



#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](https://t.me/hw_school)





# Рисуем в SVG





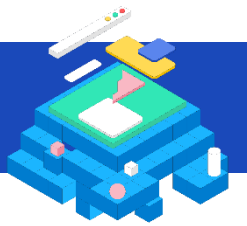
# <circle>

**<circle>** - тег для создания круга. Настраивается следующими атрибутами:

**cx, cy (center x, center y)** - координаты центра круга

**r (radius)** - радиус круга

**<circle cx="25" cy="45" r="100"/>**



# <ellipse>

**<ellipse>** - создает овал. Атрибуты почти те же, что у круга:

**cx, cy (center x, center y)** - координаты центра овала

**rx, ry (radius x, radius y)** - радиус по X и Y

**<ellipse cx="25" cy="45" rx="100" ry="75"/>**



# <polyline> и <polygon>

**<polyline>** - создает ломаную линию

**<polygon>** - создает многоугольник

Эти теги очень похожи, из новых атрибутов у них появляется один:

**points** - содержит координаты вершин многоугольника (или точек “излома” линии). Координаты идут парами (X и Y), количество произвольное:

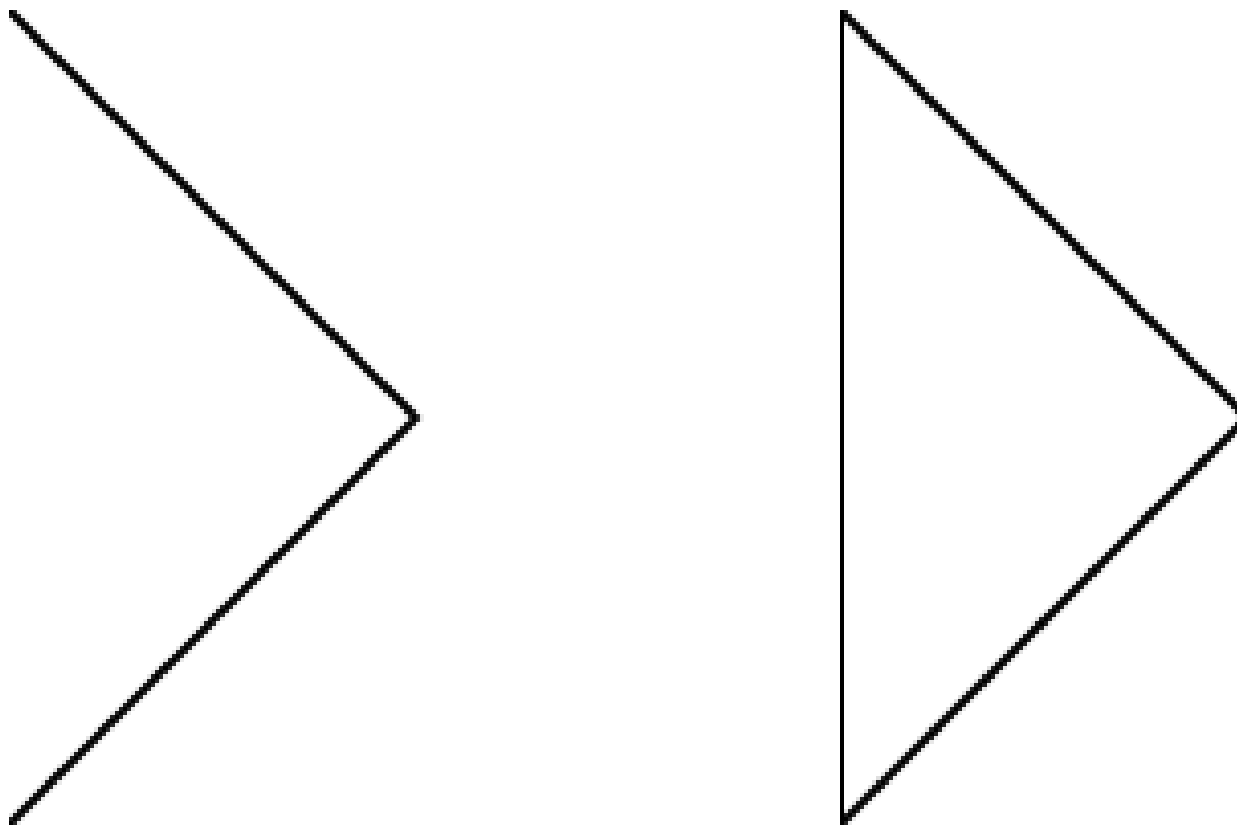
```
<polyline points="0, 0, 100, 100, 0, 200" stroke="black" stroke-width="2"/>
```

```
<polygon points="0, 0, 100, 100, 0, 200" stroke="black" stroke-width="2"/>
```

Основная разница между ломаной линией и многоугольником - многоугольник замыкается сам, а линия - нет. Это видно, если отключить фигурам заливку.



# <polyline> и <polygon>





# CSS

Свойства, задаваемые SVG-фигурам через атрибуты, можно менять и в CSS:

```
circle {
```

```
    fill: red;
```

```
    stroke: black;
```

```
    stroke-width: 3px;
```

```
}
```