

2. Prezentacja wizualna

2.1. Opis rozdziału

Rozdział ten przedstawia jak stworzyć przykładowy układ graficzny dla naszej gry w HTML5 i CSS3, które w dalszej części poradnika zostaną wykorzystane do stworzenia widoków.

2.2. Podstawowa struktura szablonu

Tworzenie szablonu dla naszej strony zaczniemy od napisania podstawowej struktury dokumentu HTML5, którą rozbudujemy dla naszych potrzeb.

Kod 2.2.1. Podstawowa struktura dokumentu HTML5

```
<!DOCTYPE html>
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <link rel="stylesheet" href="style.css" />
    <title>Podziemne królestwo</title>
  </head>
  <body>
    <header>
      <!-- Nagłówek -->
    </header>
    <article>
      <!-- Artykuł -->
      <header>
        <!-- Nagłówek artykułu -->
      </header>
      <section>
        <!-- Treść artykułu -->
      </section>
      <footer>
        <!-- Stopka artykułu -->
      </footer>
    </article>
    <aside>
      <!-- Panel boczny -->
    </aside>
    <footer>
      <!-- Stopka -->
    </footer>
  </body>
</html>
```

Tytuł strony został już ustawiony na taki jak nazwaliśmy naszą grę oraz wskazanie na plik z naszym arkuszem stylów CSS. Następnie w pliku CSS wyłączamy marginesy, ustawiamy czcionkę oraz kolor tła strony.

Kod 2.2.2. Ustawienie właściwości znacznika <body>

```
body {
    margin: 0px;
    padding: 0px;
    font-family: Verdana;
    font-size: 10px;
    background: #808080;
    color: #FFFFFF;
}
```

Teraz możemy zmodyfikować podstawowy schemat HTML usuwając na tym etapie zbędne znaczniki oraz dodając kilka bloków w które będziemy wrzucać treści.

Kod 2.2.3. Budowa szablonu strony

```
<body>
  <div id="top">
    <header>
      <!-- Nagłówek -->
    </header>
    <div id="menu_gorne">
    </div>
    <div id="strona">
      <aside>
        <!-- Panel boczny -->
      </aside>
      <div id="tresc">
        <!-- Główne okno strony/gry -->
      </div>
      <div style="clear: both;"></div>
    </div>
    <footer>
      <!-- Stopka -->
    </footer>
  </div>
</body>
```

Następnie dodajemy do arkusza stylów kod odpowiednio formatujący nasze znaczniki.

Kod 2.2.4. Arkusz stylów CSS dla szablonu

```
#top {
    width: 800px;
    height: 100px;
    margin: 0 auto;
}

#top header {
    width: 800px;
    height: 100px;
    background: url(img/bann.png);
}
```

```
#menu_gorne {
  width: 800px;
  height: 20px;
  background: #000000;
  margin: 5px 0;
}

#strona {
  width: 800px;
}

#top footer {
  width: 800px;
  height: 20px;
  background: #000000;
  margin-top: 5px;
}

aside {
  width: 150px;
  min-height: 10px;
  background: #000000;
  float: left;
}

#tresc {
  width: 645px;
  min-height: 10px;
  background: #000000;
  margin-left: 5px;
  float: left;
}
```

Na koniec dodajmy menu górne oraz stopkę.

Kod 2.2.5. Menu górne

```
<div id="menu_gorne">
  <ul>
    <li><a href="home">Strona główna</a></li>
    <li><a href="home/reg">Rejestracja</a></li>
    <li><a href="home/owu">OWU</a></li>
    <li><a href="home/kontakt">Kontakt</a></li>
  </ul>
</div>
```

Kod 2.2.6. Stopka

```
<footer>
  &copy <a href="home">Podziemne królestwo</a>
</footer>
```

Odsyłacze w obecnym stanie nie są specjalnie widoczne w swoich blokach tak więc zmienimy kolory odsyłaczy na biały oraz pozbędźmy się podkreślenia wstawiając do arkusza stylów następujący kawałek kodu:

Kod 2.2.7. Opis wyglądu odsyłaczy

```
a {
    font-weight: bold;
    text-decoration: none;
    color: #FFFFFF;
}

a:hover{
    color: #FFD8080;
}
```

Następnie należało by odpowiednio sformatować nasze menu które jest zapisane w postaci listy. Wklejając poniższy kod do arkusza stylów nasze menu górne zostanie wyświetlone poziomo bez wypunktowania.

