



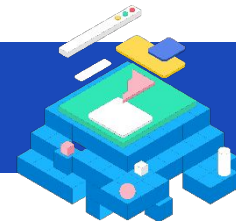
#ШПАРГАЛОЧКИ

СОЗДАНИЕ САЙТОВ FRONT-END РАЗРАБОТКА

Материалы подготовлены отделом методической
разработки

Продвинутый уровень





Создаем анимированную заставку DVD





<image>

Тег **<image>** нужен, чтобы вставить **растровое** (состоящее из пикселей, не векторное) изображение в SVG. Путь к картинке указывается через атрибут **href**, также с помощью атрибутов задаются координаты и размеры изображения.



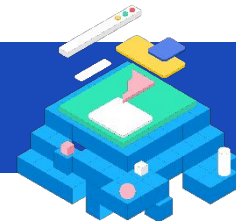
```
<image href="image.png" x="50" y="20" width="75" height="50">
```



Подвижная картинка

Чтобы заставить картинку двигаться, нужно **менять** ее **координаты**. Для этого в файле `script.js` нужно “вытащить” их с помощью метода **`getAttribute`**, изменить и снова записать в тег `image` с помощью метода **`setAttribute`**.

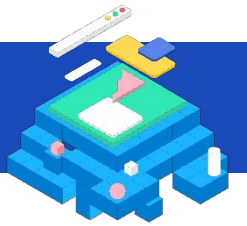
Важно, поскольку `getAttribute` вернет строку, а не число, результат нужно преобразовать в число с помощью функции **`parseInt`**.



Подвижная картинка

```
function move() {  
  
    let svg = document.querySelector("svg");  
  
    let image = document.querySelector("image");  
  
    let x = parseInt(image.getAttribute("x"));  
  
    let y = parseInt(image.getAttribute("y"));  
  
    x += 3;  
  
    y += 2;  
  
    image.setAttribute("x", x);  
  
    image.setAttribute("y", y);  
  
}
```





setInterval

Чтобы картинка двигалась непрерывно, а не один раз, функцию `move` нужно вызывать постоянно. Для этого подойдет функция **`setInterval`**, которая будет непрерывно запускать `move` через определенный интервал времени:

```
setInterval(move, 10);
```



Отталкивание от краев

Чтобы картинка не улетала за край, ей нужно менять направление на противоположное, как только она этого края коснулась. Поэтому скорость движения нужно хранить в переменных. А также нужно условие, проверяющее касание края. Пример с правым краем (**width** - ширина окна, **img_width** - ширина картинки, **step_x** - скорость движения по x):



```
if (x + img_width >= width) {  
  
    step_x = -step_x;  
  
}
```