



#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





Динозавр из Гугла



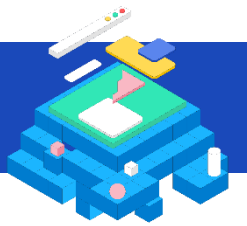


SVG()

Класс SVG нужен, чтобы создать тег **svg** через JavaScript и заодно сохранить в переменную **объект** (с его помощью потом можно будет создавать svg-фигуры).

Метод **addTo** позволяет указать, в какой элемент добавить тег **svg**, а метод **size** устанавливает ему размер:

```
let draw = SIZE().addTo("#game").size(WIDTH, HEIGHT);
```



Анимация движения

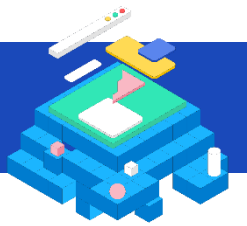
Чтобы персонаж или просто какая-то фигура двигались, нужно менять их координаты. Для этого подойдет метод **dx** или **dy** (смотря по какой оси движение). А чтобы персонаж не улетал за край, нужно проверять касание края и или менять направление движения, или перемещать персонажа в исходную точку.

А чтобы движение было постоянным, его нужно вызывать с помощью функции **setInterval**.



Анимация движения

```
function update() {  
    cactus.dx(-4);  
    if (cactus.x() <= 0) {  
        cactus.x(WIDTH);  
    }  
}  
  
setInterval(update, 10);
```



Анимация персонажа

Для “оживления” персонажа нужно несколько картинок. Меняя их, можно создать анимацию.

Проверить, какая картинка установлена сейчас, можно через свойство **src**, а установить новую картинку - с помощью метода **load**.

И так же как и при обычной анимации, функцию, меняющую картинки, нужно вызывать непрерывно, используя **setInterval**.



Анимация персонажа

```
function animation() {  
  if (dino.src == "images/dino1.png") {  
    dino.load("images/dino2.png");  
  } else if (dino.src == "images/dino2.png"){  
    dino.load("images/dino3.png");  
  } else {  
    dino.load("images/dino1.png");  
  }  
}  
  
setInterval(animation, 100);
```