Kod 2.2.8. Formatowanie menu górnego

```
#menu_gorne {
    text-align: center;
}

#menu_gorne ul, #menu_gorne ul li {
    display: block;
    list-style: none;
    margin: 0px;
    padding: 0px;
}

#menu_gorne ul li {
    display: inline;
    white-space: nowrap;
    margin-left: 10px;
}
```

Na końcu poprawiamy kolor stopki oraz centrujemy jej zawartość dodając w arkuszu CSS do opisu znacznika `#top footer` poniższy kod:

Kod 2.2.9. Formatowanie stopki

```
text-align: center;
color: #FFFFFF;
```

I w taki oto sposób zbudowaliśmy „statyczną” część szablonu, w wyniku przeprowadzonych operacji powinniśmy uzyskać stronę układem wyglądającą jak ta na rysunku 2.2.1.



Rys. 2.2.1. Wynikowy układ statycznych bloków naszej gry.

W dalszej części tego rozdziału przedstawię kilka formularzy oraz układów które będą umieszczane w bloku na treść strony oraz w panelu bocznym.

2.3. Szablony formularzy

Gdy już mamy zbudowany podstawowy szablon należało by zaprojektować jakieś przykładowe formularze, które będą zawierać opis wszystkich znaczników jakich użyjemy w formularzu, co w dalszych rozdziałach wykorzystamy w skrypcie który będzie tworzył formularze.

Zacznijmy od zaprojektowania w kodzie HTML prostego formularza zawierającego takie pola jak:

- pole tekstowe,
- pole na hasło,
- pole wyboru,
- pole opcji,
- obszar tekstowy,
- lista rozwijana,
- przycisk formularza.

Kod 2.3.1. Formularza

```
<article>
  <form action="" method="post" enctype="multipart/form-data">
    Pole tekstowe: <input type="text" name="tekst" value="Przykład..." /><br />
    Pole hasło: <input type="password" name="password" /><br />
    Pole wyboru: <input type="checkbox" name="box" value="box"/><br />
    Pole opcji: <input type="radio" name="radio" value="radio"/><br />
    Obszar tekstowy:<br />
    <textarea cols="100" rows="10">Przykładowy tekst...</textarea><br />
    Lista rozwijana: <select name="select" cols="10" rows="10">
      <option value="1">Opcja 1</option>
      <option value="2">Opcja 2</option>
      <option value="3">Opcja 3</option>
    </select><br />
    <input type="submit" value="Wyślij" />
  </form>
</article>
```

Następnie tworzymy formatowanie formularza w arkuszu stylów, zaproponowany przeze mnie format jest bardzo prosty, każdy może osobno opisać każdy znacznik formularza, dla celów tego poradnika jest wystarczający.

Kod 2.3.2. Kod CSS opisujący formatowanie formularza

```
form input, select, option, textarea {
  font-family: Verdana;
  font-size: 10px;
  color: #808080;
}
```

2.4. Szablon panelu bocznego

W panelu bocznym wyświetlimy formularz logowania oraz w przypadku bycia zalogowanym blok z opisem „Króla podziemia”, posiadanymi surowcami oraz menu gry. Posiadając jakąś koncepcję rozrysowaną na kartce będzie nam łatwiej ogarnąć rozmieszczenie komponentów w panelu bocznym.

KARTA WŁADCY	
Katarsis	
Złoto:	192312
Woda:	532123
Drewno:	1242
Budynki gospodarcze	
Budynki wojenne	
Oddziały	
Wiadomości	
Ustawienia konta	
Opuść królestwo	

Rys. 2.4.1. Koncepcja panelu bocznego.

