



Цель занятия: Изучение управления текстом, звуком и графикой

Упражнение 1. Ввод-вывод данных в первой версии игры

В папке проекта с помощью блокнота создать Web-страницу

Play1_Фамилия.htm

```
<HTML> <head>
```

```
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=windows-1251">
```

```
<Title> Игра Угадай букву (Фамилия)</Title>
```

```
<script language="JavaScript" type "text/javascript">
```

```
var
```

```
stroX="Ваша буква"; // Переменная для ввода пропущенной в слове буквы
```

```
stroY="Б"; // Переменная для пропущенной буквы в слове
```

```
stroZ="Проверка не выполнялась ";
```

```
function myPlay_onclick()
```

```
{
```

```
stroX=window.document.form1.text1.value; // Считывание с объекта буквы ответа  
для присваивания значения переменной stroX
```

```
if(stroY==stroX.toUpperCase()){stroZ="Поздравляю! Вы угадали."} else {stroZ="Вы  
не угадали букву!"};
```

```
window.document.form1.text2.value=stroZ; // Присваивание объекту значения  
переменной stroZ для вывода результата проверки на Web-страницу
```

```
// stroZ=stroZ.toUpperCase(); document.write(stroZ," Ваш результат: ",stroX);
```

```
}
```

```
</script>
```

```
</head> <body> <form name="form1">
```

```
<font Size=+1> Угадайте пропущенную букву в словах: <br>
```

```
<strong>БО...Р ДО...Р </strong> <br> <br>
```

```
Ваша буква: <br> <br>
```

```
<INPUT TYPE="text" NAME="text1" SIZE="1" MAXLENGTH="1">
```

```
<br><br>
```

```
<input type='button' name='myButton' value= 'Проверить' onclick='myPlay_onclick()>
```

```
<br><br>
```

```
Оценка Вашего результата:
```

```
<br> <br>
```

```
<INPUT TYPE="text" NAME="text2" SIZE="30">
```

```
</font>
```

```
</form >
```

```
</body>
```

```
</HTML>
```

Упражнение 2. Проектирование новых версий игры

В папке проекта с помощью блокнота создать копию файла с именем Play2_Фамилия.htm. Каждую следующую версию игры сохранять под новым именем. Например: Play3_Фамилия.htm, Play4_Фамилия.htm, Play5_Фамилия.htm ...

Последовательно выполнить доработку проекта до получения отчетного варианта игры, используя следующие технические задания:

1. Добавить на Web-страницу JPG-рисунки и GIF-анимацию по теме игры.

Пример команды:

2. Добавить сценарий изменения цвета фона в зависимости от результатов угадывания буквы. Пример команды: document.bgColor="Gree";

3. С помощью тегов таблицы выполнить компоновку Web-страницы Пример команд:

```
<TABLE COLS=2 align=Left>
```

```
<TR>
```

```
<TH>
```

```
<br> <IMG SRC='Image\drum.gif' >
```

```
</TH>
```

```
<TH> <b> <font Size='+2' color='#CC0000'> &nbsp; &nbsp; &nbsp;
```

```
Игра в слова <br> Поле чудес </font> </b> <
```

```
/TH>
```

```
</TR>
```

4. Добавить поле Участник и сценарий сохранения результатов игры в файле

Пример команд:

```
SaveToFile.js:
```

```
function newf()
```

```
{
```

```
var fso, tf, stro1, stro2;
```

```
stro1 = document.form1.Name.value;
```

```
stro2 = document.form1.Result.value;
```

```
fso = new ActiveXObject("Scripting.FileSystemObject");
```

```
tf = fso.CreateTextFile("PlayGurnal.txt", true);
```

```
tf.Write ("Участник игры: "+stro1+" Баллы: "+stro2);
```

```
// Закрытие файла.
```

```
tf.Close();
```

```
}
```

5. Добавить сценарий случайного выбора слов игры из файла.

6. Добавить поле (поля) для угадывания всех букв слова с возможностью открыть 2-3 буквы. Обновить сценарий проверки угадывания буквы.

7. Добавить сценарий для регистрации и вывода журнала участников игры.

8. Добавить сценарий для отправки журнала участников игры на почтовый адрес.

9. Придумать свои варианты усовершенствования игры.

10. Придумать и реализовать свой проект игры на другую тему.