



#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)





# 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
```



# 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

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

```
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.



# 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