

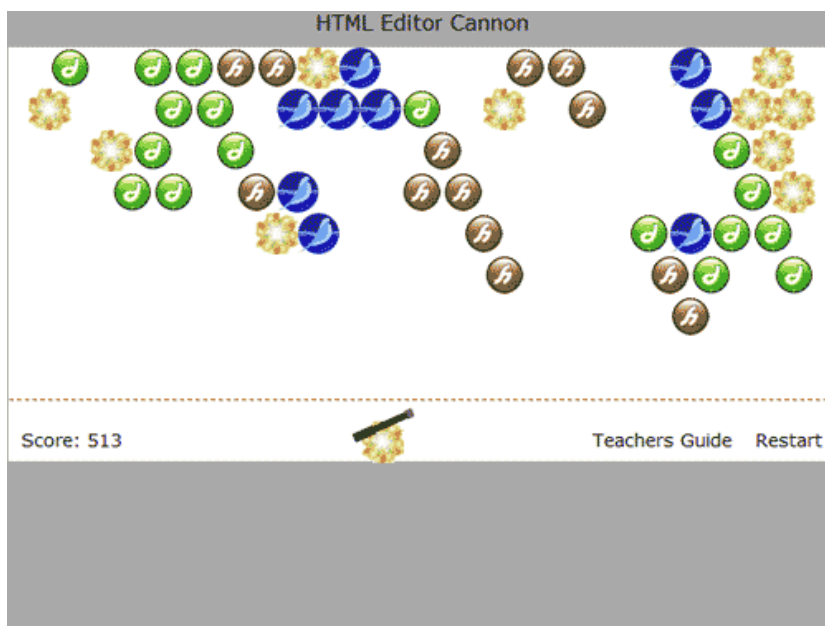
HTML Editor Cannon

Hra Cannon je psána pomocí příkazů Javascriptu a standardních příkazů HTML.

Hráč vystřeluje z hlavně kanónu koule, které při interakci s totožnými objekty způsobí hromadnou explozi stejných objektů a zvýšení skóre dané množstvím objektů, které explodovaly. Získané skóre se hráči průběžně zobrazuje.

Pokud vystřelená koule narazí na kouli, která není totožná, neexploduje a zůstane pod ní na herní obrazovce. Pokud se nahromadí takových koulí tolik, že zaplní hrací plochu, hra končí. Hlaveň kanónu se střídavě otáčí a hráč musí vystřelit stiskem tlačítka myši kouli, když je hlaveň namířena na zamýšlený cíl. Koule představují loga nejznámější webových editorů, které jsou k dispozici buď zdarma nebo placenou formou.

Tlačítko Teachers Guide obsahuje odkaz na stručný popis hry a její účel v projektu Ingot.



Stažení hry

Hru je možné zkopírovat a upravit dle vlastních znalostí:

Pravým tlačítkem myši se zobrazí menu, ze kterého je nutné zvolit „Zobrazit zdrojový kód“ (Text se může mírně lišit podle používaného prohlížeče. Předchozí text platí pro Internet Explorer. Pro Mozilla Firefox je to text „Zobrazit zdrojový kód stránky“.)

Pomocí standardních příkazů OS Windows se text označí (př. kombinace kláves CTRL+A) a zkopíruje do schránky. (př. kombinace kláves CTRL+C) V libovolném textovém editoru, který umí pracovat s prostým textem (např. Notepad, který je součástí OS Windows) se otevře nový soubor a text se do něj ze schránky vloží. (př. kombinace kláves CTRL+V)

Název souboru je libovolný, ale musí se uložit s příponou html nebo htm (standardní přípona souboru pro web)

Další nutnou součástí hry jsou obrázky.

Seznam je následující:

dreamweaver.png, homesite.png, microsoft.png, seamonkey.png – obrázky editorů

cannon.png, – obrázek hlavně kanónu.

Obrázky se dají stáhnout, tak, že v adresním řádku prohlížeče se smaže „cannon.htm“ a nahradí př. „images/dreamweaver.png“

(př. www.ingot.org/javascript/catch/cannon.htm na www.ingot.org/javascript/catch/images/cannon.png)

Po odklepnutí klávesou Enter se zobrazí výzva k uložení souboru. Soubor je nutno uložit pod stejným názvem i příponou do stejné složky s předchozím souborem.

Obrázek je také nutné uložit do podsložky images, kterou je nutné vytvořit.

