

Основы веб-программирования

Лекция 4. Структура и логика

Дмитрий Фисун

10 января 2018

Материалы

Страница курса

> dfisun.github.io/webdev-w2018/

Исходный код

> github.com/dfisun/webdev-w2018

Карта курса

> trello.com/b/v0N4oT0p

Чат и поддержка

> webdev-w2018.slack.com

Курсовой проект

Онлайн-игра по мотивам «Infection»

Hexxagon

> [youtu.be/ E10ydLaLE8](https://youtu.be/E10ydLaLE8)

Infection

> [en.wikipedia.org/wiki/Infection \(board game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Infection_(board_game))

Курсовой проект

Игровое поле

- > Таблица (HTML)
- > Фишки (CSS)

Игровой статус

- > Расположение фишек (массив/объект)
- > Игровой счет (переменные)

Ход игры

- > Прыжок или деление
- > Реакция
- > Передача хода / завершение игры

Основные материалы

MDN web docs: JavaScript

> developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript

Eloquent JavaScript: 2nd Edition

> eloquentjavascript.net/

Современный учебник JavaScript

> learn.javascript.ru/

Структура программы

Условия и булевы выражения

Циклы `for` и `while`

Область видимости

Практическая часть

Автор: Дмитрий Фисун, 2018



**Если не указано иное, данное произведение доступно по
лицензии <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>**