

# Interaktivní web - textová hra

Vojtěch Lančarič

December 5, 2022

## **Poděkování**

Děkuji vedoucímu Mgr. Janu Souhradovi za vedení, pomoc a cenné rady při realizaci Maturitní práce.

## **Čestné prohlášení**

Čestně prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně s použitím literatury a zdrojů uvedených v seznamu použité literatury.

## **Anotace**

Tento dokument ještě není hotový.

## **Anotation**

The paper has not been accomplished yet.

## **Keywords**

HTML, CSS, Javascript, texture adventure

# 1 Úvod

Textové hry jsou jedním z prvních odvětví počítačových her, které se začalo rozvíjet s rozšířením osobních počítačů v sedmdesátých letech minulého století. Jedím z důvodů takto bryzkého rozmachu jsou nízké nároky na výpočetní výkon a relativní nenáročnost vývoje oproti ostatním počítačovým hrám, videohram. Proto byl jejich provoz možný i na málo výkonných osmibitových počítačích, v té době nejběžnějších. Od té doby je téměř kompletně nahradilo odvětví videoher. Přesto se však v dnešní době věnuje vývoji textových her řada nadšenců, primárně na nekomerční úrovni, kteří spoléhají na hlavní kouzlo textových her, tedy lidskou představivost.

Cílem této práce je vytvořit textovou hru, provozovanou ve webovém prohlížeči, s využitím dnes nejčastěji používaných webových technologií. Zejména se jedná o HTML, CSS, javascript, jejichž podrobnému popisu bude věnovány následující kapitoly. K realizaci však budou nepřímo využity i jiné nástroje, jako verzovací program git a L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, kterým se také budeme zevrubně věnovat.

## 1.1 Motivace

Pro toto téma jsem se rozhodl, protože se zajímám o informatiku a programování, a chtěl jsem se blíže seznámit a zdokonalit ve vývoji webových stránek. Jejichž podrobná znalost je při téměř jakémkoli komerčním vývoji softwaru esenciální.

# 2 Textová hra

Textová hra je počítačová hra, jenž popisuje děj pouze pomocí textů vypisovaných na obrazovku. Alternativně lze text doplnit o obrázky, zvuky, či jiné vjemy. Primárním zdrojem informace však musí být ponechán text. Hra je typicky ovládána textovými příkazy zadávanými skrze vstup od uživatele, které jsou hrou vyhodnoceny. Na základě těchto příkazů hráč ovlivňuje průběh hry. Uživatelský vstup je také možno rozšířit o výběr scénáře kliknutím na jedno z nabízených tlačítek.

## 2.1 Historie textových her

Tady bude sepsána historie textových her.

## 3 HTML

Hypertext Markup Language je značkovací jazyk používaný pro tvorbu statických webových stránek. Spolu s CSS a javascriptem patří k základním technologiím používaným při vývoji webové stránky.

### 3.1 historie

Autorem jazyka je Tim Berners-Lee, který jej publikoval v roce 1990 za účelem usnadnění publikování vědeckých článků, na které se obvykle používaly složitější jazyky Tex a postscript. Od té doby vzniklo 5 verzí jazyka, zatím poslední, HTML 5.2, byla vydána v prosinci 2017.

### 3.2 Specifikace

”Jazyk HTML je charakterizován množinou značek (tzv. tagů) a jejich vlastností (atributů) definovaných pro danou verzi.” citace Tagy se rodělují na párové a nepárové a uzavírají se do špičatých závorek.

## 4 CSS

Zkratka z anglického Cascading Style Sheets, v češtině kaskádové styly je jazyk sloužící pro definování zobrazení elementů na HTML, XHTML nebo XML stránce.

## 5 javascript

Javascript je programovací jazyk.

## 6 použité zdroje



## 7 seznam obrázků