Każda kolorowa ramka do osobny blok czy znacznik oczywiście ramki tego samego koloru to zduplikowane ramki. Różowa ramka otaczająca wszystko to nasz znacznik `<aside>`, który już posiadamy na stronie i jest on statyczny. Interesuje nas wszystko wewnątrz, oczywiście można na obrazku opisać rozmiary poszczególnych bloków ale ja ze względów przejrzystości odpuściłem sobie i opisze je poniżej. Tak więc od góry:

- pomarańczowy – nagłówek panelu bocznego,
- rubinowy – obrazek prezentujący władcę,
 - jaskrawy różowy – nazwa władcy,
- zielony – blok określający ilość surowca (można zamknąć w większym bloku wszystkie surowce),
 - fioletowy – nazwa surowca,
 - brązowy – ilość posiadanego surowca,
- czerwony – odsyłacz do podstrony (podobnie jak w surowcach można zamknąć w jednym większym bloku).

Posiadając taki schemat możemy przystąpić do napisania kodu HTML z przykładowymi wartościami. Bloki z surowcami i linkami zamkniemy w dodatkowym bloku aby można było ustawić odpowiednie rozmieszczenie.

Kod 2.4.1. Szablon HTML „Karty Władcy”

```
<div id="naglowek">KARTA WŁADCY</div>

<div id="avatar">
  <div id="nazwa">Katarsis</div>
</div>

<div id="surowce">
  <div id="surowiec">
    <div id="nazwa">Złoto: </div>
    <div id="ilosc">1234</div>
    <div style="clear: both;"></div>
  </div>
  <div id="surowiec">
    <div id="nazwa">Woda: </div>
    <div id="ilosc">1254</div>
    <div style="clear: both;"></div>
  </div>
  <div id="surowiec">
    <div id="nazwa">Drewno: </div>
    <div id="ilosc">645</div>
    <div style="clear: both;"></div>
  </div>
</div>

<div id="odsylacze">
  <div id="odsylacz"><a href="">Budynki gospodarcze</a></div>
  <div id="odsylacz"><a href="">Budynki wojenne</a></div>
  <div id="odsylacz"><a href="">Oddziały</a></div>
  <div id="odsylacz"><a href="">Ustawienia konta</a></div>
  <div id="odsylacz"><a href="">Opuść królestwo</a></div>
</div>
```

Kod 2.4.2. Arkusz stylów dla „Karty Władcy”

```
aside #naglowek {
  font-size: 14px;
  font-weight: bold;
  margin-bottom: 5px;
  text-align: center;
}

aside #avatar {
  width: 140px;
  height: 50px;
  margin-left: auto;
  margin-right: auto;
  background: url(img/avatar.png);
}

aside #avatar #nazwa {
  font-weight: bold;
  color: #808080;
  margin: 5px 5px;
}

aside #surowce {
  width: 150px;
  margin: 5px 0;
}

aside #surowce #surowiec {
  width: 150px;
  padding-left: 15px;
}

aside #surowce #surowiec #nazwa {
  width: 50px;
  text-align: left;
  font-weight: bold;
}
```

```
    color: #FF0000;
    float: left;
}

aside #surowce #surowiec #ilosc {
    width: 70px;
    text-align: right;
    font-weight: bold;
    color: #FFFFFF;
    float: left;
}

aside #odsylacze {
    width: 130px;
    margin-left: auto;
    margin-right: auto;
    margin-bottom: 5px;
}

aside #odsylacze #odsylacz a {
    display: block;
}

aside #odsylacze #odsylacz a:hover {
    color: #DD0000;
}
```

Po wykonaniu tych operacji możemy sprawdzić w przeglądarce jak prezentuje się nasza „Karta Władcy” w praktyce.



Rys. 2.4.2. Podgląd wyniku zakodowania „Karty Władcy” do kodu HTML i CSS.

Jak widać wynikowy wygląd jest podobny do układu zaproponowanego w koncepcji. Każdy może w swoim zakresie ustawić arkusz stylów dla panelu bocznego, można zrobić w oddzielnych oknach „Kartę Władcy” i menu gry jedno pod drugim. Ponadto można stworzyć arkusz, który będzie można zastosować do przypadku kiedy królestwo nie posiada jakiegoś surowca i wtedy wyświetlany jest on w innym kolorze aby zwrócić uwagę gracza na brak tego surowca.

