Основы веб-программирования

Лекция 3. Переменные и функции

Дмитрий Фисун 3 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

Infection

> en.wikipedia.org/wiki/Infection (board game)

Анализ проблемы

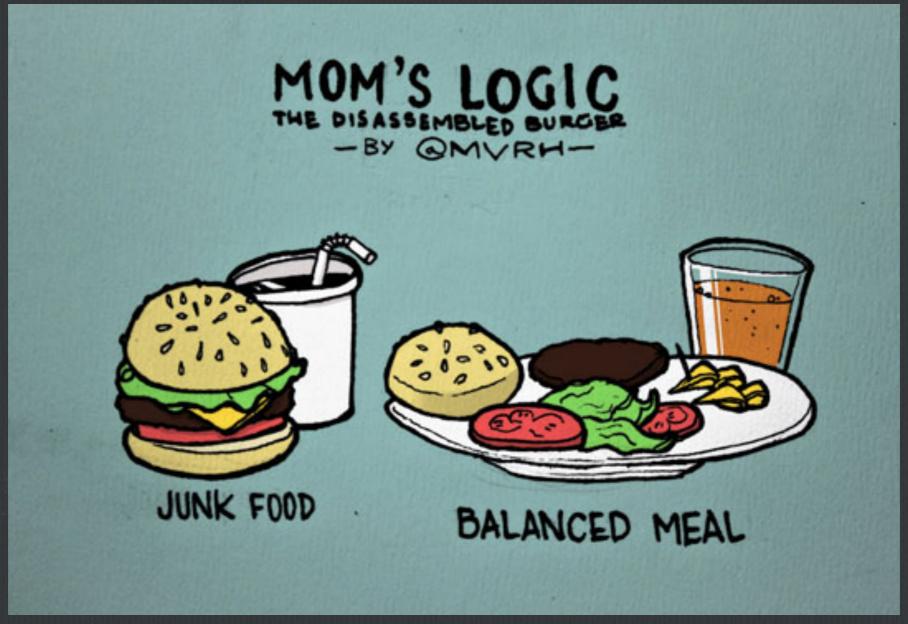


Иллюстрация: "The Disassembled Burger", MVRH / CC BY-NC-ND 3.0

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

Computer Science

Систематическое решение проблем

Легендарное объяснение CS от Харольда Сассмана

> youtu.be/20p3QLzMgSY (первые 5 минут)

Аналитическая машина Чарльза Бэббиджа

- > sydneypadua.com/2dgoggles/lovelace-the-origin-2/
- > <u>sydneypadua.com/2dgoggles/the-marvellous-analytical-engine-how-it-works/</u>

Основные материалы

MDN web docs: JavaScript

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

Eloquent JavaScript: 2nd Edition

> <u>eloquentjavascript.net/</u>

Современный учебник JavaScript

> <u>learn.javascript.ru/</u>

Практическая часть

Автор: Дмитрий Фисун, 2018



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