CSS: Skjul ninjaane

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

Oversatt av: Stein Olav Romslo

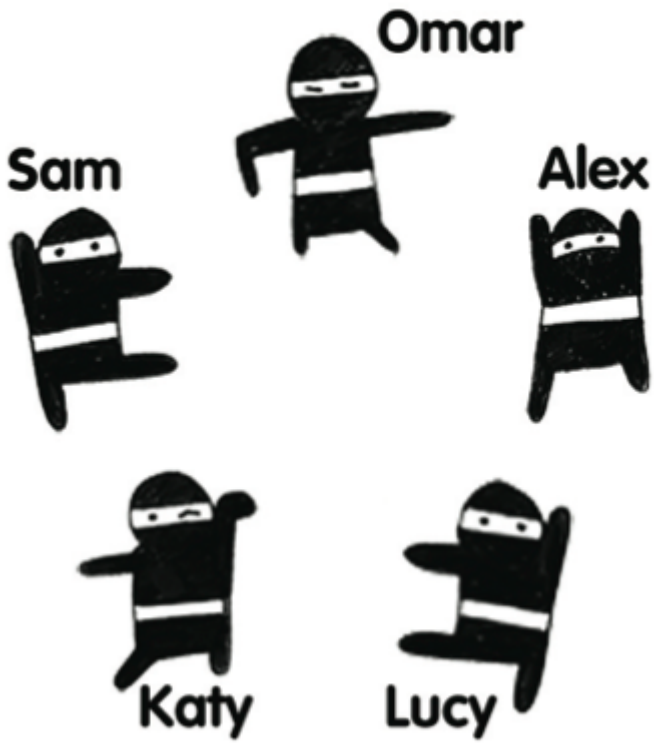
Kurs: Web
Tema: Tekstbasert, Nettside
Fag: Matematikk, Programmering, Teknologi, Kunst og håndverk
Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

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.
- [ ] Elementa me skal leike med er bileta, `<img>` -taggen. Me kan ta kontroll over plasseringen deira ved å bruke CSS.

Kom igjen – la oss flytte ein ninja!

Alle ninjaane har fått sitt eige namn ved bruk av `id` -attributten. La oss flytte "Alex The Ninja" fyrst

- [ ] Finn Alex sin CSS-stil.
- [ ] Endre verdien på `left` (venstre) til `100px` og `top` til `320px` .

Når `position` -eigenskapane er sett til `absolute` meiner me at det beskriv posisjonen samanlikna med foreldreelementet til ninjaen - her er det `<div>` med `id` `gatehjoerne` .

`px` betyr `pixel` (punkter). `left` beskriv kor langt frå venstrekanten ninjaen skal plasserast (antal pikslar) og `top` forteller nettleseren hvor langt ninjaan skal flyttes ned fra toppen.

- [ ] Endre `left` til `right` og `top` til `bottom` . Nå vil koden fortelle nettleseren at den skal plassere ninjaan `100px` fra den høyre kanten og `320px` fra bunnen.

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 så detaljert me vil.

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 `gatehjornet`, 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.

- [ ] 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` verdien til `30px`. Kva skjedde?

- [ ] Studér koden for å finne elementa som skal flytte på seg når `font-size` endrast.

- [ ] 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.

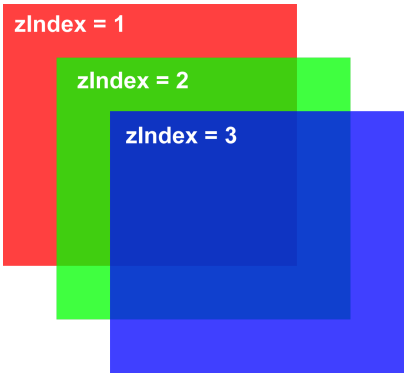
Steg 4: Flytt figurar framover

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.

LYKKE TIL!