2.5. Szablon okna opisu podmiotu

Szablon ten znajdzie zastosowanie w podstronie z budynkami gospodarczymi, wojennymi oraz przy rekrutacji oddziałów i będzie zawierał także takie właściwości jak przycisk umożliwiający kupno, rozbudowę czy też rekrutację. Wyglądem będzie przypominał propozycję karty postaci przedstawioną w poprzednim rozdziale.



Rys. 2.5.1. Koncepcja karty opisu jednostki.

Zasada koncepcyjna podobna jak w przypadku „Karty Władcy” każda kolorowa ramka to oddzielny blok, ramki tego samego koloru to te same zduplikowane bloki. Przystąpmy więc do przetrzucenia tego do dokumentu HTML oraz sformatowania wszystkiego w arkuszy stylów CSS.

Kod 2.5.1. Szablon HTML opisu podmiotu

```
<article>
  <div id="miniaturka" style="background: url(img/krasnal_paladyn.png);"></div>
  <div id="info">
    <div id="opis">
      <h3>Krasnal Paladyn</h3>
      Krasnal paladyn jest to postać.....<br />
      posiada.....<br />
      jest bardzo silna.....
    </div>
    <div id="panel"><b>Wymagane budynki:</b><br />
      Zamek(5), Koszary(7), Kamieniarz(6), Kowal(7)
    </div>
    <div id="panel"><b>Wymagane surowce:</b><br />
      jedzenie(100), drewno(100), złoto(2000), kamień(500), żelazo(1500),
diament(50)
    </div>
    <div id="panel"><b>Właściwości jednostki:</b><br />
      Punkty życia(120), Punkty ataku(40), Punkty obrony(20), Punkty
inteligencji(90)
    </div>
    <div id="operacje">
      <form action="" method="post">
        Ilość: <input type="text" name="ilosc" value="1" size="10" />
        <input type="submit" value="Rekrutuj" />
      </form>
    </div>
  </div>
  <div style="clear: both;"></div>
</article>
```

Kod 2.5.2. Arkusz stylów CSS dla opisu podmiotu

```
#tresc article #miniaturka {
  width: 100px;
  height: 100px;
  float: left;
  margin : 5px 5px;
}

#tresc article #info {
  width: 530px;
  float: left;
}

#tresc article #info #opis {
  margin-bottom: 5px;
}

#tresc article #info #opis h3 {
  font-weight: bold;
  color: #FF0000;
  font-size: 14px;
  margin: 0 0 5px 0;
}

#tresc article #info #panel {
  margin: 5px 0;
}

#tresc article #info #panel b {
  font-weight: bold;
  color: #FF0000;
}

#tresc article #info #operacje {
  text-align: right;
  margin-bottom: 5px;
}

}
```



Rys. 2.5.2. Podgląd działania kodu HTML.

Ostatecznie uzyskaliśmy szablon dzięki któremu będziemy mogli zbudować karty opisujące parametry budynków gdzie zamiast przycisku rekrutuj znajdzie się przycisk „Kup” lub „Rozbuduj”. Na tym zakończymy ten rozdział, zachęcam do zgłębienia wiedzy z zakresu kodowania w HTML oraz CSS aby móc stworzyć własny unikalny układ graficzny dla swojej gry. W pliku „roz2.rar” zamieszczam finalny kod jaki powstał podczas tego rozdziału. Poniżej dodaje także zadanie domowe dzięki któremu materiał utrwali się wam w głowach.

2.6. Ćwiczenie

1. Dostosuj podstawowy statyczny szablon do swoich wymagań zmieniając kolory, czcionki czy układ bloków,
2. Zaprojektuj własny wygląd „Karty Władcy”,
3. Oddziel menu gry od „Karty Władcy” tak aby menu gry znajdowało się w osobnym panelu pod „Kartą Władcy”,
4. Zaprojektuj własny układ graficzny dla karty z opisem podmiotu z przykładem dla budynku gospodarczego, budynku wojennego oraz jednostki.
5. Dodaj własne pomysły.