



# 最近勉強したこと



2022/5/29  
atsushi0919



# 模写コーディング

## 題材

- [Codestep 中級編:ストアサイト\(インテリア\)/グリッドレイアウト](https://code-step.com/store2-menu/)  
(<https://code-step.com/store2-menu/>)

## ポイント(ハンバーガーメニューの動作)

- 背景が暗くなる
- メニューアイコンが「= から ×」、「黒から白」に変化する
- サイドメニューが画面左側から出てくる

## 実装方針

- JavaScript
  - ハンバーガーアイコンをクリックすると<body>タグにclass="nav\_open"が追加・削除の切り替えを行う
  - 背景が暗いときサイドメニューのリンク以外をクリックすると<body>タグのclass="nav\_open"が削除される
- CSS
  - .nav\_open の有無でアニメーションを設定する
  - イイかんじに "z-index"、"hidden/visible"、"transform" を調整する

## 模写完成品

- [https://atsushi0919.github.io/trace\\_coding/no05/index.html](https://atsushi0919.github.io/trace_coding/no05/index.html)

## ソースコード

- [https://github.com/atsushi0919/trace\\_coding/tree/main/no05](https://github.com/atsushi0919/trace_coding/tree/main/no05)

# ブラウザゲーム Hit&Blow 制作

## 題材

- 制作したゲーム自体は昔からある数当てゲームです。
- Ruby+Sinatraで何か作ろうかと思って作り始めましたが、気づいたらHTMLとJavascriptで作っていました。

## ポイント

- 同じ数字が重複した場合、OKボタンを無効にする
- Hit&Blowの数、ゲーム終了の判定を正確に行う

## 実装方針

- 全体の骨組みとルール表示をHTMLで作成し、あとはJavaScriptで処理しています。

## ゲームURL

- <https://jaigotec.com/hit-and-blow/main.html>

## ソースコード

- [https://github.com/atsushi0919/sinatra hit and brow](https://github.com/atsushi0919/sinatra_hit_and_brow)

# その他

- ・4月28日に開催された第3回 paiza 練習問題コンテストで優勝しました！わーい(\*'ω'\*)
- ・5月に勉強会を開催しようと思っていましたが、色々あって出来ませんでした。



ご清聴ありがとうございました

