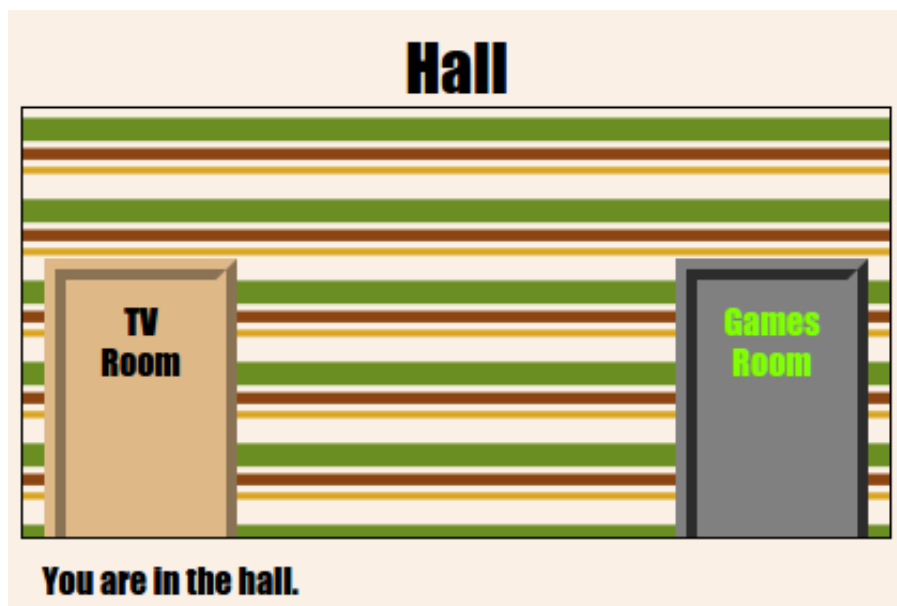


All Code Clubs must be registered. By registering your club we can measure our impact, and we can continue to provide free resources that help children learn to code. You can register your club at codeclubworld.org.

Передмова

У цьому проєкті ви створите кілька з'єднаних кімнат, кожна з яких буде іншою веб-сторінкою, яку можна прикрасити за допомогою HTML.



Інструкції: клацніть на двері, щоб рухатись між кімнатами.



Список завдань

Follow these **INSTRUCTIONS** one by one



Тестувати проєкт

Click on the green flag to **TEST** your code



Зберегти проєкт

Make sure to **SAVE** your work now

Крок 1: Посилання на іншу сторінку з того ж проекту

Веб-проекти можуть бути зроблені з багатьох HTML файлів, з'єднаних між собою посиланнями.

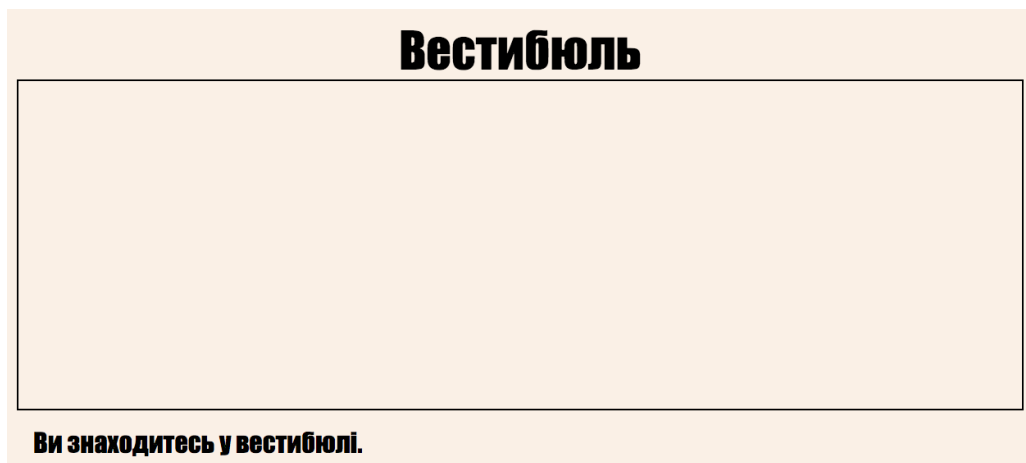


Список дій

- Відкрийте цю чернетку: jumpton.cc/web-rooms. Якщо ви читаете це онлайн, то також можете використати вкладену чернетку нижче.



