

Nasza aplikacja na tą chwilę składa się z plików:

- index.html
- glowny.css

Index.html opis składni:

Ciało(body) naszej aplikacji składa się z:

- Div(kontener)
- Div(tlo1)
- Div(woj)
- Div(lucz)
- Div(mag)
- Div(tlo)
- Div(klasa1)
- Div(klasa2)
- Div(srodek0)
- Div(srodek1)
- Div(srodek2)
- Div(srodek3)
- Div(klasa3)
- Div(klasa4)

Divy są zależne w następujący sposób:

Div(kontener)

Div(tlo1) > Div(woj) / Div(lucz) / Div(mag)

Div(tlo) > Div(klasa1) / Div(klasa2) / Div(klasa3) / Div(klasa4)

Div(klasa2) > Div(srodek0) / Div(srodek1) / Div(srodek2) / Div(srodek3)

Div(kontener) - Jest to główny div w naszej aplikacji

Div(tlo1) - Jest odpowiedzialny za okno startowe przy uruchomieniu aplikacji i wyborze postaci

Div(woj) - Jest odpowiedzialny za okno z klasę wojownika, którą możemy wybrać podczas rozpoczynania gry

Div(lucz) - Jest odpowiedzialny za okno z klasę łuczника, którą możemy wybrać podczas rozpoczynania gry

Div(mag) - Jest odpowiedzialny za okno z klasę maga, którą możemy wybrać podczas rozpoczynania gry

Div(tlo) - Jest to kolejne okno do którego przenosimy się po wyborze postaci, odpowiada ono za wygląd aplikacji podczas rozgrywki i składa się z div(klasa1) / div(klasa2) / div(klasa3) / div(klasa4)

Div(klasa1) - Odpowiada za menu w grze

Div(klasa2) - Odpowiada za wyświetlanie poszczególnych lokacji jak miasto, karczma, targ, kuźnia

Div(klasa3) - Odpowiada za wyświetlanie postaci

Div(klasa4) - Odpowiada za wyświetlania statystyk oraz przedmiotów

Div(srodek0) - Odpowiada za wygląd miasta w div(klasa2)

Div(srodek1) - Odpowiada za wygląd karczmy w div(klasa2)

Div(srodek2) - Odpowiada za wygląd targowiska w div(klasa2)

Div(srodek3) - Odpowiada za wygląd kuźni w div(klasa2)

Funkcje JavaScript w naszej aplikacji

- setMiasto - odpowiada za ustawienie kontentu w div(klasa2) na div(srodek0)
- setKarczma - odpowiada za ustawienie kontentu w div(klasa2) na div(srodek1)
- setTargowisko - odpowiada za ustawienie kontentu w div(klasa2) na div(srodek2)
- setKuznia - odpowiada za ustawienie kontentu w div(klasa2) na div(srodek3)
- setMag - odpowiada za wybór klasy postaci oraz przejście między div(tlo1) na div(tlo)
- setLucznik - odpowiada za wybór klasy postaci oraz przejście między div(tlo1) na div(tlo)
- setWojownik - odpowiada za wybór klasy postaci oraz przejście między div(tlo1) na div(tlo)