Bilgisayar ödevi “JsGamesForSchool”

Kullanılan tüm özellikler

Bölüm 1.

Html tagları

* <!DOCTYPE html> - sayfanın html olduğunu belirtir
* <html> – Sayfanın ana tagıdır
* <head> - Sayfanın metadata taglarının yerleştirildiği yerdir
* <meta> - Sayfanın ana meta özelliklerini belirtir
  + charset – Sayfanın karakter setini belirtir
  + name=“viewport” – Sayfayı mobil cihazlar için optimize etmeye yardımcı olur.
* <title> - Sayfanın başlığını belirtir
* <link> - Sayfaya favicon, css gibi özellikler bağlar
* <body> - Sayfanın ana gövdesini belirtir
* <div> - Sayfanın bir bölümünü belirtir
* <span> - Divin aynısı ama daha az kullanılır
* <ul> - Unordered list – Sıralaması olmayan liste
* <li> - List item – Liste öğesi
* <script> - Sayfaya javascript ekler
  + defer - Sayfa tamamen yüklenene kadar çalıştırmaz
  + src – Dosyadan javascript yüklemeye yarar
* <a> - Bağlantı oluşturur
* <table> - Tablo oluşturur
  + aria-label – Tabloya bir açıklama ekler ve vscode’un bana aptalca uyarılar vermesini engeller
* <tr> - Table row – Tablo satırı
* <th> - Table header – Tablo başlığı (td ile aşağı yukarı aynı)
* <td> - Table datacell – Tablo hücresi
  + colspan – Hücre Sütun Genişliği
  + rowspan – Hücre satır yüksekliği
* <image>/<img> - Resim ekler
  + src – Resmin yerini belirtir
  + alt – Resim yüklenirken hata oluşursa yerine çıkacak yazıyı belirtir
  + title – Fare resmin üstünde durunca ortaya çıkan yazıyı belirtir
* <button> - Buton ekler
* <br> - Break – Satırbaşı
* <input> - Bazı bilgi giriş öğelerini belirtir
  + type="text" – Yazı girişi
  + type="submit" – Buton giriş (evet yeniden buton)
  + type="range"
    - min / max – range tipindeki inputrın en az ve en çok değerlerini belirtir
  + value – input içindeki yazı
* <canvas> - javascript için tuval, açıklaması zor, cehennemden çıkmış bir öğe
* &nbsp; - boşluk karakteri
* <form> - inputları kolaylaştırır
* Genel özellikler:
  + width – genişlik
  + height – yükseklik
  + style – css kuralları
  + class – css sınıfı
  + id – kimlik, bir sayfada sadece bir tane olabilir
  + onclick – elemana tıklanınca çalıştırılacak olan javascript
  + oninput – eleman değiştirildiğinde çalıştırılacak javascript

Bölüm 2.

Css kuralları

* @import – nasıl çalışıyor hiç fikrim yok Google fontsta yazanları yaptım
* Font-size – Yazı tipi büyüklüğü
* Font-family – Yazı tipi türü
* Padding – iç kenar boşluğu
* Margin – dış kenar boşluğu
* width – genişlik
* height – yükseklik
* Background – arka plan
* Background-color arka plan rengi
* Color – ön plan rengi
* margin: auto; width: max-content; text-align: center; - <center> tagının daha iyisi
* display – elemanın görünüşünü ayarlar
* position – elemanın yerleştirilme şeklini ayarlar ve top, bottom, left, right gibi özellikler için gereklidir.
  + Absolute – diğer tüm yer özelliklerini yok sayar ve sayfadaki tek elemanmış gibi hareket eder
  + Relative – diğer yer özelliklerini yok saymaz ama kendinden sonraki elemanlar tarafından yok sayılır
  + Fixed – sayfa hareket ettiğinde hareket etmez
* Font-weight – Yazı tipi kalınlığı
* display: flex - flexbox özelliklerini açar
* flex-wrap – flexbox sonraki satıra otomatik geçme ayarları
* flex-basis – ana flex büyüklüğü (eşitlemek için 0 kullandım)
* flex-grow/ flex-shrink/ flex – flex büyüklük oranları
* border – kenarlık özellikleri
* cursor – imleç özellikler
* visibility – elemanın görünür olup olmaması (gizli olması yerleştirmeyi etkilemez, sadece görüntü olarak gizler)
* flex-direction – flexbox yönü
* float – elemanın yattığı yönü değiştirir
* text-decoration: none; link dekorasyonunu silmek için kullandım
* justify-content – flexbox öğelerinin duruş şeklini ayarlar
* overflow – eleman dışına çıkan öğelerin özelliklerini ayarlar
* align-self – eleman kendi kendinin yatışını ayarlar
* transition-duration – kurallar arası geçiş süresini ayarlar
* image-rendering: crisp-edges; / image-rendering: pixelated; - canvasın bulanık olmasını engeller (biri mozilla, diğeri chromium için var)
* filter – renk filtresi uygular

Javascript mantığı

(Tek tek açıklamaya zamanım yok 4 saatim kaldı)

* /index.js
  + particlesJS()
    - particles.js kütüphanesini başlat
* /games/cookieclicker/script.js
  + İlk 7 satır
    - Program için gerekli değişkenler ve sabitler
  + menuItems
    - Menü öğeleri ve haklarındaki bilgileri içeren bir obje
  + function update()
    - her 0.5 saniyede veya önemli bir şey olduğunda çalışan fonksiyon
    - yazıları ve fiyatları gösterir
    - kurabiye sayısını gösterir
  + function setup()
    - ilk başta çalışan fonksiyon
    - update sırasında olan şeyleri yapar
    - onclick fonksiyonlarını ayarlar
    - autointerval başlatır
* /games/crack/script.js
  + Epilepsi.
  + Evet.
* /games/hack/script.js
  + randomTerminalTextInterval
    - random-terminal classına sahip divlere rastgele 0 ve 1 yazar
  + function addLine()
    - id’si verilen terminale yazı yazar
* games/saybırpank1453/script.js evet ı kullandım (●’◡’●)
  + burda hiç kod yok
  + 1453’te bilgisayar yoktu 🙃
* games/snake/snake.js
  + Zamanımın çoğunu burada harcadım
  + İlk 17 satır
    - değişken ve sabitler
  + Satır 20-42
    - tuş basma detektörü
  + Satır 44-55
    - Canvas yenileme
  + function mainloop()
    - Hareket, kaybetme, puan alma
  + function addSegment()
    - Puan kazanınca yılanı uzatma sistemi
  + function snakeReset()
    - Yılanı ilk haline geri getirme
  + function genApple()
    - Elma oluşturma
  + function clamp()
    - Bir sayıyı 2 sayı arasında sınırlar
    - <https://stackoverflow.com/questions/11409895/whats-the-most-elegant-way-to-cap-a-number-to-a-segment>
* games/effect/script.js
  + İlk 4 satır değişken ve sabitler
  + function setEffects()
    - Verilen efekti resme css filtresi olarak uygular
* games/numberguess/script.js
  + ilk 2 satır değişken ve sabitler
* games/soundboard/script.js
  + function playSound()
    - verilen sesi çalar