- Чернетка повинна сама запуститись, і ви опинитесь в Коридорі:



- Подивіться на перелік вкладок файлів для цієї чернетки. Бачите `tvroom.html`? Клацніть його.



```
index.html style.css tvroom.html tvroom.css +
<html>
<head>
  <link rel="stylesheet" href="tvroom.css">
</head>
<body>
  <div class="roomname">TV Кімната</div>
  <div class="room">
    ...
  </div>
  <div class="description">Ви знаходитесь у TV Кімнаті.</div>
</body>
</html>
```

Це інший файл html з цього ж проекту.

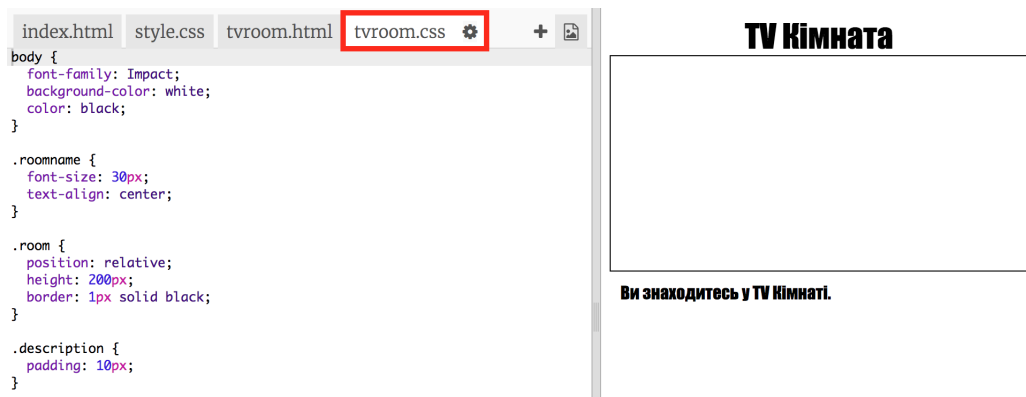
- Щоб дістатись до `tvroom.html` треба додати посилання до `index.html`.

Додайте виділений код всередину тегу `<div>` з класом `room`:

```
index.html style.css tvroom.html tvroc +
<html>
<head>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body>
  <div class="roomname">Вестибюль</div>
  <div class="room">
    <a href="tvroom.html">TV Кімната</a>
  </div>
  <div class="description">Ви знаходитесь у вестибюлі.</div>
</body>
</html>
```

- Протестуйте свою чернетку, клацнувши на TV Room, щоб побачити сторінку `tvroom.html`.

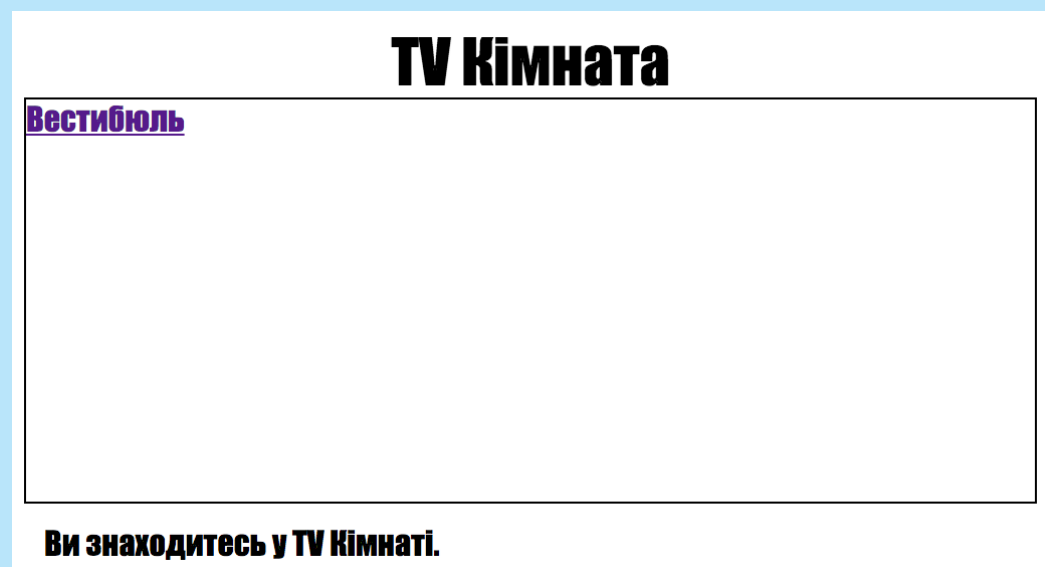
Зауважте, що сторінка `tvroom.html` також має свій власний файл стилів `tvroom.css`, який визначає розташування елементів для цієї сторінки.



