

CSS: Skjul ninjaane

Skrevet av: Omsett frå Code Club UK (//codeclub.org.uk)

Oversatt av: Stein Olav Romslo

Kurs: Web

Tema: Tekstbasert, Nettside

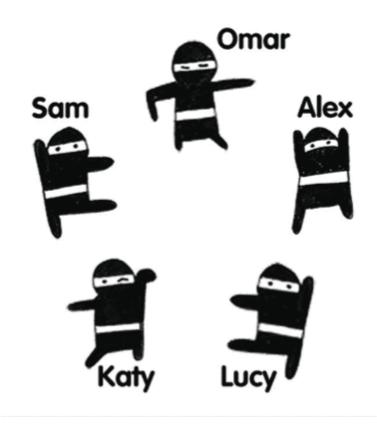
Fag: Matematikk, Programmering, Kunst og håndverk Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Introduksjon

Denne oppgåva skal utvide talenta dine i CSS-kungfu.

I denne oppgåva skal du lære korleis du kan flytte rundt på element og gøyme elementa bak andre element ved hjelp av CSS.

Fem ninjaar kom til byen, og du må skjule dei før nokon legg merke til dei. Ved å bruke dine eigne ninja-linande CSS-kunnskapar må du hjelpe dei å finne ein sikker gøymestad. Du kan flytte ninjaane sjølv, i tillegg til nokre objekt på gata. Fort - det er inga tid å miste!



Steg 1: Møt ninjaane

	Last ned ninja.zip (ninja.zip) og pakk ut filene på datamaskina di.
	Åpne fila kalt ninjaer.html i ein teksteditor.
	Åpne ninjaer.html i nettlesaren for å sjå korleis den ser ut.
	Les gjennom koden. Kan du gjette kva del av koden som høyrer til delane i gatene? Legg merke til at me brukar to språk: HTML for å leggje til elementa på sida, og CSS plassert mellom <style> -taggane.</td></tr><tr><td></td><td>Elementa me skal leike med er bileta, -taggen. Me kan ta kontroll over plasseringen deira ved å bruke CSS.</td></tr><tr><td>Kom</td><td>igjen – la oss flytte ein ninja!</td></tr><tr><td></td><td>ninjaane har fått sitt eige namn ved bruk av id -attributten. La oss flytte "Alex The" " fyrst</td></tr><tr><td></td><td>Finn Alex sin CSS-stil.</td></tr><tr><td></td><td>Endre verdien på left (venstre) til 100px og top til 320px.</td></tr><tr><td>sama</td><td>position -eigenskapane er sett til absolute meiner me at det beskriv posisjonen Inlikna med foreldreelementet til ninjaen - her er det <div> med id Phjoerne.</td></tr><tr><td>olass</td><td>etyr pixel (punkter). left beskriv kor langt frå venstrekanten ninjaen skal erast (antal pikslar) og top forteller nettleseren hvor langt ninjaan skal flyttes ned ppen.</td></tr><tr><td></td><td>Endre left til right og top til bottom. Nå vil koden fortelle nettleseren at der skal plassere ninjaan 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 endrar right frå 100px til 101px, så ser me at den ikkje blir flytta veldig langt. Difor gjer pikslar det enklare for oss å designe nettsida

Steg 2: Ein annan måte å flytte på

No veit du korleis du brukar piksel-posisjonering. Det er ikkje den einaste måten å beskrive plassering på skjermen, så la oss sjekke nokre andre moglegheiter. Me skal sjå på korleis me kan bruke %, det ser slik ut:

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

100% tyder heile breidda som er tilgjengeleg på skjermen. Når me plasserar ninjaar og andre objekt i forhold til gatehjørnet, som er 600 pikslar brei, så vil 100 % være lik 600px i dømet vårt. Viss me hadde laga eit større gatehjørne, til dømes 800 pikslar breitt, så ville 100% vere ei breidde på 800px. Avhengig av samanhengen så kan storleiken beskrive i prosent (%) ha ulike tydingar.

	Finn	soppelkasse -elementet i CSS-en
		Sopperkasse cicinenter eee en

Bytt ut verdiane 190px og 460px i soppelkasse -elementet med prosentar slik
at søppelkassa står på omlag same stad som no. Det treng ikkje vere heilt
nøyaktig.

