ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 6

ОСНОВЫ WEB-ПРОГРАММИРОВАНИЯ


ЗАДАНИЕ 1. GLITCH

HTML

```
<DIV CLASS="CONTAINER">
<H1 CLASS="GLITCH">ВЕРНИТЕ МОЙ 2015</H1>
</DIV>
```

CSS

```
BODY, HTML {
    WIDTH:100%;
    HEIGHT:100%;
}
```

CSS

```
BODY {
   BACKGROUND-COLOR: #000;
}
```

CSS

```
BODY {
   BACKGROUND-COLOR: #000000;
}
```

CSS

```
.CONTAINER {
    DISPLAY: FLEX;
    JUSTIFY-CONTENT: CENTER;
    ALIGN-ITEMS: CENTER;
    HEIGHT: 100%;
    WIDTH:100%;
```

CSS

```
.GLITCH {
    COLOR:#FFFFFF;
    FONT-FAMILY: 'COMIC SANS MS', CURSIVE, SANS-SERIF;
    FONT-WEIGHT: 600;
    FONT-SIZE:100PX;
    POSITION: RELATIVE;
    PADDING:30PX;
```

CSS

```
&:BEFORE, &:AFTER {
    CONTENT:'УСЛОВИЕ ПОЛУЧЕНИЯ АВТОМАТА';
    COLOR:#FFFFFF;
    POSITION: ABSOLUTE;
    TOP:0;
    OVERFLOW:HIDDEN;
    PADDING:30PX;
  }
```

CSS

```
&:BEFORE {
    LEFT:3PX;
    TEXT-SHADOW: -3PX 0 RED;
    ANIMATION: GLITCH-BEFORE 2S LINEAR OS INFINITE ALTERNATE;
}
```

CSS

```
&:AFTER {
        LEFT:-3PX;
        TEXT-SHADOW: -3PX 0 BLUE;
        ANIMATION: GLITCH-AFTER 2S LINEAR OS INFINITE ALTERNATE;
    }
  }
}
```

CSS

```
@KEYFRAMES GLITCH-BEFORE {
  $STEPS: 20;
@FOR $I FROM 0 THROUGH $STEPS {
    #{PERCENTAGE($I*(1/$STEPS))} {
      CLIP: RECT(RANDOM(150)+PX, 100+PX, RANDOM(150)+PX, 30PX)
    }
  }
}
```

CSS

```
@KEYFRAMES GLITCH-AFTER {
  $STEPS: 20;
@FOR $I FROM 0 THROUGH $STEPS {
    #{PERCENTAGE($I*(1/$STEPS))} {
      CLIP: RECT(RANDOM(150)+PX, 100+PX, RANDOM(150)+PX, 30PX)
    }
  }
}
```

СПОЙЛЕР

НЕ РАБОТАЕТ !!!

SCSS
SYNTACTICALLY AWESOME STYLESHEETS

ПРИМЕР СЛАЙД 12 В CSS

```
@KEYFRAMES GLITCH-BEFORE {
 0% {
  CLIP: RECT(147PX, 300PX, 129PX, 30PX);
 }
 5% {
  CLIP: RECT(12PX, 300PX, 47PX, 30PX);
 }
 10% {
  CLIP: RECT(31PX, 300PX, 131PX, 30PX);
 }
 15% {
  CLIP: RECT(132PX, 300PX, 87PX, 30PX);
 }
 20% {
  CLIP: RECT(49PX, 300PX, 22PX, 30PX);
 }
 25% {
  CLIP: RECT(124PX, 300PX, 49PX, 30PX);
 }
 30% {
  CLIP: RECT(111PX, 300PX, 111PX, 30PX);
 }
 35% {
  CLIP: RECT(41PX, 300PX, 116PX, 30PX);
 }
 40% {
  CLIP: RECT(62PX, 300PX, 57PX, 30PX);
 }
 45% {
  CLIP: RECT(75PX, 300PX, 34PX, 30PX);
 }
 50% {
  CLIP: RECT(136PX, 300PX, 136PX, 30PX);
 }
 55% {
  CLIP: RECT(81PX, 300PX, 82PX, 30PX);
 }
 60% {
  CLIP: RECT(85PX, 300PX, 13PX, 30PX);
 }
 65% {
  CLIP: RECT(36PX, 300PX, 122PX, 30PX);
 }
 70% {
  CLIP: RECT(116PX, 300PX, 89PX, 30PX);
 }
 75% {
  CLIP: RECT(145PX, 300PX, 21PX, 30PX);
 }
 80% {
  CLIP: RECT(17PX, 300PX, 131PX, 30PX);
 }
 85% {
  CLIP: RECT(66PX, 300PX, 14PX, 30PX);
 }
 90% {
  CLIP: RECT(119PX, 300PX, 110PX, 30PX);
 }
 95% {
  CLIP: RECT(7PX, 300PX, 12PX, 30PX);
 }
 100% {
  CLIP: RECT(59PX, 300PX, 142PX, 30PX);
 }
}
```