Завдання: Додайте ще одне посилання

За допомогою тегу `<a>` додайте посилання на сторінку `tvroom.html`, що приведе вас назад на сторінку Коридору, яка має назву `index.html`. Текст посилання - 'Коридор'.

Тоді на сторінці Кімнати ТБ має з'явитись приблизно таке посилання:



Обов'язково протестуйте код. Впевніться, що можете рухатись з Коридору в Кімнату ТБ і назад, натискаючи на посилання.



Збережіть свій проект

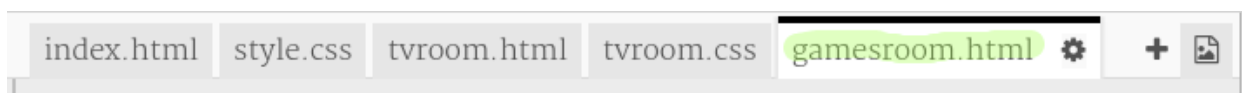
Крок 2: Додайте ще одну кімнату

Тепер додамо ще одну кімнату, Ігрову кімнату.

- ☐ Натисніть на клавішу add page +:



Назвіть сторінку `gamesroom.html`:



- ☐ HTML-код для Ігрової кімнати дуже схожий на код із `tvroom.html`, тому просто скопіюйте та вставте його до `gamesroom.html`.

Змініть виділені елементи, щоб писало Games, а не TV:

- ☐ Тепер `gamesroom.html` використовує `gamesroom.css`, якого поки що не існує.

Створіть `gamesroom.css`, натиснувши на клавішу add page +.

- ☐ CSS для Ігрової кімнати дуже схожий на `tvroom.css`, тому просто скопіюйте та вставте його до `gamesroom.css`.

```
vroom.css  gamesroom.html  gamesroom.css  ⚙️ + 📄
body {
  font-family: Impact;
  background-color: white;
}

.roomname {
  font-size: 30px;
  text-align: center;
}

.room {
  position: relative;
  height: 200px;
  border: 1px solid black;
}

.description {
  padding: 10px;
}
```

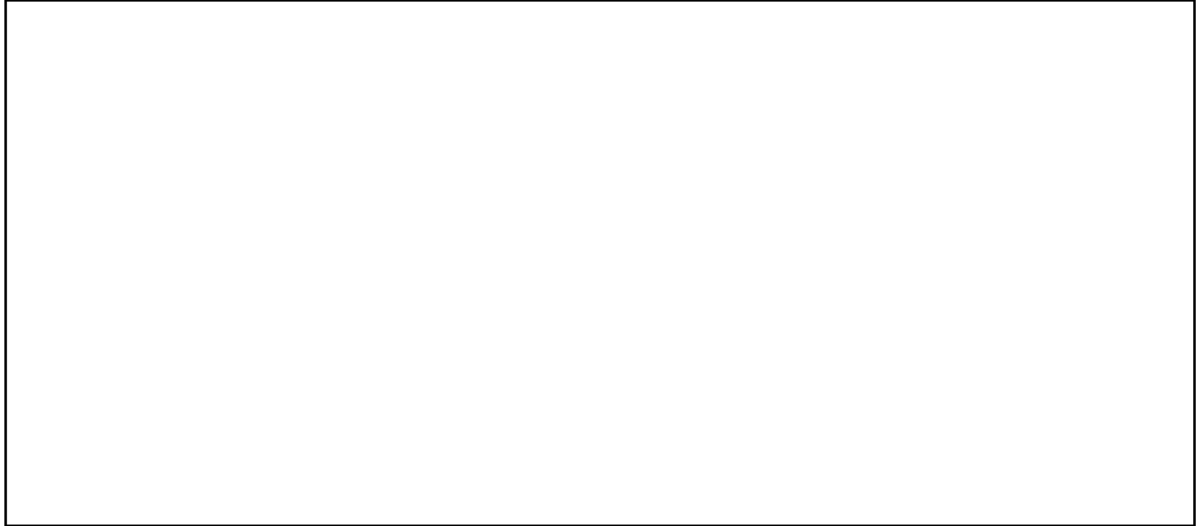
☐ Додайте посилання з Коридору до Ігрової кімнати:



