

### CSS: Skjul ninjaene

Skrevet av: Oversatt fra Code Club UK (//codeclub.org.uk)

Oversatt av: Trude Martinsen

Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside

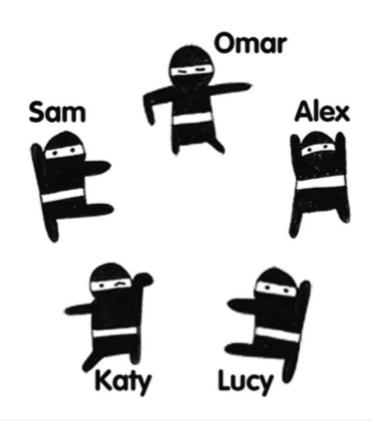
Fag: Kunst og håndverk, Matematikk, Programmering, Teknologi Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

### Introduksjon

Dette prosjektet vil utvide dine talenter i CSS-kungfu.

I denne oppgaven skal du lære hvordan du kan flytte rundt på elementer og gjemme elementene bak andre elementer ved hjelp av CSS.

Fem ninjaer kom til byen, og du må skjule dem før noen legger merke til dem. Ved å bruke dine egne ninja-liknende CSS-kunnskaper må du hjelpe dem å finne et sikkert gjemmested. Du kan flytte ninjaene selv, og noen objekter i gaten også. Fort - det er ingen tid å miste!



# Steg 1: Møt ninjaene

Last ned ninja.zip (ninja.zip) og pakk ut filene på din datamaskin.
Åpne filen kalt ninjaer.html i en teksteditor
Åpne ninjaer.html i nettleseren for å se hvordan den ser ut
Les gjennom koden. Kan du gjette hvilken del av koden som hører til delene i gatene? Legg merke til av vi bruker to språk her: HTML for å legge til elementene på siden, og CSS plassert mellom <style> -taggene</td></tr><tr><td>Elementene vi skal leke med er bildene, <img> -taggen. Vi kan ta kontroll over deres plassering ved å bruke CSS.</td></tr><tr><td>Kom igjen – La oss flytte en ninja!</td></tr><tr><td>Alle ninjaene har fått eget navn ved bruk av id attributtet. La oss flytte "Alex The Ninja ørst</td></tr><tr><td>Finn Alex sin CSS-stil</td></tr><tr><td>Endre verdien på left (venstre) til 100px og top til 320px.</td></tr><tr><td>Når position egenskapene er satt til absolute menes det at vi vil beskrive posisjonen i relasjon til foreldreelementet til ninjaen – I dette eksempelet <div> med id gatehjoerne.</td></tr><tr><td>px betyr pixel (punkter). left beskriver hvor langt fra venstrekanten ninjaen skal blasseres (antall pixler) og top forteller nettleseren hvor langt ninjaen skal flyttes ned ra toppen.</td></tr><tr><td>Endre left til right og top til bottom. Nå vil koden fortelle nettleseren at der skal plassere ninjaen 100px fra den høyre kanten og 320px fra bunnen.</td></tr></tbody></table></style>

Pixel er en måleenhet som vi bruker til å forklare hvor stort et element skal være eller hvor det skal plasseres på siden. Hvis du endrer right fra 100px til 101px, så ser vi at den blir ikke flyttet veldig langt. Derfor gjør pixler det enklere for oss å designe nettsiden så detaljert vi vil.

# Steg 2: En annen måte å flytte på

Nå vet du hvordan vi bruker pixel-posisjonering. Dette er ikke den eneste måten man kan beskrive plasseringer på skjermen, så la oss se på hva slags andre muligheter vi har. Vi skal nå se på hvordan vi kan bruke %, det ser slik ut:

```
#id{
   left: 100%;
   top: 100%;
}
```

100% beskriver hele bredden som er tilgjengelig på skjermen. Når vi plasserer ninjaer og andre objekter i forhold til gatehjornet, som er 600 pixler bred, så vil 100% være lik 600px i vårt eksempel. Hvis vi hadde laget et større gatehjørne, f.eks. 800 pixler bredt, ville 100% bety en bredde på 800px. Avhengig av sammenhengen så kan størrelsen beskrevet i prosenter(%) har forskjellige betydninger.

	Finn	soppelkasse -elementet i CSSen.
--	------	---------------------------------

Bytt ut verdiene 190px og 460px i soppelkasse -elementet med prosenter sånn at søppelkassen står på ca. samme sted som den gjør nå. Trenger ikke være helt nøyaktig.