HTML

```
<SCRIPT
SRC="HTTPS://CDNJS.CLOUDFLARE.COM/AJAX/LIBS/SASS.JS
/0.9.12/SASS.SYNC.MIN.JS">
</SCRIPT>
```

HTML

<STYLE TYPE="SCSS">

JS

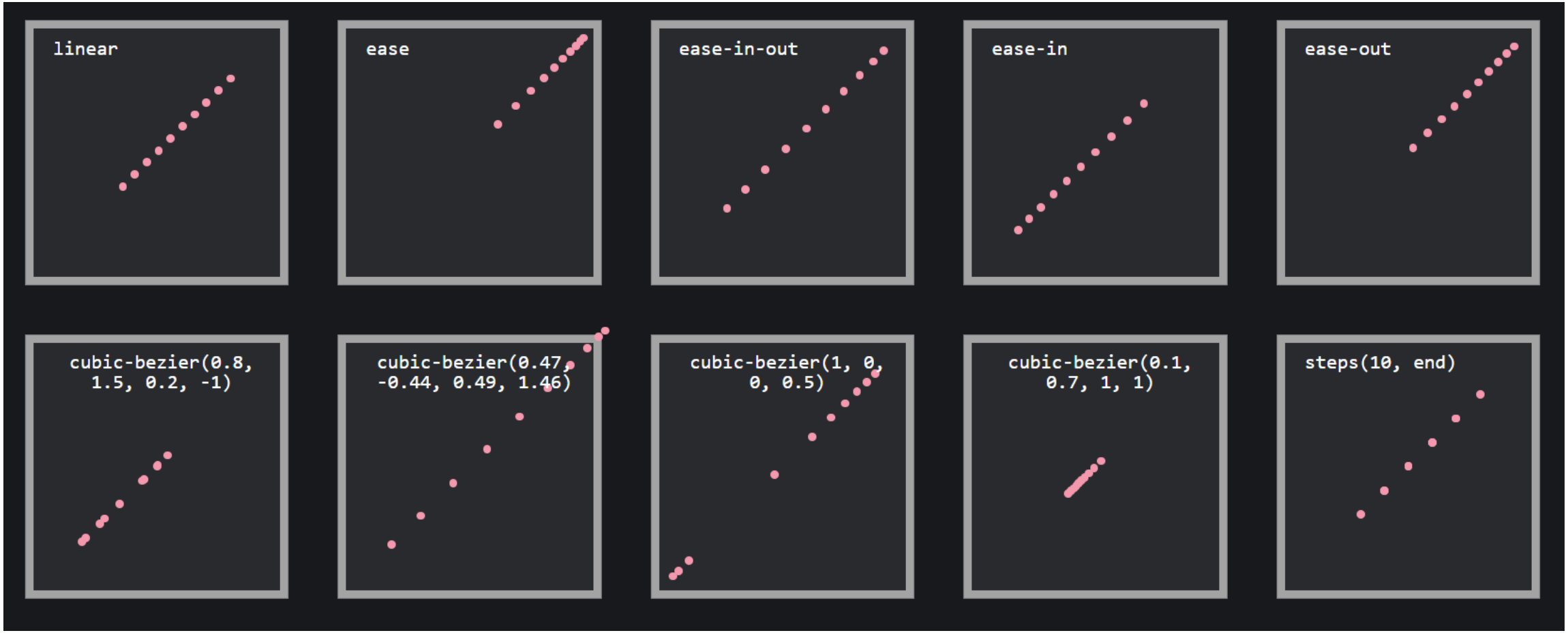
```
<SCRIPT>
        SASS.COMPILE(DOCUMENT.QUERYSELECTOR("STYLE[TYPE=SCSS]").INNERHTML,FUNCTION(RES){
        VAR S=DOCUMENT.CREATEELEMENT("STYLE");
        S.INNERHTML=RES.TEXT;
        RES.FORMATTED&&CONSOLE.ERROR(RES.FORMATTED);
        RES.TEXT&&DOCUMENT.HEAD.APPENDCHILD(S);
        });
</SCRIPT>
```