☐ Протестуйте свій проект, клацнувши на посилання до Ігрової кімнати

Ігрова кімната має виглядати десь так:

Ігрова Кімната



Ви знаходитесь в Ігровій Кімнаті.

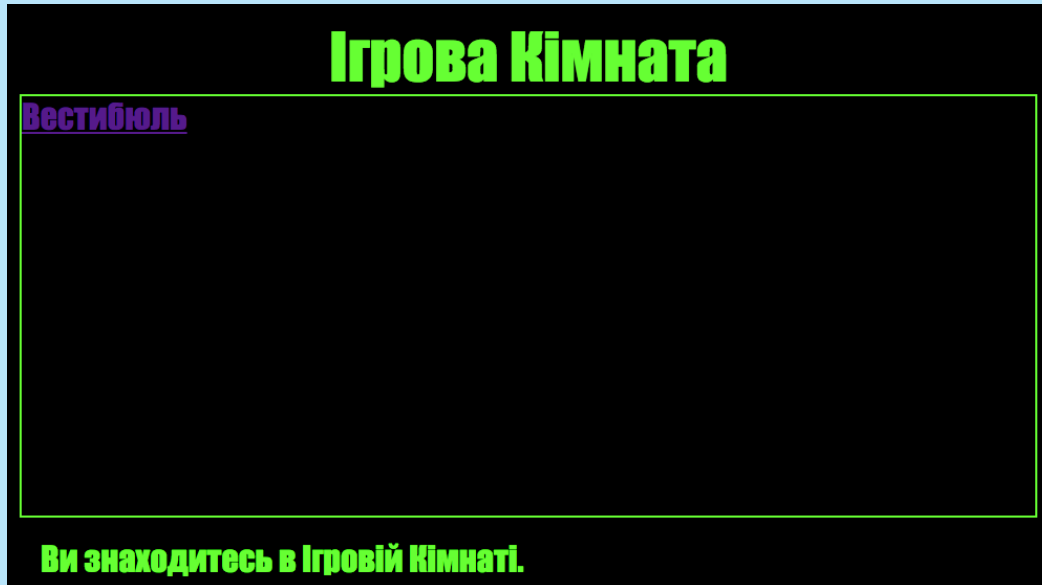
Не дуже захопливо, але ви можете це виправити в наступному завданні.



Збережіть свій проект

Завдання: Стили та посилання в Ігровій кімнаті

Змініть HTML та CSS Ігрової кімнати так, щоб сторінка мала такий вигляд:



Підказка: Потрібно буде змінити кольори фону, шрифту та меж у `gamesroom.css`. Яскраво-зелений колір записується як `chartreuse`.

Підказка: Потрібно буде додати посилання через тег `<a>` у `gamesroom.html`, яке веде до `hall.html`.



Збережіть свій проект

Крок 3: Зробити посилання схожими на двері

Посилання можуть бути не лише простим текстом. Давайте зробимо клікабельні двері, використовуючи тег `<div>`.

✓ Список дій

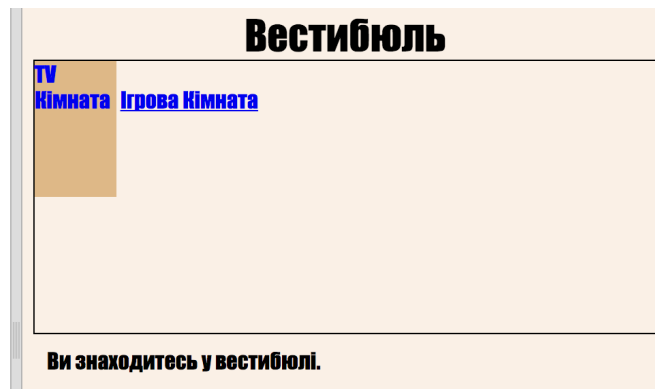
- Відкрийте `index.html` та додайте `<div>` навколо напису TV Room. Він повинен бути всередині тегу `<a>`, щоб по ньому можна було клацати.