# Steg 3: En størrelsetype til

Som om vi ikke har nok størrelse-typer nå, skal vi likevel prøve en til! Du vet nå hvordan man skal bruke pixler (px) og prosent(%). La oss nå prøve em.

Em er en måleenhet som vi låner fra typografi, som er handler om utsende på bokstaver og tekst. Én em er det samme som den gjeldende skriftstørrelsen. Legg merke til at på toppen av CSS-en, definerte vi font-size i body-taggen som 20px, så én em vil være 20px.

La oss teste dette ut, finn body i CSSen. Endre font-size verdien til 3	30px
Hva skjedde	

Studer koden og får å finne elementene som skal flytte på seg når endres	font-size
Flytter de riktige elementene på seg?	

Som dere ser når vi endre em til 30 pixler så endrer bredden og høyden seg til 30 pixels bred og 30 pixels høy på alle elementer som bruker denne verdien.

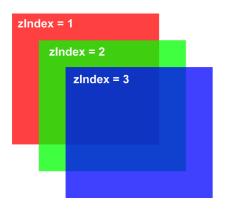
### Steg 4: Flytt figurer fremover

Før vi skal begynne å gjemme ninjaene, skal vi studere én ting til: z-index.

Let gjennom CSS-en og se om du finner z-index.

Z-index finner du to steder: i klassen .ninja og i id-en #andre\_gjenstander. Z-index bestemmer hvilke element som ligger fremst på siden, altså hvilke element som skal ligge oppå de andre. Vi ser at #andre\_gjenstander har en verdi på 200 og .ninja har en verdi på 1. Dette betyr at ninjaene vil legge seg bak elementene med høyere z-index-verdi.

Her er et bilde som beskriver z-index:



Prøv å endre på z-index -verdien og se hva som skje

Legg til z-index på et element og se om du kan få elementet til å legge seg bak eller foran et annet

#### **Eksempel:**

```
#andre_objekter{
   z-index: 1;
}
.ninja{
   z-index: 2;
}
```

Bytt tilbake og forbered deg på redde ninjaene!

## Steg 5: Fort deg, skjul ninjaene!

- Se gjennom koden, finn ut hvilke elementer du kan hjemme ninjaene bak
- Bruk det du har lært til å gjemme ninjaene

Her finnes det ingen fasit, så du må legge til og endre kode sånn at du får gjemt ninjaene! Sitter du fast bør du enten lese oppgaven på nytt eller prøve å finne hjelp på w3schools.com (http://www.w3schools.com/css/default.asp). Det ligger også et eksempel nederst i denne oppgaven.

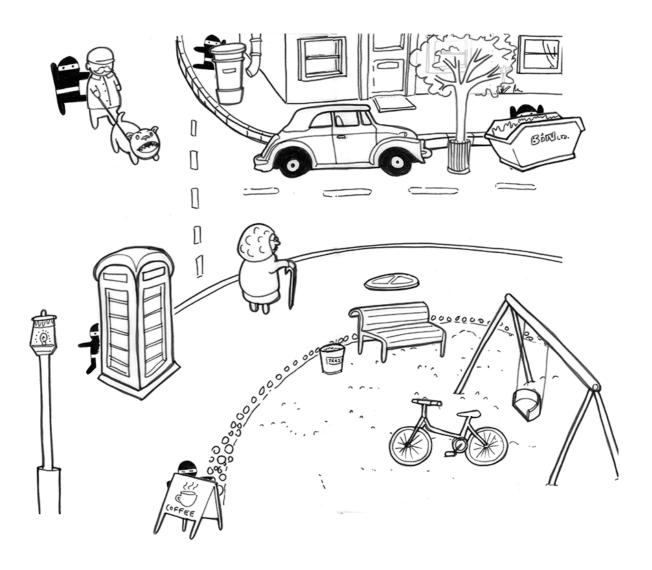
#### LYKKE TIL!

### Ting du kan prøve:

Legg gjerne til z-index eller endre position i CSS-en på de elementene
du føler trenger de

- Kan du finne ut hvordan du kan få ninjaene til å komme foran noen av gateobjektene? Hva skjer om du kopierer <img> -taggen for ninjaen etter <img> -taggen som viser objektet
- Klarer du å legge til flere objekter på scenen? Du kan legge til bilder fra datamaskinen din, eller finne noen på internett.

### **Eksempel:**



Vis forslag til kode

Lisens: Code Club World Limited Terms of Service (https://github.com/CodeClub/webdev-curriculum/blob/master/LICENSE.md)