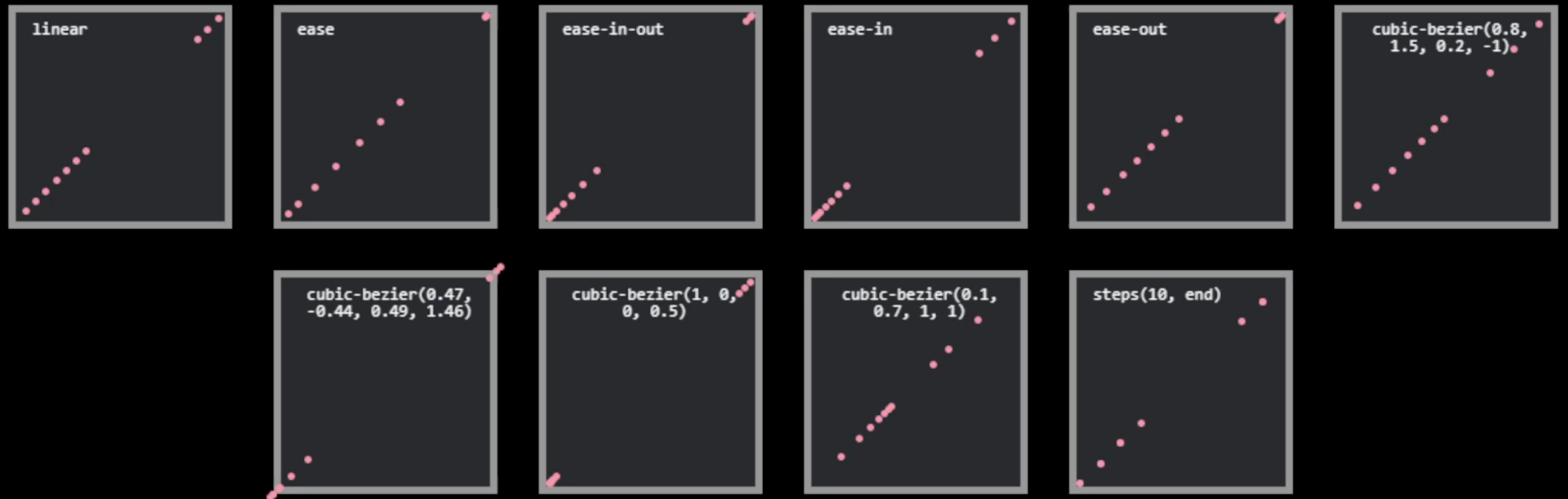
ЗАДАНИЕ

ПРМЕНИТЬ АНИМАЦИЮ НА ВСЮ ШИРИНУ КОНТЕЙНЕРА

Верните мой 2015

ЗАДАНИЕ 2. АНИМАЦИИ


linear
ease
ease-in-out
ease-in
ease-out
cubic-bezier(0.8, 1.5, 0.2, -1)
cubic-bezier(0.47, -0.44, 0.49, 1.46)
cubic-bezier(1, 0, 0, 0.5)
cubic-bezier(0.1, 0.7, 1, 1)
steps(10, end)


linear
ease
ease-in-out
ease-in
ease-out
cubic-bezier(0.8, 1.5, 0.2, -1)
cubic-bezier(0.47, -0.44, 0.49, 1.46)
cubic-bezier(1, 0, 0, 0.5)
cubic-bezier(0.1, 0.7, 1, 1)
steps(10, end)

HTML

```
<DIV CLASS="PARENT">
  <DIV CLASS="CHILD-CONTAINER CHILD-CONTAINER-ONE">
    <DIV CLASS="CHILD CHILD-ONE"></DIV>
  </DIV>
  <DIV CLASS="CHILD-CONTAINER CHILD-CONTAINER-TWO">
    <DIV CLASS="CHILD CHILD-TWO"></DIV>
  </DIV>
</DIV>
```

CSS

```
BODY {
    DISPLAY: FLEX;
    ALIGN-ITEMS: CENTER;
    JUSTIFY-CONTENT: CENTER;
    BACKGROUND-COLOR: #181191C;
  }
```

CSS

```
.PARENT {
    DISPLAY: FLEX;
    WIDTH: 500PX;
}
```

CSS

```
.CHILD-CONTAINER {
    DISPLAY: FLEX;
    WIDTH: 200PX;
    HEIGHT: 200PX;
  }
```

CSS

```
.CHILD-CONTAINER + .CHILD-CONTAINER {
    MARGIN-LEFT: 50PX;
  }
```

CSS

```
.CHILD-CONTAINER-ONE {
    ALIGN-ITEMS: FLEX-START;
    JUSTIFY-CONTENT: END;
  }
```

CSS

```
.CHILD {
    BORDER-RADIUS: 25PX;
  }
```

CSS

```
.CHILD-ONE {
    WIDTH: 50PX;
    HEIGHT: 200PX;
    BACKGROUND-COLOR: #F498AD;
    ANIMATION-NAME: CIRCLE-TO-SQUARE;
    ANIMATION-DURATION: 3S;
    ANIMATION-ITERATION-COUNT: INFINITY;
  }
```

CSS

```
.CHILD-TWO {
    WIDTH: 200PX;
    HEIGHT: 200PX;
    BACKGROUND-COLOR: #2E9AFF;
}
```

CSS @KEYFRAMES CIRCLE-TO-SQUARE {

```
0% {
    WIDTH: 50PX;
    HEIGHT: 50PX;
    BACKGROUND-COLOR: #F498AD;
  }

50% {
    WIDTH: 50PX;
    HEIGHT: 200PX;
    BACKGROUND-COLOR: #7F6EDB;
  }

100% {
    WIDTH: 200PX;
    HEIGHT: 200PX;
    BACKGROUND-COLOR: #2E9AFF;
  }
}
```