Додайте `id="hall2tv"`, щоб позначити їх як двері з Коридору до Кімнати ТБ та мати змогу міняти їхній стиль.

```
<div class="room">
  <a href="tvroom.html"><div id="hall2tv">TV Кімната</div></a>
  <a href="gamesroom.html">Ігрова Кімната</a>
</div>
```

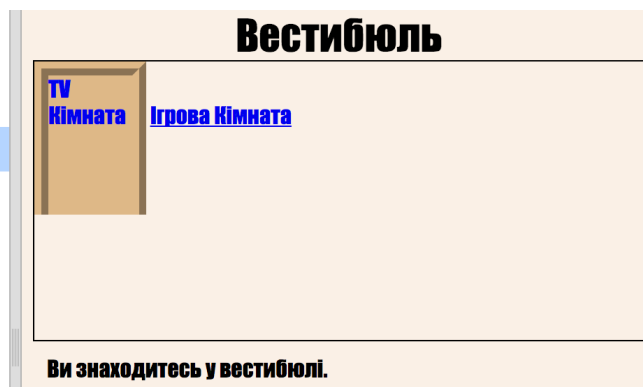
- Клацніть на вкладці `style.css`, прокрутіть донизу та додайте такі рядки до CSS, щоб поміняти розмір та колір дверей:

```
#hall2tv{
  width: 60px;
  height: 100px;
  display: inline-block;
  background-color: burlywood;
}
```



- Протестуйте свою сторінку, клацаючи де-небудь на дверях, не тільки на тексті.
- Давайте зробимо їх більш схожими на двері, додавши межі навколо трьох сторін:

```
#hall2tv{
  width: 60px;
  height: 100px;
  display: inline-block;
  background-color: burlywood;
  border: 10px ridge burlywood;
  border-bottom: none;
}
```

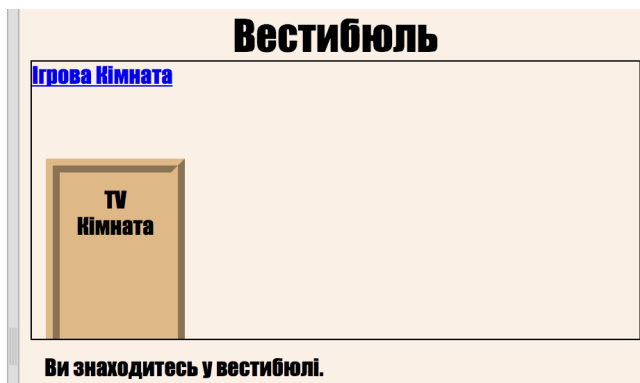


- І ще додамо трохи CSS, щоб текст на дверях виглядав краще:



- Ви напевно помітили, що зараз двері висять у повітрі. Давайте виправимо це, розташувавши двері всередині кімнати.

```
#hall2tv{
  width: 60px;
  height: 100px;
  display: inline-block;
  background-color: burlywood;
  border: 10px ridge burlywood;
  border-bottom: none;
  padding: 10px;
  color: black;
  text-align: center;
  position: absolute;
  bottom: 0;
  left: 10;
}
```



- Протестуйте свою сторінку, клацнувши на дверях, що ведуть до Кімнати ТБ.



Збережіть свій проект

Завдання: Додайте більше дверей!

Таким же чином перетворіть решту посилань у вашому проекті на двері.

Для кожних дверей вам треба буде:

- ☐ Змінити посилання на двері, додавши `<div>` з таким id, як `hall2games`, щоб мати змогу міняти стилі.

Наприклад:

```
<a href="gamesroom.html"><div id="hall2games">Ігрова
кімната</div></a>
```

- ☐ Додайте CSS для id дверей до файлу `.css`

Додати стилі до дверей. Кожній двері потрібно додати свій

відповідної кімнати. Копіюйте та вставляйте, щоб зекономити час. За бажанням, можете зробити всі двері різними.

- ☐ Розмістіть двері за допомогою `bottom:` та `left:` або `right:`.

