1. **Как запускать chrome из sublime:**
   1. Tools\Build system\New build system
   2. Вставить {"cmd": ["C:\\Program Files(x86)\\Google\\Chrome\\Application\\chrome.exe", "$file"]}
2. **Создание стартовой страницы:**

<h1>Тренировка памяти</h1>

<button onclick=>Новая игра</button>

<h3>Ошибок:</h3>

1. **Центровка**

div { margin-left: 10%;

margin-right: 10%;

padding-left: 20%;

}

<div>

<h1>Тренировка памяти</h1>

<button onclick=>Новая игра</button>

<h3>Ошибок:</h3>

</div>

* 1. **Вывод (в div) с помощью js перевернутых карт.**
  2. Вывод **одного объект img** без картинки:

<script type="text/javascript">

ссылка\_на\_div=document.getElementsByTagName('div')[0];

объект\_рисунок=document.createElement('img');

объект\_рисунок.alt=1;

ссылка\_на\_div.appendChild(объект\_рисунок);

</script>

* 1. Вывод 16 карт во **второй** div (надо создать второй внутри первого, дать метки):

<script type="text/javascript">

ссылка\_на\_div=document.getElementsByTagName('div')[1];

for (var i = 0; i < 16; i++) {

объект\_рисунок=document.createElement('img');

объект\_рисунок.alt=i;

объект\_рисунок.src = "images/1cover.gif";

ссылка\_на\_div.appendChild(объект\_рисунок);

}

</script>

* 1. Если поместить текст скрипта в начало html (скажем в тег head), то карты не выведутся, так как ссылка на div не может быть сформирована, пока объекта div в дереве нет. Если сделать подключение внешнего скрипта с параметром defer, то выведется. Defer – ждать загрузки страницы.

1. **Создание обработчика кнопки Новая игра (программа2.js).**
   1. Добавление span для числа ошибок
   2. Обнуление числа ошибок
   3. Инициализация переменных.
   4. Добавление ссылки обработчика
   5. Создание обработчика **function newgame()**
   6. В обработчике вывести первые 16 карт из массива deck.
2. **Доработка обработчика кнопки Новая игра**
   1. Возврат рубашек через определенный интервал (программа3)
   2. Вывод перемешанных карт (программа4)
   3. Вывод выборки 16 из всех перемешанных карт (программа5)
   4. Вывод выборки 8+8 из всех перемешанных карт (программа6)
   5. Вывод перемешанной выборки 8+8 из всех перемешанных карт (программа7)
3. **Дополнение вывода перевернутых карт**
   1. Присвоение каждой карте обработчика события click CardClicked
4. **Собственно игра: обработчик события cardClicked** 
   1. Переворачиваем карты, если рубашка
   2. Проверяем, первая ли это перевернутая карта. Если да, то запоминаем и все.
   3. Если нет, проверяем: одинаковые ли карты.
      1. Угадали - выходим
      2. Не угадали: увеличиваем число ошибок, ждем и возвращаем рубашки для перевернутых.