ЗАДАНИЕ

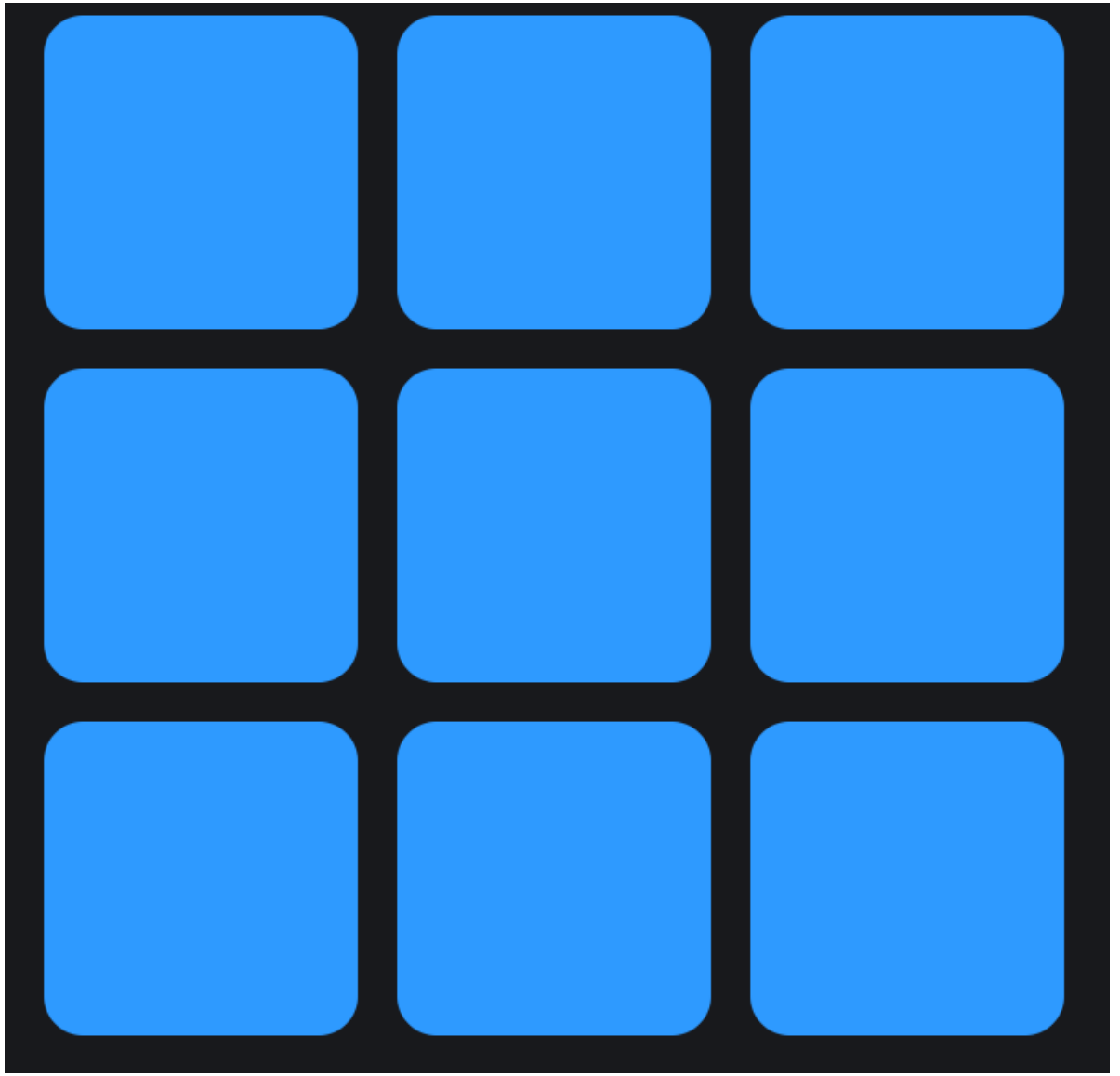
- Остановить анимацию после первого прохождения
- После анимации левый объект должен остаться квадратом
- После анимации цыет не должен меняться

