**综合案例练习**

一、锅拍灰太狼案例

代码：

Html:

<!doctype html>

<html>

<head>

<meta charset="utf-8">

<title>锅拍灰太狼</title>

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css1.css"/>

<script src="js/jquery.js"></script>

</head>

<body>

<div class="container">

<h1 class="score">0</h1>

<div class="progress"></div>

<button class="start">开始游戏</button>

<div class="rules"><a href="#">游戏规则</a></div>

<div class="rule">

<p>游戏规则:</p>

<p>1.游戏时间:60s</p>

<p>2.拼手速,殴打灰太狼+10分</p>

<p>3.殴打小灰-10分</p>

<a href="#" class="close">关闭</a>

</div>

<div class="mask">

<h1>GAME OVER</h1>

<button class="reStart">重新开始</button>

</div>

</div>

<!--游戏脚本-->

<script>

$(function(){

var wolfTimer = null;

// 1.游戏规则的显示与隐藏

$('.rules').click(function(){

$('.rule').show();

});

$('.close').click(function(){

$('.rule').hide();

});

// 2. 开始游戏单击事件

$('.start').click(function(){

// 2.1按钮隐藏

$(this).hide();

// 2.2进度条动画

progressHandler();

// 2.3灰太狼

wolfAnimate();

});

// 3. 重新开始

$('.reStart').click(function(){

$('.mask').hide();

progressHandler();

wolfAnimate();

// 分数清0

$('.score').text(0);

})

});

function progressHandler(){

var timer = setInterval(function(){

var w = $('.progress').width() - 30;

$('.progress').css('width', w);

if(w <= 0){

clearInterval(timer);

// 停止灰太狼

stopWolfAnimate();

$('.mask').show();

// 进度条初始化

$('.progress').css('width', 180);

}

}, 1000);

}

// 灰太狼动画

function wolfAnimate(){

//1)定义两个数组保存所有灰太狼和小灰灰的图片

var wolf\_0=['images/h0.png','images/h1.png','images/h2.png', 'images/h3.png','images/h4.png',

'images/h5.png','images/h5.png','images/h7.png','images/h8.png','images/h9.png',];

var wolf\_1=['images/x0.png','images/x1.png','images/x2.png', 'images/x3.png','images/x4.png',

'images/x5.png','images/x5.png','images/x7.png','images/x8.png','images/x9.png',]

//2)定义一个数组用来保存图片出现的位置

var arrPos=[

{left:"100px",top:"115px"},

{left:"20px",top:"160px"},

{left:"190px",top:"142px"} ,

{left:"105px",top:"193px"},

{left:"19px",top:"221px"},

{left:"202px",top:"212px"},

{left:"120px",top:"275px"},

{left:"30px",top:"295px"},

{left:"209px",top:"297px"}

];

// 3)生成一张图片

var $wolfImage = $('<img src="" class="wolfImage"/>');

// 4)随机图片的位置

var posIndes = Math.floor(Math.random() \* 9);

// 5)图片的显示位置

$wolfImage.css({

position:'absolute',

left:arrPos[posIndes].left,

top:arrPos[posIndes].top

});

// 6)随机出现小灰灰与灰太狼

var wolfType = Math.random() < 0.5 ? wolf\_0:wolf\_1;

// 7)图片的地址设置

var wolfIndex = 0;

var wolfIndexEnd = 5;

wolfTimer = setInterval(function(){

$wolfImage.attr('src',wolfType[wolfIndex]);

wolfIndex++;

if(wolfIndex > wolfIndexEnd){

clearInterval(wolfTimer);

$('.wolfImage').remove();

wolfAnimate();// 重新出现灰太狼

}

}, 300)

// 8)加入

$('.container').append($wolfImage);

// 9)灰太狼被点击

$('.wolfImage').one("click",function(){

var flag = $('.wolfImage').attr("src").indexOf("h");

if(flag > 0){

// +10

$('.score').text(parseInt($('.score').text())+10);

}else{

$('.score').text(parseInt($('.score').text())-10);

}

// 拍打

wolfIndex = 6;

wolfIndexEnd = 9;

})

}

// 灰太狼停止

function stopWolfAnimate(){

// 得先清除

$('.wolfImage').remove();

clearInterval(wolfTimer);

}

</script>

</body>

</html>

Css同素材

图片：

