



#ШПАРГАЛОЧКИ

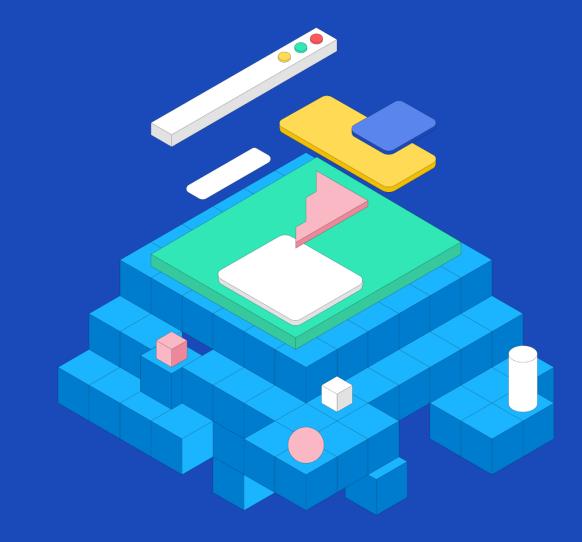
СОЗДАНИЕ САЙТОВ FRONT-END РАЗРАБОТКА

Продвинутый уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити в Telegram: https://t.me/hw_school









Гоночки на svg







const

const - ключевое слово, позволяющее создать **константу**. Отличие констант от обычных переменных заключается в том, что они **не меняются**.

Константе можно задать значение при создании, а вот перезаписать его в дальнейшем не получится. Константы принято называть большими буквами:

const SIZE = 10;

SIZE = 5; // не сработает ООО «Онлайн-школа программирования» ОГРН 1186952015645 Лицензия №10/21-69









Отрисовка и анимация фона

Чтобы отрисовать фон, нужно создать прямоугольник того же размера, что и окно:

let draw= SVG("game").size(WIDTH, HEIGHT);

let background = draw.rect(WIDTH, HEIGHT).fill("green");

А чтобы фон стал подвижным, нужно добавить на него что-то, что может двигаться (например разметку в виде пунктирной линии - если это дорога):

let line = draw.line(WIDTH/2, 0, WIDTH/2, HEIGHT).stroke({width: 1, color:

"white", dasharray: [10, 10]}); // dasharray хранит длину линии и промежутка







Отрисовка и анимация фона

function update() { if (borderMiddle.y() === 0) { borderMiddle.dy(10); } else { borderMiddle.dy(-10); setInterval(update, 10); Здесь линия будет двигаться вверх-вниз, меняя направление при касании верхнего края.

Остается заставить линию двигаться с помощью изменения Y (метод dy):







Отрисовка картинок и текста

Чтобы добавить в игру картинку, нужно использовать тег **image**. Ему нужно задать размеры и "подвинуть" его в нужное место с помощью метода **move**:

let car = draw.image('car.png').size(30, 60).move(WIDTH/2, 300);

А чтобы добавить в игру текст, нужно создать его методом **text**:

let text = draw.text("0").move(400, 0).font({size: 40}).fill("white");

// font принимает объект с парами ключ-значение