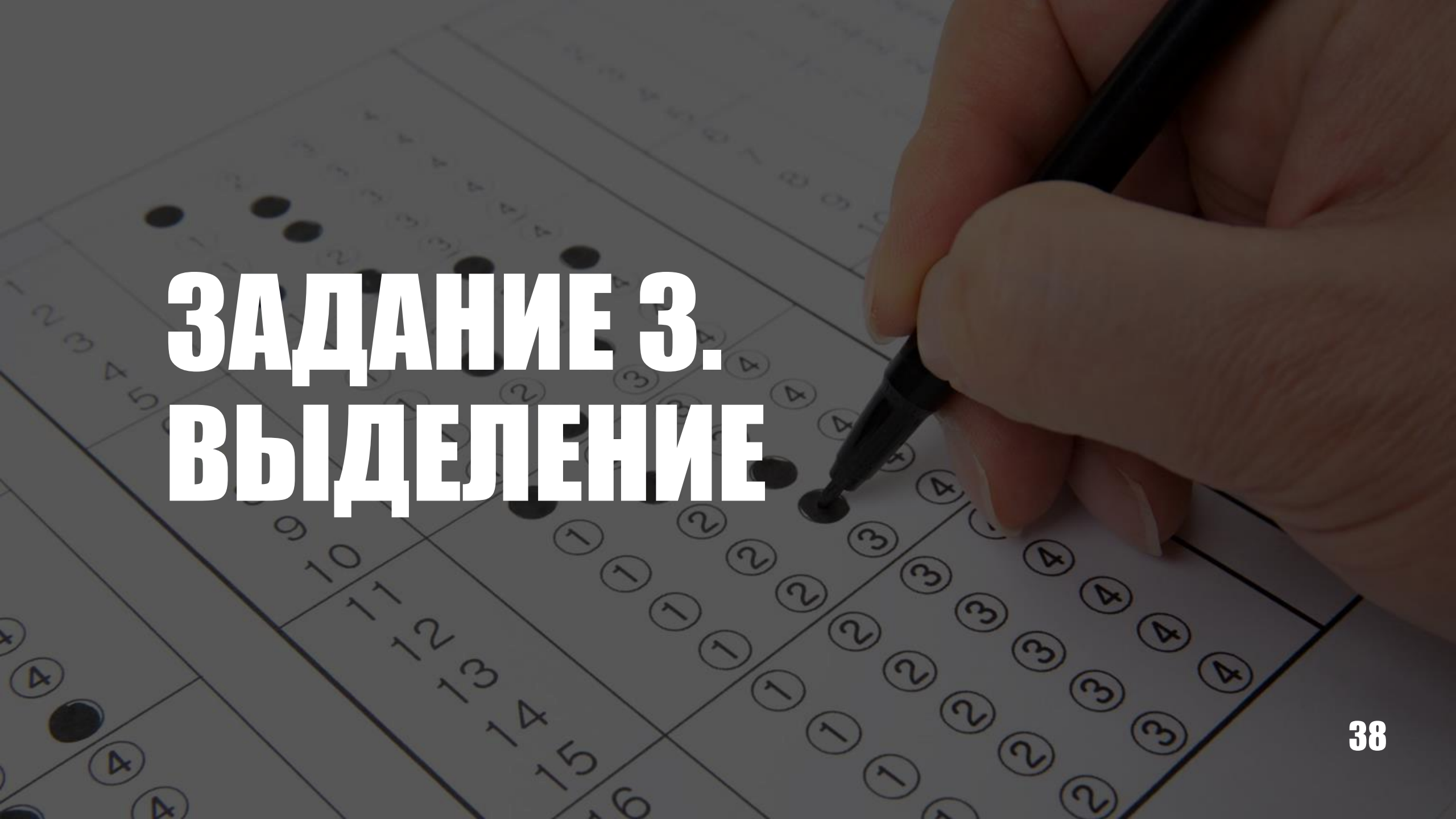
ЗАДАНИЕ

- Убрать CSS (Слайд 28)
- Посмотреть
- Убрать CSS (Слайд 29)
- Посмотреть
- Вернуть CSS (Слайды 28 и 29)

ЗАДАНИЕ

СДЕЛАТЬ ПОЛЕ ИЗ АНИМИРОВАННЫХ КВАДРАТОВ (3 X 3)





ЗАДАНИЕ 3. ВЫДЕЛЕНИЕ

HTML

```
<DIV CLASS="PARENT">
  <DIV CLASS="CHILD-CONTAINER CHILD-CONTAINER-ONE">
    <DIV CLASS="CHILD CHILD-ONE">
    </DIV>
    <DIV CLASS="CHILD CHILD-BACK">
    </DIV>
  </DIV>
</DIV>
```

CSS .PARENT

ДОБАВИТЬ:

POSITION: RELATIVE;

CSS .CHILD-ONE

ДОБАВИТЬ:

POSITION: ABSOLUTE; Z-INDEX: 2;

BACKGROUND: LINEAR-GRADIENT(-45DEG,#99FFFF 0,#44AAFF 100%);

BORDER: RGB(255, 20, 147) 0.125EM SOLID;

BOX-SHADOW: INSET 0 0 0.5EM 0 RGB(255, 20, 147), 0 0 0.5EM 0 RGB(255, 20, 147);

