

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
Факультет інформатики та обчислювальної техніки
Кафедра інформаційних систем та технологій

Лабораторна робота №4

з дисципліни

"Основи клієнтської розробки"

на тему "CSS. Контекстні селектори. Сусідні селектори. Дочірні селектори.
Блочні елементи. Рядкові елементи. Позиціонування. Псевдокласи.
Псевдоелементи"

Виконав:

студент групи ПІ-93

Завальнюк Максим Євгенович

Залікова книжка: 9312

Дата здачі

Перевірила:

ст. вик. кафедри ІСТ

Хмелюк Марина Сергіївна

Київ 2021

Зміст

Завдання.....	3
Результати	4
Зовнішні ресурси	5
Сирцевий код.....	5
style.css	5
Висновки.....	8

Завдання

- 1) Застосувати контекстні, сусідні, дочірні селектори в рамках тематики.

Тематика – «Комп'ютерні ігри».

Результати

Комп'ютерні ігри

Вступ до Skyrim

Skyrim зберігає концепцію великого і відкритого світу, характерну для серії The Elder Scrolls. Гравець може вільно мандрувати по всій території провінції Скайрім, що включає в себе дев'ять великих міст, безліч дрібних селищ, а також великі простори диких земель і високих гір. У містах гравець може вдаватися до таких занять, як приготування їжі і зілля, зачарування предметів, фермерство, робота з рудою або ковальська справа. При цьому розробники відзначали, що ігровий процес може зайняти близько 500 годин.

Перед грою обов'язково потрібно дізнатись рівень персонажа

Рівень персонажа підвищується в міру поліпшення навичок, за певну кількість таких поліпшень (залежить від рівня гравця і рівня навичку) персонаж отримує один рівень. У грі є система « автолевелінга » - чим вище рівень ігрового персонажа, тим більше цінні предмети він знаходить у грі і тим більше небезпечні противники йому протистоять. Розробники вирішили повністю відмовитися від системи класів, представленої в Oblivion , попередній грі серії. У грі присутні таланти - особливі здібності, пов'язані з певними навичками гравця. Таланти організовані в розгалужену систему під назвою « древо навичок ». Кожне підвищення рівня дозволяє взяти черговий талант. Всього в грі 280 талантів.

HUD -інтерфейс виникає на екрані тільки тоді, коли здоров'я , запас сил або магія гравця зменшуються, тобто коли персонаж отримує шкоди.

Ігри організації

World of Tanks



Стаття у Вікіпедії

World of Tanks (скорочено WoT; укр. Світ танків) — відеогра, клієнтська масова багатокористувальницька онлайн-гра в реальному часі в жанрі аркадного танкового симулятора в історичному сеттінгу Другої світової війни, розроблена білоруською студією Wargaming.net. Розробниками гра позиціонується як MMO-екшн з елементами рольової гри, шутера і стратегії.

World of Warplanes



Стаття у Вікіпедії

World of Warplanes (укр. Світ бойових літаків) — відеогра, клієнтська масова багатокористувальницька онлайн-гра в реальному часі в жанрі аркадного авіаційного екшна, анонсована білоруською студією Wargaming.net 7 червня 2011 року в місті Лос-Анджелес на виставці Electronic Entertainment Expo. Гра розробляється компанією Persha Studio в Києві (Україна), видавцем виступає Wargaming.net.

World of Warships



Стаття у Вікіпедії

World of Warships (можна перекласти як Світ військових кораблів) — відеогра, клієнтська масова багатокористувальницька онлайн-гра в реальному часі у жанрі симулятора морських битв та історичному сеттінгу Другої світової війни, анонсована білоруською студією Wargaming.net 16 серпня 2011.

Зовнішні ресурси

Сирцевий код усіх сторінок – [посилання](#).

Вигляд сайту в реальному часі – [посилання](#).

Сирцевий код

style.css

```
@import
url('https://fonts.googleapis.com/css2?family=Roboto+Mono&display=swap');

* {
  font-family: Verdana, sans-serif;
  font-style: normal;
  font-weight: normal;
  line-height: 1.5;
}

h1, h2, h3, h4, h5, h6 {
  text-align: center;
  font-family: 'Courier New', Courier, monospace;
  font-style: italic;
  font-weight: 400;
  line-height: 1.5;
}

body {
  background-color: #f3ca20;
  font-family: Verdana, sans-serif;
  font-style: normal;
  font-weight: 400;
  line-height: 1.5;
}

p + p {
  font-family: 'Roboto Mono', monospace;
}

body b, i {
  text-decoration: underline;
}

body > i {
  text-decoration: overline;
}

a {
  text-decoration: double;
}

.text-center {
  text-align: center;
}

.text-left {
  text-align: left;
}

.text-right {
  text-align: right;
}
```

```

}

.white-cells {
    background-color: white;
}

/* a:link {
    color: cyan;
}

a:visited {
    color: seagreen;
}

a:active {
    color: firebrick;
} */

div {
    text-align: center;
}

iframe {
    height: 500px;
    width: 500px;
    margin: 50px;
    border: 1px solid gray;
}

.first-table {
    margin: 0 auto;
    border: 5px double black;
    vertical-align: center;
    background-color: white;
}

.second-table {
    margin: 0 0 auto auto !important;
    background-color: #e2b716 !important;
    border: 0 !important;
    color: white;
    border-spacing: 15px;
}

.second-table td, th {
    padding: 10px;
}

.second-table caption {
    color: black;
}

.second-table col {
    background-color: peru;
}

.links {
    text-align: left !important;
    margin-top: 1000px;
}

#tbody {
    background-color: antiquewhite !important;
}

```

```

}

#tbody td {
    width: 33%;
    height: 33%;
}

#tbody td>img {
    display: block;
    width: 100%;
    height: 100%;
    max-height: 1000px;
    max-width: 1000px;
    min-width: 100px;
    min-height: 100px;
}

#tfoot {
    background-color: coral !important;
}

#big-images {
    width: 200%;
    height: 200%;
}

#small-images {
    width: 50%;
    height: 50%;
}

#special-text {
    font-family: Arial sans-serif;
    font-size: 25pt;
    color: red;
}

li {
    list-style-position: outside;
}

.empty-circles {
    list-style-type: circle;
}

.fill-circles {
    list-style-type: disc;
}

.squares {
    list-style-type: square;
}

.roman {
    list-style-type: upper-roman;
}

.digits {
    list-style-type: decimal;
}

.latins {
    list-style-type: lower-latin;
}

```

}

Висновки

Під час роботи я ознайомився із заданням із додатковими способами задання селекторів. На практиці побачив переваги задання різних типів селекторів, які значно полегшують гнучкість розробки.