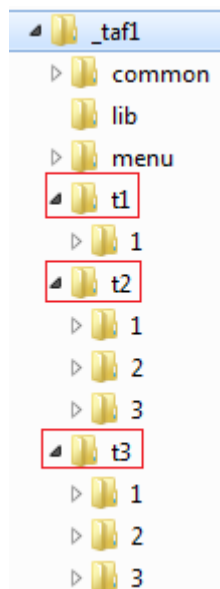
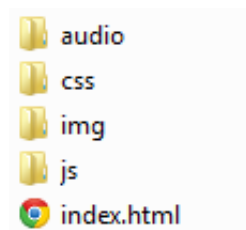


INSTRUKCIJA

FAILU STRUKTŪRA:



Zem galvenās, saknes, mapes „_taf1” atrodas 3 uzdevumu mapes: t1, t2, t3. Šo mapju saturs ir līdzīgs pēc uzbūves un satur sekojošu struktūru:



Faili „index.html” nav papildināms. Savukārt mapju „audio”, „css”, „img” un „js” saturs var tikt mainīts atkarībā no tā, vai vēlaties spēles papildināt ar jauniem līmeņiem vai arī izņemt jau esošos līmeņus:

„audio” – lai pievienotu jaunu audio failu (mp3, ogg), ir jāpapildina „audio” mapē esošā mape „objekti”;

„css” – šī mape satur divus failus:

- obj_ans.css – šajā failā tiek definētas atbildes. Ne visiem uzdevumu tipiem ir nepieciešams aizpildīt šo failu. Taču, ja fails satur kādu informāciju, tas ir jāpapildina pēc analogijas:
„div#obj-1-1 {}” – pirmais cipars „1” šajā gadījumā nozīmē tipu, bet otrais „1” nozīmē līmeni;
- type_level.css – fails satur css informāciju par konkrēto uzdevumu tipu. Ne visiem uzdevumu tipiem ir nepieciešams aizpildīt šo failu, taču, piemēram, līmeņa/tipa fona izmaiņu gadījumā ir nepieciešams papildināt failu pēc analogijas ar jau esošo līmeņu/tipu fonu definīcijām;

„img” – mape var saturēt sekojošas mapes:

- „fons”
- „atbildes”
- „objekti”

Atkarībā no uzdevuma tipa un veida ir jāpapildina jau esošās mapes ar jaunajiem failiem.

„js” – šajā mapē atrodas atbilstošā spēles veida javascript faili:

- config.js – šeit ir jāpapildina javascript viendimensiju vai divdimensiju masīvi (atkarībā no tā, vai tie attiecas uz konkrēto tipu (viendimensija) vai uz konkrēto tipu un līmeni (divdimensiju)).

UZDEVUMU URL

Spēles adrese pārlūkprogrammā izskatās šādi:

http://localhost/_taf1/t1/1/index.html?l=1&t=1,

kur „_taf1/t1/1” ir jau iepriekš apskatītā struktūra,

bet „l=1&t=1” nozīmē konkrētās struktūras 1. tips (t=1) un šī tipa pirmais līmenis (l=1)

SPĒLES TIPI, TO STRUKTŪRA UN URL

Failu struktūra	Spēles tips	URL parametri
t1/1	1.1, 1.2, 1.3	t=1, t=2, t=3
t1/1	1.4.	t=4
t1/1	1.5	t=5
t1/1	1.6	t=6
t2/2	2.1	t=1
t2/2	2.2	t=2
t3/1	2.3	t=1, t=2
t3/2	2.4	t=1, t=2
t3/4	2.5	t=1, t=3
t2/3	3.1	t=1, t=2, t=3, t=4
t2/1	3.2	t=1