Коридор може виглядати отак:



Кімната ТВ має виглядати приблизно так:



Крок 4: Додавання фонового малюнку

Давайте прикрасимо коридор фоновим малюнком.

✓ Список дій

- Додайте фонове зображення до Коридору, змінивши

`style.css` :

```
.room {  
  position: relative;  
  height: 200px;  
  border: 1px solid black;  
  background-image: url("wallpaper.png");  
}  
  
.description {  
  padding: 10px;  
}
```



Малюнок буде повторюватись, заповнюючи всю кімнату.



Збережіть свій проект

Завдання: Додайте шпалери в Ігрову кімнату

Ви зможете прикрасити Ігрову кімнату фоновим зображенням?

Як фон, можете взяти `space-invader.png`, що міститься у вашому проєкті.

Потрібно буде:

- ☐ Додати `background-image:` до `.room` CSS Ігрової кімнати.

Розмальована кімната виглядатиме ось так:



Збережіть свій проєкт

Завдання: Зробіть проект своїм!

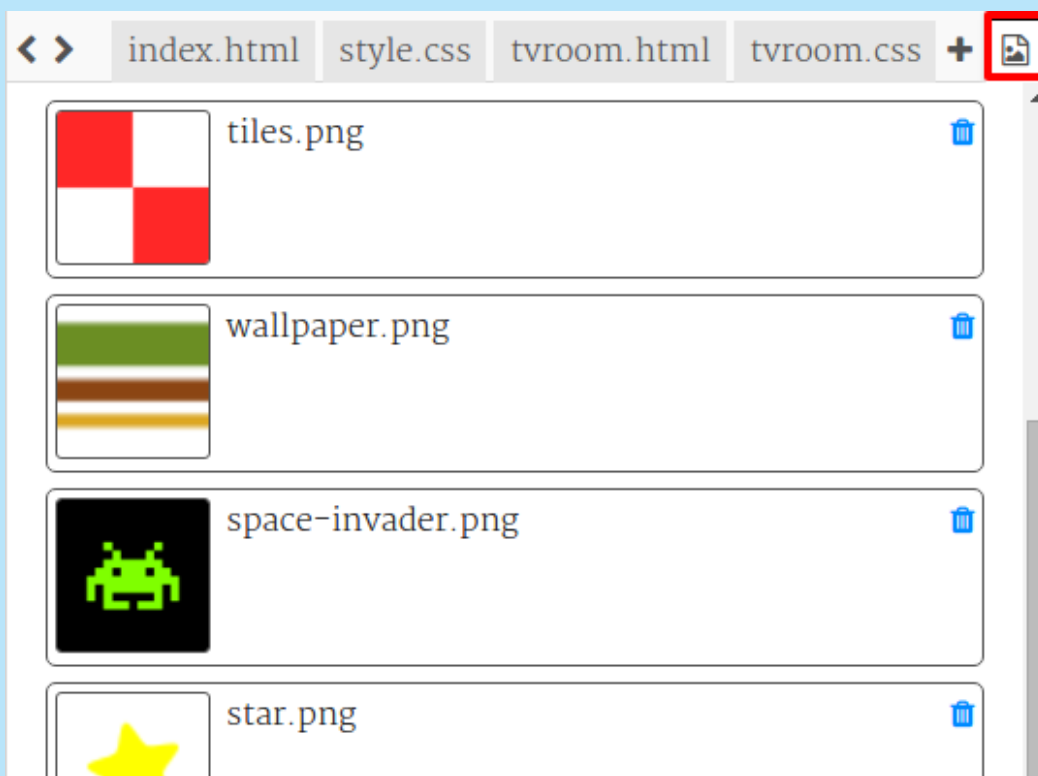
Додайте ще кімнат до проекту. Пам'ятайте, що можете використовувати копіювати та вставити, щоб зекономити час, а далі лише міняйте те, що має відрізнатись.

Для кожної кімнати потрібно:

- ☐ Створити файл `.html`
- ☐ Додати посилання-двері з і до нової 'кімнати'
- ☐ Створити файл `.css` зі стилями нової кімнати та її дверей

Можна змінювати `background-color:` у кожній кімнаті.

Клацніть на значок зображень, щоб побачити, які фонові малюнки можна обрати:



Збережіть свій проект