



**Instytut Informatyki  
Kolegium Nauk Przyrodniczych  
Uniwersytet Rzeszowski**

**Przedmiot:  
Technologie internetowe**

**Blog o konopi**

**Wykonał: Wiktoria Assman**

**GitHub:** <https://github.com/wikax4/JavaScript-projekt/>

**Prowadzący: W. Gałka**

**Rzeszów 2022**

## Spis treści

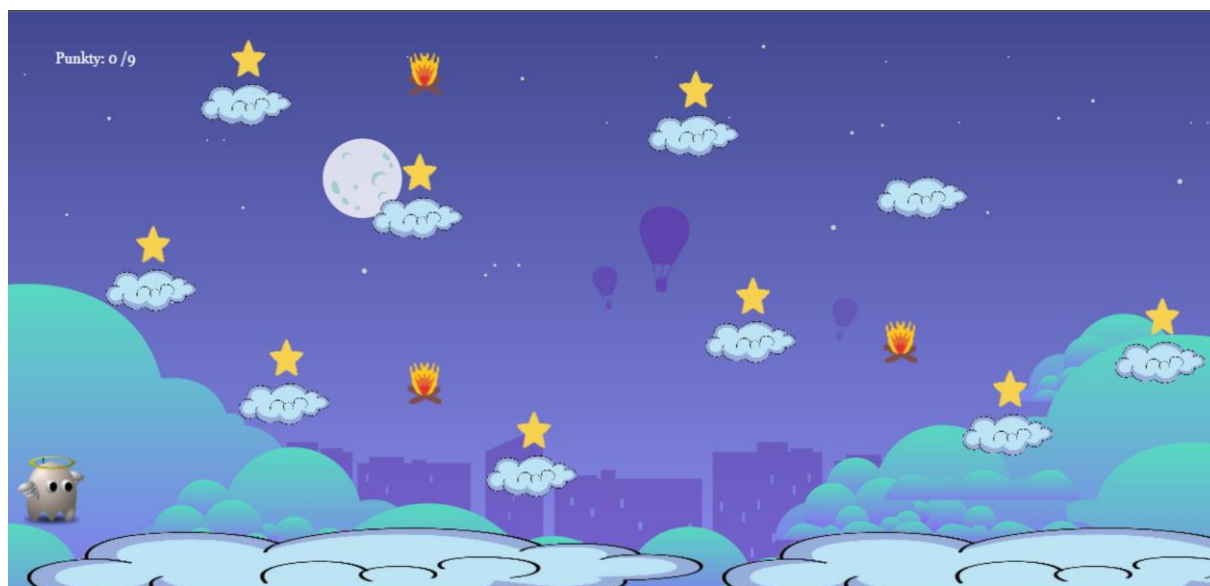
Opis programu	3
Wygląd programu	3
Kod i opis kodu programu	4-6

## Opis programu:

Gramy kulką wyglądającą jak aniołek, strzałkami poruszamy się i skaczemy,

Zbieramy gwiazdki, jeśli zbierzemy wszystkie bez skucia się o płomienie to wygrywamy.

## Wygląd:



## Kod programu:

Ustawiamy wartości canvas i poprzez metode getContext 2D możemy manipulować powierzchnią roboczą.

```
var can = document.getElementById('gra');
var ctx = can.getContext('2d');
var GrafikaPlatformy = new Image();
GrafikaPlatformy.src = 'img/cloud.png';
```

Ustawiamy ilość platform oraz ich długość i szerokość po których będzie poruszać się postać.

```
var plat = [];
/* (x y wys szer) */
plat[0] = new Platforma(0, 500,750, 80);
plat[1] = new Platforma(730, 500,750, 80);
plat[2] = new Platforma(100, 250,100, 40);
plat[3] = new Platforma(240, 360,100, 40);
plat[4] = new Platforma(500, 430,100, 40);
plat[5] = new Platforma(380, 180,100, 40);
plat[6] = new Platforma(730, 300,100, 40);
plat[7] = new Platforma(670, 100,100, 40);
plat[8] = new Platforma(1000, 390,100, 40);
plat[9] = new Platforma(200, 70,100, 40);
plat[10] = new Platforma(1160, 320,100, 40);
plat[11] = new Platforma(910, 160,100, 40);
```

Pozycjonujemy monety niedaleko platform oraz ich wielkość, a także ustawiamy przeszkody.

```
var GrafikaMonety = new Image();
GrafikaMonety.src = 'img/star.png';
var mon = [];
mon[0] = new Moneta(130, 205, 45,40);
mon[1] = new Moneta(270, 315,45,40);
mon[2] = new Moneta(530, 385,45,40);
mon[3] = new Moneta(410, 135,45,40);
mon[4] = new Moneta(760, 255,45,40);
mon[5] = new Moneta(700, 55,45,40);
mon[6] = new Moneta(1030, 345,45,40);
mon[7] = new Moneta(230, 25,45,40);
mon[8] = new Moneta(1190, 275,45,40);
var przes = [];

przesz[0] = new Przeszkoda(420, 40,35, 40, 100, 'img/ogień.png');
```

```
przesz[1] = new Przeszkoda(920, 300,35, 40, 100, 'img/ogień.png');  
przesz[2] = new Przeszkoda(420, 340,35, 40, 100, 'img/ogień.png');
```

## Rysowanie postaci

```
var Grafikapostaci = new Image();  
Grafikapostaci.src = 'img/angel.png'  
var xPos = 10;  
var yPos = 20;  
var szerPos = 70;  
var wysPos = 70;  
var hp = 100;  
var wysSkok = 180;  
var licznik = 0;
```

## Ustawienie poruszania się postaci w tym wysokość skoku

```
var dy = 0;  
function grawitacja()  
{  
    if (dy >= 0)  
    {  
        dy = 3;  
        for (var i=0; i<plat.length; i++)  
        {  
            if(yPos + wysPos > plat[i].y &&  
                yPos + 0.8*wysPos < plat[i].y &&  
                xPos + szerPos/2 > plat[i].x &&  
                xPos + szerPos/2 < plat[i].x + plat[i].szer)  
            {  
                dy = 0;  
            }  
        }  
    }  
    else  
    {  
        licznik = licznik + 3;  
        if (licznik >= wysSkok)  
        {  
            dy = 0;  
            licznik = 0;  
        }  
    }  
    yPos = yPos + dy;  
}
```

### Ustawienie końca gry, po zebraniu wszystkich monet

```
function czyKoniec()
{
    czySaMonety = false;
    for (var i=0; i<mon.length; i++)
    {
        if(mon[i].czywidoczna == true)
        {
            czySaMonety = true;
        }
    }
    if (czySaMonety == false)
    {
        ctx.clearRect(0,0,can.width,can.height);
        ctx.font = "120px Georgia";
        ctx.fillStyle = "white";
        ctx.fillText("WYGRYWASZ", 200, 300);
    }
}
```