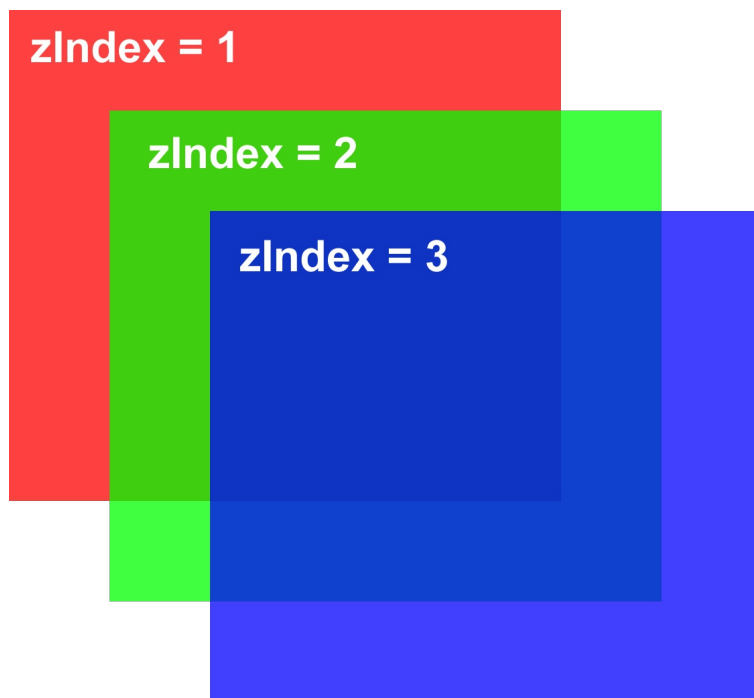
Steg 4: Flytt figurer fremover

Før vi skal begynne å gjemme ninjaene, skal vi studere én ting til: `z-index`.

- ☐ Let gjennom CSS-en og se om du finner `z-index`.

z-index finner du to steder: i klassen `.ninja` og i id-en `#andre_gjen` ligger fremst på siden, altså hvilke element som skal ligge oppå de andre. `.ninja` har en verdi på 1. Dette betyr at ninjaene vil legge seg bak

Her er et bilde som beskriver **z-index** :



- ☐ Prøv å endre på **z-index**-verdien og se hva som skjer
- ☐ Legg til **z-index** på et element og se om du kan få elementet til

Eksempel:

```
#andre_objekter{  
  z-index: 1;  
}  
  
.ninja{  
  z-index: 2;  
}
```

- ☐ Bytt tilbake og forbered deg på redde ninjaene!

Steg 5: Fort deg, skjul ninja

- ☐ Se gjennom koden, finn ut hvilke elementer du kan hjemme ninj
- ☐ Bruk det du har lært til å gjemme ninjaene

Her finnes det ingen fasit, så du må legge til og endre kode sånn at du oppgaven på nytt eller prøve å finne hjelp på [w3schools.com](https://www.w3schools.com). Det ligg

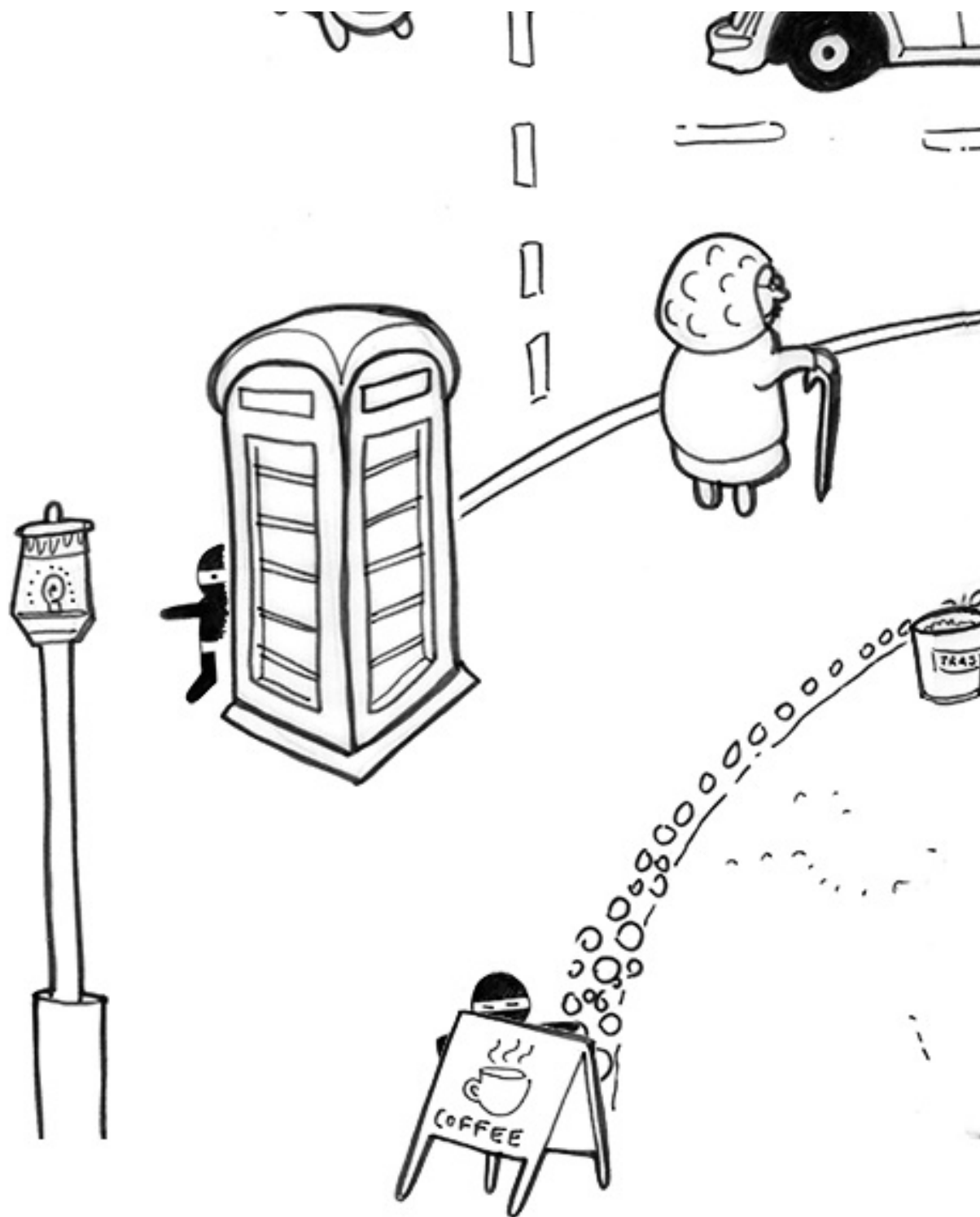
LYKKE TIL!

Ting du kan prøve:

- ☐ Legg gjerne til `z-index` eller endre `position` i CSS-en på de
- ☐ Kan du finne ut hvordan du kan få ninjaene til å komme foran ``-taggen for ninjaen etter ``-taggen som viser obje
- ☐ Klarer du å legge til flere objekter på scenen? Du kan legge ti internett.

Eksempel:





Vis forslag til kode

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#)