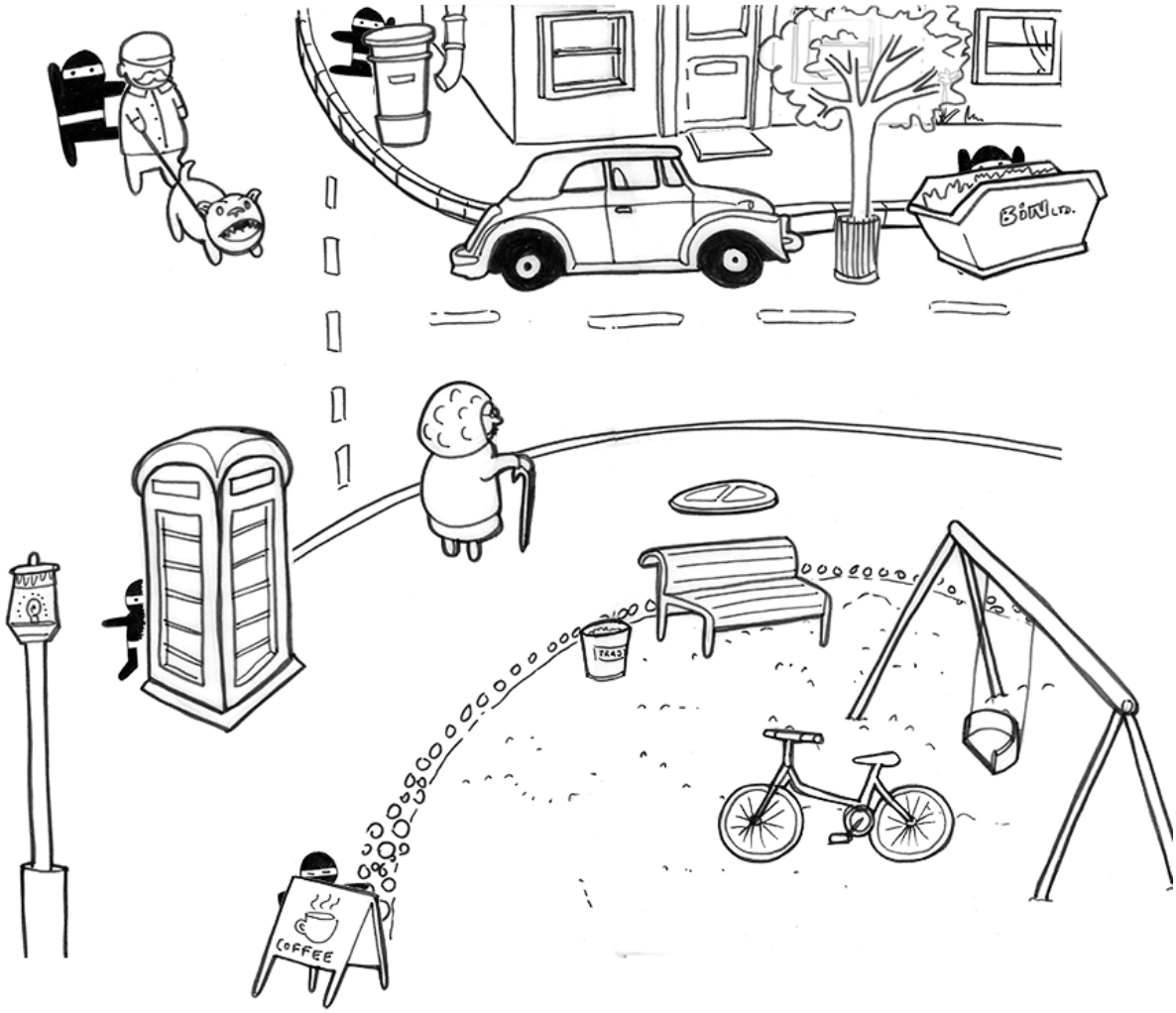
Ting du kan prøve

- [ ] Legg gjerne til `z-index` eller endre `position` i CSS-en på dei elementa du føler treng dei.

- [ ] Kan du finne ut korleis du kan få ninjaane til å kome framfor gateobjekta? Kva skjer viss du kopierer `<img>` -taggen for ninjaen etter `<img>` -taggen som viser objektet?

- [ ] Klarar du å leggje til fleire objekt på scena? Du kan leggje til bilete frå datamaskina di, eller finne nokon på Internett.

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)