ВОТ КОГДА БУДЕТЕ ЗНАТЬ ВОПРОС, ТО ПОЙМЕТЕ И ОТВЕТ

CSS .CHILD-ONE:HOVER, .CHILD-ONE:FOCUS

```
OUTLINE: NONE;
BORDER: RGB(0, 0, 255) 0.25EM SOLID;
BOX-SHADOW: 0PX 8PX 4PX 0PX RGBA(0,20,255,0.7),
            1PX 2PX 8PX 0PX RGBA(0,40,235,0.7),
            6PX 4PX 16PX 0PX RGBA(0,60,215,0.7),
            2PX 16PX 32PX 0PX RGBA(0,80,195,0.7);
```

CSS .CHILD-BACK

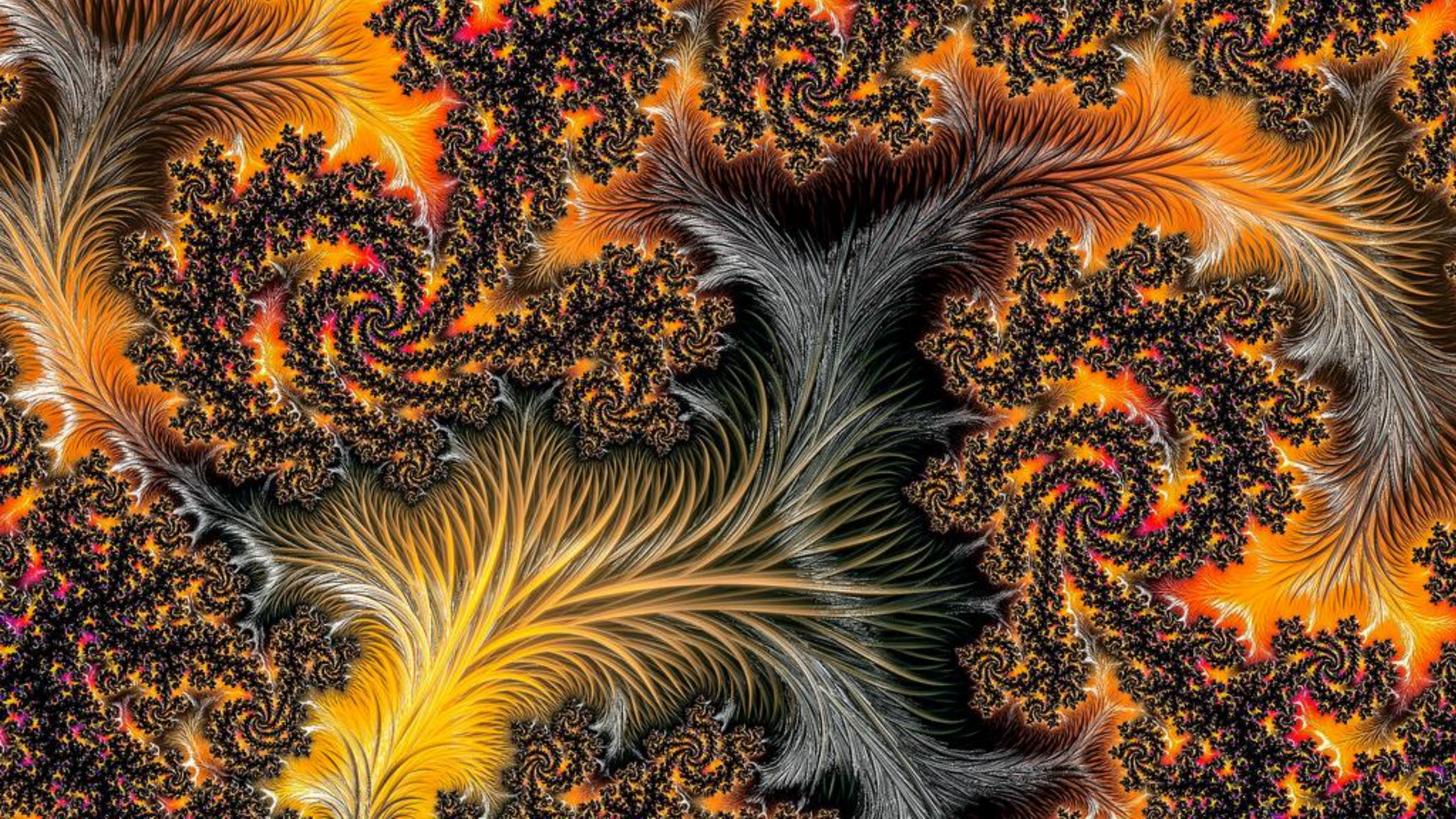
```
OPACITY: 0;
POSITION: ABSOLUTE; Z-INDEX: 1;
WIDTH: 200PX;
HEIGHT: 200PX;
        BOX-SHADOW: 0PX 8PX 4PX 0PX RGBA(220,20,60,0.7),
                    1PX 2PX 8PX 0PX RGBA(200,40,80,0.7),
                    6PX 4PX 16PX 0PX RGBA(180,60,100,0.7),
                    2PX 16PX 32PX 0PX RGBA(160,80,120,0.7);
        FILTER: BLUR(1PX);
        BACKGROUND: LINEAR-GRADIENT(-175DEG,#44AAFF 0,#66CCFF 100%);
        ANIMATION: GLOW 3S INFINITE;
        ANIMATION-DELAY: 3S;
```

