Программа курса **Javascript.Графика**

**Урок1.** Работа с функциями

Return как замена if/else

Внедрение функций в виселицу

**Практическое задание** Написание стандартных функций вручную

**Урок2.** Основы CSS

Стили страницы

Свойства и значения

Каскадирование стилей

**Практическое задание** Добавление стилей в своё портфолио

**Урок3.**  Виды позиционирования

Обучение правильному расположению элементов на странице

**Практическое задание** Преобразование своего портфолио к стандартам позиционирования

**Урок4.** DOM

Идентификация элементов на странице

Поиск элементов на странице

Создание новых элементов

**Практическое задание** Создание и изменение HTML страницы при помощи javascript

**Урок5.**  Управление CSS с помощью Javascript

Изменение и добавление стилей

**Практическое задание** Создание анимационных эффектов средствами CSS

**Урок6.**  Знакомство с полями и формами отправки данных

Доступ к полям через javascript

**Практическое задание** Внедрение полей в предыдущие проекты

**Урок7.**  Основы Canvas

Создание холста

Простейшие фигуры

Использование циклов для построения изображений

**Практическое задание** Построение узнаваемого изображения

**Урок8.** Движение спрайтов и нарисованных объектов

Управление с клавиатуры

Обработка событий

**Практическое задание** Первая игра на canvas

**Урок9.**  Поэлементное рисование рисунка

Работа с анимацией

**Практическое задание** Внедрение анимации в игру «Виселица»

**Урок10.**  **Создание игры «Лабиринт»**

Взаимодействие с игроком

Проектирование игры

Создание элементов управления

**Практическое задание** Игра «Лабиринт»

**Урок11.**  Создание «Финальной игры»

Моделирование физики

Обобщение всего пройденного материала

**Практическое задание**  Создание своей игры

**Урок12.**  Доработка «Финальной игры»

**Подведение итогов**