

# Najeźdźcy z kosmosu

## Kod HTML - Część 8a

### Animacja pocisku

### Statek obrazkiem z pliku

Omówienie: <https://youtu.be/kYa-2EdIF3Q?t=5717>

Całość: <https://oki.org.pl/najezdzcy-z-kosmosu-v2/>

Kod: [https://oki.org.pl/wp-content/uploads/2021/04/index\\_08\\_animacja\\_pocisku.html](https://oki.org.pl/wp-content/uploads/2021/04/index_08_animacja_pocisku.html)

Obrazek statku w pliku: <https://oki.org.pl/wp-content/uploads/2021/04/obronca.png>

Aby pobrać kod / rysunkiem kliknij prawym klawiszem na link i wybierz opcje "Zapisz jako"

Kod i rysunek muszą być w jednym katalogu: <https://youtu.be/kYa-2EdIF3Q?t=5795>

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pl">

<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <meta name="author" content = "OKI - Olimpijskie Koło Informatyczne" />
  <title>Najeźdźcy z kosmosu</title>
  <style>
    #plansza {
      margin: 10px;
      border: 3px solid grey;
      background-color: black;
    }
    .tekst_typ_1 {
      color: blue;
      font-size: 150%;
      font-weight: bold;
    }
  </style>
</head>

<body>

<div class="tekst_typ_1">
  Najeźdźcy z kosmosu!
</div>

<canvas id="plansza" width="400px" height="200px">
</canvas>

<div id="debug1">
</div>
```

```
<script type="text/javascript">
var plansza_gry = document.getElementById("plansza");
var rysowanie = plansza_gry.getContext("2d");

var uchwyt_animacji;

var statek_rysunek;
var statek_lewy_gorny_x;
var statek_lewy_gorny_y;
var statek_rozmiar_x;
var statek_rozmiar_y;

var pocisk_lewy_gorny_x;
var pocisk_lewy_gorny_y;
var pocisk_rozmiar_x;
var pocisk_rozmiar_y;
var pocisk_predkosc_y;

function UstawWartosciPoczkowe() {
    statek_rysunek = new Image();
    statek_rysunek.src = "obronca.png";
    statek_rozmiar_x = 40;
    statek_rozmiar_y = 10;
    statek_lewy_gorny_x = plansza_gry.width/2 - statek_rozmiar_x/2;
    statek_lewy_gorny_y = plansza_gry.height-20;

    pocisk_rozmiar_x = 5;
    pocisk_rozmiar_y = 20;
    pocisk_lewy_gorny_x = statek_lewy_gorny_x + statek_rozmiar_x/2;
    pocisk_lewy_gorny_y = statek_lewy_gorny_y - pocisk_rozmiar_y;
    pocisk_predkosc_y = 2;
}
}
```

```

function RysujStatek() {
//debugowanie
    var tekst = "";
    tekst = "DEBUG info!";
    tekst = tekst + "<br />statek_lewy_gorny_x: " + statek_lewy_gorny_x;
    tekst = tekst + "<br /> statek_lewy_gorny_y: " + statek_lewy_gorny_y;
    tekst = tekst + "<br /> statek_rozmiar_x: " + statek_rozmiar_x;
    tekst = tekst + "<br /> statek_rozmiar_y: " + statek_rozmiar_y;
    document.getElementById("debug1").innerHTML = tekst;
//rysowanie
    rysowanie.drawImage(statek_rysunek, statek_lewy_gorny_x, statek_lewy_gorny_y,
        statek_rozmiar_x, statek_rozmiar_y);
/*
    rysowanie.beginPath();
    rysowanie.fillStyle = "blue";
    rysowanie.rect(statek_lewy_gorny_x, statek_lewy_gorny_y,
        statek_rozmiar_x, statek_rozmiar_y);

    rysowanie.fill();
    rysowanie.closePath();
*/
}

```

```
function RysujPocisk() {
  rysowanie.beginPath();
  rysowanie.strokeStyle = 'white';
  rysowanie.lineWidth = pocisk_rozmiar_x;
  rysowanie.moveTo(pocisk_lewy_gorny_x, pocisk_lewy_gorny_y);
  rysowanie.lineTo(pocisk_lewy_gorny_x, pocisk_lewy_gorny_y+pocisk_rozmiar_y);
  rysowanie.stroke();
  rysowanie.closePath();
  pocisk_lewy_gorny_y = pocisk_lewy_gorny_y - pocisk_predkosc_y;
}

function Animacja() {
  rysowanie.clearRect(0, 0, plansza_gry.width, plansza_gry.height);
  RysujStatek();
  RysujPocisk();
}

UstawWartosciPoczątkowe();
uchwyć_animacji = setInterval(Animacja, 10);

</script>

</body>

</html>
```