CSS

```
@KEYFRAMES GLOW {
    0% {
      OPACITY: 0;
     }
    50% {
      OPACITY: 1;
     }
    100% {
      OPACITY: 0;
  }
}
```

ЗАДАНИЕ

ИЗМЕНИТЬ КУРСОР ПРИ НАВЕДЕНИИ НА БЛОК



ЗАДАНИЕ. НЕЧЕСТНЫЙ ТТТ

HTML

```
<DIV CLASS="ROUND">РАУНД 1</DIV>
  <DIV CLASS="SCORE">КОМПЬЮТЕР <SPAN CLASS="NUM_C">0</SPAN> - <SPAN CLASS="NUM_U">0</SPAN>  ИГРОК</DIV>
  <DIV CLASS="PARENT">
    <DIV CLASS="VICTORY">ПОБЕДА</DIV>
    <DIV CLASS="CELL" ID="1" ONCLICK="CELLCLICK('1')"></DIV>     <DIV CLASS="CELL" ID="2" ONCLICK="CELLCLICK('2')"></DIV>
    <DIV CLASS="CELL" ID="3" ONCLICK="CELLCLICK('3')"></DIV>     <DIV CLASS="CELL" ID="4" ONCLICK="CELLCLICK('4')"></DIV>
    <DIV CLASS="CELL" ID="5" ONCLICK="CELLCLICK('5')"></DIV>     <DIV CLASS="CELL" ID="6" ONCLICK="CELLCLICK('6')"></DIV>
    <DIV CLASS="CELL" ID="7" ONCLICK="CELLCLICK('7')"></DIV>     <DIV CLASS="CELL" ID="8" ONCLICK="CELLCLICK('8')"></DIV>
    <DIV CLASS="CELL" ID="9" ONCLICK="CELLCLICK('9')"></DIV>
  </DIV>
```

CSS

```
.PARENT{
    TEXT-ALIGN: CENTER;
    MARGIN:0 AUTO;
    WIDTH:610PX;
    HEIGHT:610PX;
    MARGIN:0 AUTO;
    POSITION: RELATIVE;
}
```

CSS

```
.PARENT .CELL{
    BORDER: 1PX SOLID;
    FLOAT: LEFT;
    FONT-SIZE: 100PX;
    HEIGHT: 200PX;
            VERTICAL-ALIGN: TOP;
    WIDTH: 200PX;
}
```

CSS

```
.PARENT .CELL.VICTORY{
    BACKGROUND-COLOR: RED;
}
.ROUND{
    TEXT-ALIGN: CENTER;
}
.SCORE{
    TEXT-ALIGN: CENTER;
}
```

CSS

```
.VICTORY{
    TEXT-ALIGN: CENTER;
    COLOR: #FFF;
    BACKGROUND-COLOR: BROWN;
    PADDING: 30PX 0;
    FONT-SIZE: 35PX;
    POSITION: ABSOLUTE;
    WIDTH: 100%;
    TOP: 33%;
    DISPLAY: NONE;
}
```

JS

```
LET M = NEW ARRAY();

LET M_X = NEW ARRAY();

LET M_O = NEW ARRAY();

LET RAUND = 1;
```

JS FUNCTION CELLCLICK(ID)

```
LET V = 0;
LET CELL_TEXT = DOCUMENT.GETELEMENTBYID(ID).INNERHTML;
IF(CELL_TEXT != "") {
        ALERT("ЗАНЯТО");
}
```

JS FUNCTION CELLCLICK(ID)

```
ELSE {
        DOCUMENT.GETELEMENTBYID(ID).INNERHTML = "X";
        ID_CELL = PARSEINT(ID);
        M.PUSH(ID_CELL);
        M_X.PUSH(ID_CELL);
        LET V = VICTORY(M_X, "ИГРОК");
```

JS FUNCTION CELLCLICK(ID)

```
            IF(M_X.LENGTH != 0 && M.LENGTH < 8) {
                COMPUTER();
            }
            IF(M.LENGTH == 8 && V != 1) {
                NONEVICTORY();
            }
    }
```

FUNCTION VICTORY(METKA, USER)

```
VAR SRT1 = 0;
VAR SRT2 = 0;
VAR SRT3 = 0;
VAR ST1 = 0;
VAR ST2 = 0;
VAR ST3 = 0;
VAR D1 = 0;
VAR D2 = 0;
```