Steg 3: Endå ein storleikstype

Som om me ikkje har nok storleikstypar skal me prøve endå ein! Du veit korleis du kan bruke pikslar (px) og prosent (%). La oss prøve em.

Em er ei måleeining som me låner frå typografi, som handlar om utsjånad på bokstavar og tekst. Ein em er det same som den gjeldande skriftstorleiken. Legg merke til at på toppen av CSS-en definerte me font-size i body-taggen som 20px, så ein em er 20px i fila vår.

La oss teste det ut. Finn body i CSS-en. Endre font	-size V	erdien til	30px .	Kva
skjedde?				

	Studér koden for å finne elementa som skal flytte på seg når font-size er	ndrast
--	---	--------

Flyttar dei riktige elementa på seg?

Som du ser endrar høgda og breidda seg på alle element som brukar em -verdiar når me endrar em til 30 pikslar.

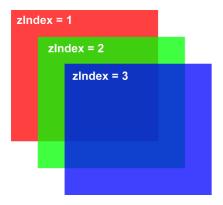
Steg 4: Flytt figurar framover

Før me skal begynne å gøyme ninjaane skal me studere ein ting til: z-index.

Leit gjennom CSS-en og sjå om du finn z-index nokon stad.

Z-index skal du finne to stader: i klassa .ninja og i ID-en #andre_gjenstandar . Z-index bestemmer kva element som ligg fremst på sida, altså kva element som skal liggje oppå dei andre. Me ser at #andre_gjenstandar har ein verdi på 200 og .ninja har ein verdi på 1. Dette tyder at ninjaane vil leggje seg bak dei andre elementa, sidan dei har høgare z-index -verdi.

Her er eit bilete som beskriv z-index:



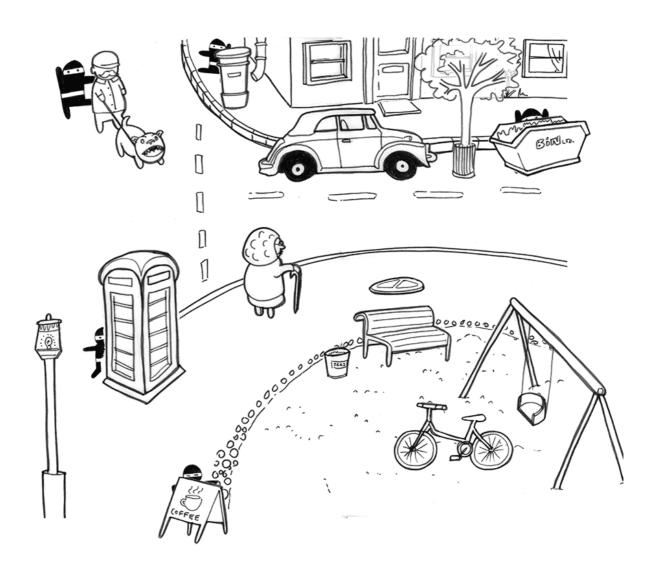
- Prøv å endre på z-index -verdien og sjå kva som skjer.
- Legg til z-index på eit element og sjå om du kan få elementet til å leggje seg bak eller framfor eit anna.

Døme:

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

Bytt tilbake og førebu deg på redde ninjaane!
Steg 5: Fort deg, skjul ninjaane!
Sjå gjennom koden, finn ut kva element du kan gøyme ninjaane bak.
Bruk det du har lært til å gøyme ninjaane.
Her er det ingen fasit, så du må leggje til og endre kode slik at du får gøymt ninjaane. Viss du står fast bør du lese oppgåva på nytt, eller prøve å finne hjelp på w3schools.com
http://www.w3schools.com/css/default.asp). Det ligg eit døme på løysing nedst i denne oppgåva. YKKE TIL!
http://www.w3schools.com/css/default.asp). Det ligg eit døme på løysing nedst i denne oppgåva.
http://www.w3schools.com/css/default.asp). Det ligg eit døme på løysing nedst i denne oppgåva. YKKE TIL!
http://www.w3schools.com/css/default.asp). Det ligg eit døme på løysing nedst i denne oppgåva. YKKE TIL! Ting du kan prøve Legg gjerne til z-index eller endre position i CSS-en på dei elementa

Døme på kode



Vis forslag til kode

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