Správnou funkci všech stažených komponent hry lze ověřit přímým spuštěním souboru cannon.htm

Dále je nutné stáhnout soubory s kódem javascriptu:

cannon.js
enemy.js
game.js
jquery.1.3.2.min.js
scene.js
scores.js
shot.js
sprite.js
tileactions.js
tilefactory.js
tileflow.js
tiles.js
utils.js
vclass.js

Soubory se dají stáhnout stejným způsobem jako obrázky.

Výměna obrázků

Obrázky ve hře lze nahradit vlastními. Lze nahradit i pozadí za těchto podmínek.

- obrázky musí mít stejný název a typ
(Zkušenější programátoři mohou použít jiný typ obrázku za předpokladu, že názvy obrázků upraví ve zdrojovém kódu, bude popsáno níže.)
 - pozadí hry je pouze vzorek, který skládá pozadí ze svých opakujících se částí
 - pozadí musí mít průhledné (transparentní) pozadí
(popis této vlastnosti je mimo rozsah tohoto návodu a je možné jej najít na internetu)
 - obrázky musí mít stejnou délku a šířku v pixelech
(popis této vlastnosti je opět mimo rozsah tohoto návodu a je možné jej najít na internetu)
-

Změna názvu složky, použití jiných formátů obrázků

Pokud je nutné použít jiné typy obrázků nebo podsložku, kde jsou uloženy je nutné je patřičně upravit v souboru catch.htm. Tato činnost je určena zkušenějším programátřům.

- Pro obrázky editorů: souboru sprite.js v kódu na řádce 34
(this._src = options.src || 'images/' + this._type + '.png';) je nutné nahradit složku images zvolenou složkou a typ png zvoleným typem obrázku
 - Pro obrázek kanonu: souboru cannon.js v kódu na řádce 38
(this.img.src = 'images/cannon.png';) je nutné nahradit složku images zvolenou složkou a typ png zvoleným typem obrázku
-

Stručný popis funkcí hry v jazyce Javascript

Hra je, jak bylo již uvedeno výše napsána pomocí Javascriptu a příkazů HTML. Přímě v kódu jsou uvedeny v komentářových řádcích stručné nápovědy jednotlivých funkcí a prvků a popisy proměnných. K pochopení funkce je nutné zvládnout základy Javascriptu a HTML.

Záhlaví souboru HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=Windows-1250" />
  <title>HTML Editor Cannon - JavaScript Game</title>
```

Zde jsou připojeny soubory, kde se nachází vlastní kódy Javascriptu. (Samotné soubory je možné stáhnout podle popisu výše. Ve všech souborech je stručná nápověda k jednotlivým funkcím v angličtině.)

```
<link href="css/main.css" media="screen" rel="stylesheet" />
<script src="js/jquery-1.3.2.min.js"></script>
<script src="js/utills.js"></script>
<script src="js/vclass.js"></script>
<script src="js/sprite.js"></script>
<script src="js/enemy.js"></script>
<script src="js/scene.js"></script>
<script src="js/scores.js"></script>
<script src="js/tiles.js"></script>
<script src="js/tilefactory.js"></script>
<script src="js/tileactions.js"></script>
<script src="js/shot.js"></script>
<script src="js/tileflow.js"></script>
<script src="js/cannon.js"></script>
<script src="js/game.js"></script>
<script>
```

Funkce, která spouští hru

```
$(function(){
    new Game();
});
</script>
</head>
<body>
    <noscript>Please enable JavaScript</noscript>
```

Definice informačních prvků a odkazů

```
<p align="center">HTML Editor Cannon</p>
<div class="container">
    <div class="loading">
        loading...
    </div>

    <div class="menuView">
        <a class="game" href="#">New Game</a>
        <a class="scores" href="#">Scores</a>
        <a class="credits" href="#">Credits</a>
    </div>

    <div class="gameView">
        <div class="field">
            <div class="score"></div>
            <div class="deathLine"></div>
```

```
        <div class="overlay"></div>
    </div>
    <div class="info">
        <div class="score">Skóre: <span class="value">0</span></div>
        <div class="cannon"><canvas width="200"
height="50"></canvas></div>
        <a href="#" class="restart">Restart</a>
        <a href="teachers_guide.htm" class="teacher" target="_blank">Příručka
učitele</a>
    </div>
</div>
<div class="scoresView">
</div>
<div class="creditsView">
</div>
<div class="help">
</div>
</div>
</body>
</html>
```