FUNCTION VICTORY(METKA, USER)

```
FOR (VAR I = 0; I < METKA.LENGTH; I++){
        SWITCH(METKA[I]) {
                CASE 1: { SRT1++; ST1++; D1++; BREAK; }
                CASE 2: { SRT1++; ST2++; BREAK; }
                CASE 3: { SRT1++; ST3++; D2++; BREAK; }
                CASE 4: { SRT2++; ST1++; BREAK; }
                CASE 5: { SRT2++; ST2++; D1++; D2++;  BREAK; }
                CASE 6: { SRT2++; ST3++; BREAK; }
                CASE 7: { SRT3++; ST1++; D2++; BREAK; }
                CASE 8: { SRT3++; ST2++; BREAK; }
                CASE 9: { SRT3++; ST3++; D1++;BREAK; }
}
```

FUNCTION VICTORY(METKA, USER)

```
IF(SRT1 == 3 || SRT2 == 3 || SRT3 == 3){
DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".VICTORY").INNERHTML = "ПОБЕДИЛ " + USER;
DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".VICTORY").STYLE.DISPLAY = "BLOCK";
VICTORYBEGIN(USER);
    }
```

FUNCTION VICTORY(METKA, USER)

```
IF(ST1 == 3 || ST2 == 3 || ST3 == 3){
DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".VICTORY").INNERHTML = "ПОБЕДИЛ " + USER;
DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".VICTORY").STYLE.DISPLAY = "BLOCK";
VICTORYBEGIN(USER);
}
```

FUNCTION VICTORY(METKA, USER)

```
IF(D1 == 3 || D2 == 3){
DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".VICTORY").INNERHTML = "ПОБЕДИЛ " + USER;
DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".VICTORY").STYLE.DISPLAY = "BLOCK";
VICTORYBEGIN(USER);
    }
  }
```

FUNCTION VICTORY(METKA, USER)

```
IF(SRT1 == 3 || SRT2 == 3 || SRT3 == 3 || ST1 == 3 || ST2 == 3 || ST3 == 3 || D1 == 3 || D2 == 3){
RETURN 1;
}
```

FUNCTION VICTORYBEGIN(USER)

```
SETTIMEOUT(()=>{
        DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".VICTORY").STYLE.DISPLAY = "NONE";
        LET CELLS = DOCUMENT.QUERYSELECTORALL(".CELL");
        FOR (LET I = 0; I < CELLS.LENGTH; I++) {
            CELLS[I].INNERHTML = "";
        }
        RAUND++;
```

FUNCTION VICTORYBEGIN(USER)

```
DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".ROUND").INNERHTML = "РАУЕД " + RAUND;
IF(USER == "КОМПЬЮТЕР"){
        VAR NUM = DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".NUM_C").INNERHTML;
        NUM++;
        DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".NUM_C").INNERHTML = NUM;
}
```

FUNCTION VICTORYBEGIN(USER)

```
            ELSE{
                    VAR NUM = DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".NUM_U").INNERHTML;
                    NUM++;
                    DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".NUM_U").INNERHTML = NUM;
            }
            M.LENGTH = 0;
            M_X.LENGTH = 0;
            M_O.LENGTH = 0;
}, 2000);
```

FUNCTION COMPUTER()

```
FUNCTION COMPUTER(){
        LET NUMBER;
        IF(M.LENGTH == 8){
          NONEVICTORY();  }
        NUMBER = MATH.FLOOR(MATH.RANDOM() * (8))+1;
        DOCUMENT.GETELEMENTBYID(NUMBER).INNERHTML = "0";
        M.PUSH(NUMBER);
        M_0.PUSH(NUMBER);
        VICTORY(M_0, "КОМПЬЮТЕР");}
```

FUNCTION NONEVICTORY()

```
SETTIMEOUT(() =>{
        DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".VICTORY").INNERHTML = "НИЧЬЯ";
        DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".VICTORY").STYLE.DISPLAY = "BLOCK";
}, 2000);
SETTIMEOUT(() =>{
        DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".VICTORY").STYLE.DISPLAY = "NONE";
        LET CELLS = DOCUMENT.QUERYSELECTORALL(".CELL");
        FOR (LET I = 0; I < CELLS.LENGTH; I++) {
                CELLS[I].INNERHTML = "";
        }
```

FUNCTION NONEVICTORY()

```
            RAUND++;
            DOCUMENT.QUERYSELECTOR(".ROUND").INNERHTML = "РАУЕД " + RAUND;


            M.LENGTH = 0;
            M_X.LENGTH = 0;
            M_0.LENGTH = 0;
    }, 2000);
```

ЗАДАНИЕ

Сделать игру честной (компьютер не может ставить на клетки игрока)

Сделать игру честной (игрок не может внезапно победить)

Применить стили из предыдущих задний к объектам игры

Сделать подсветку разным цветом для клеток игрока и компьютера (Например красным и зеленым)

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