

CSS e TWINE



DEFINIÇÃO E SINTAXE

IMPLEMENTAÇÃO

PROPRIEDADES E FORMATOS

INTRODUÇÃO AO JAVASCRIPT

DEFINIÇÃO

Linguagem utilizada para definir a aparência de páginas que fazem uso de linguagem de marcação (HTML, XML, Twine, etc...)

```
SELETOR{  
  PROPRIEDADE: VALOR;  
}
```

EXEMPLO:

```
BODY {  
  BACKGROUND-COLOR: BLACK;  
}
```

CSS e TWINE

DEFINIÇÃO E SINTAXE

IMPLEMENTAÇÃO

PROPRIEDADES E FORMATOS

INTRODUÇÃO AO JAVASCRIPT

INLINE

<p style="color: red">Texto com a cor de fonte vermelha.</p>

Implementação

INTERNO

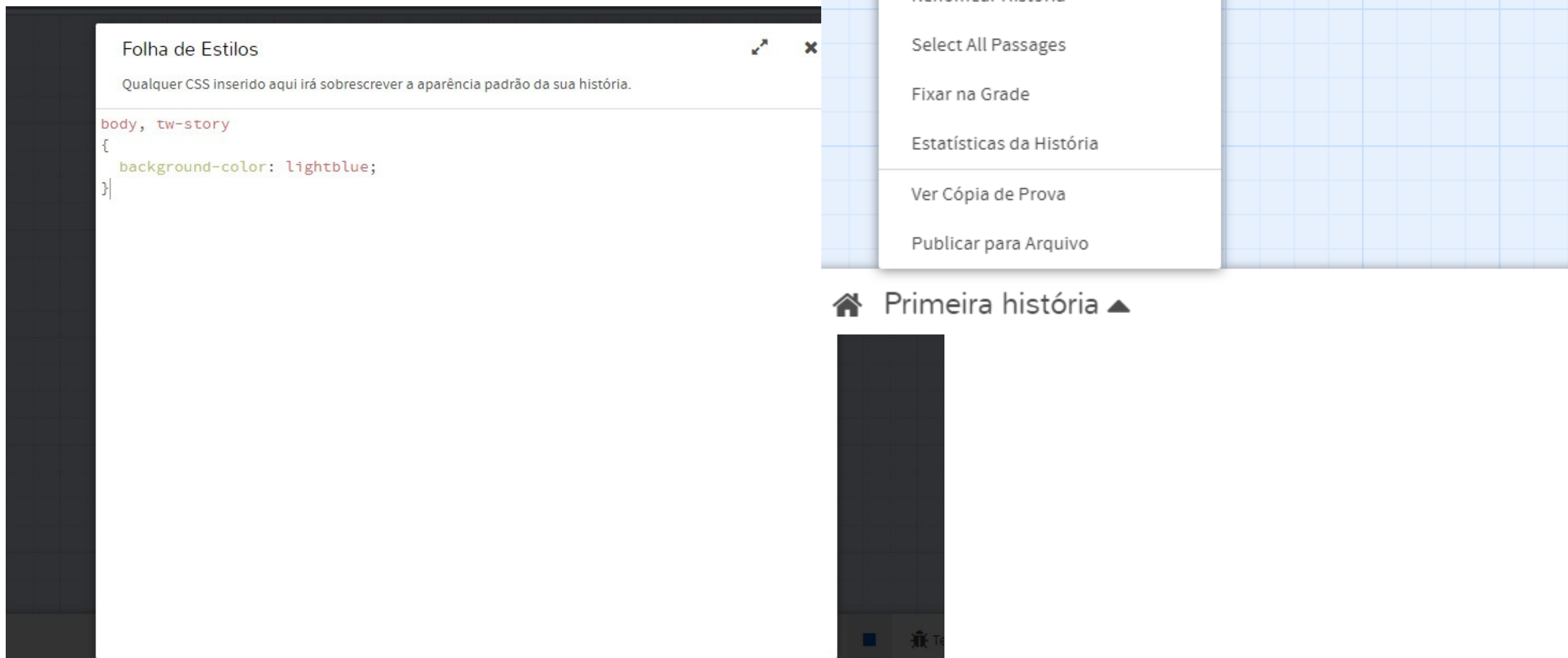
```
<head>
  <style type="text/css">
    .vermelho { color: #f00; font-weight: bold; }
  </style>
</head>
<body>
  <p class="vermelho">Texto com a cor de fonte vermelha e negrito</p>
</body>
```

EXTERNO

```
<head>  
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="styles.css">  
</head>
```

Implementação

CSS NO TWINE



CSS e TWINE



DEFINIÇÃO E SINTAXE

IMPLEMENTAÇÃO

PROPRIEDADES E
FORMATOS

INTRODUÇÃO AO JAVASCRIPT

<https://www.w3schools.com/css/default.asp>



Double-click this passage to edit it.

Folha de Estilos



Qualquer CSS inserido aqui irá sobrescrever a aparência padrão da sua história.

```
@import url(https://fonts.googleapis.com/css?family=Shadows+Into+Light&display=swap);

body, tw-story
{
  font-family: 'Shadows Into Light', cursive;
  font-size: 30px;
}
```

Double-click this passage to edit it.

Folha de Estilos



Qualquer CSS inserido aqui irá sobrescrever a aparência padrão da sua história.

```
body, tw-story
{

  background-color: #aaaaaa;

  background-image: url("http://juliandavis.com/wp-
content/uploads/2017/02/twine.png");
  background-repeat: no-repeat;
  background-position: right top;

}
```

Double-click this passage to edit it.

Folha de Estilos



Qualquer CSS inserido aqui irá sobrescrever a aparência padrão da sua história.

```
body, tw-story
{
  margin-left: 10px;
  margin-right: 30px;

  padding-top: 80px;
}
```

HEADER

Tag introdutória em cada página, geralmente contém título ou ícone do site, menu e informações de autoria.

BODY

Tag que contém o corpo de documento, composto de textos, imagens, hyperlinks, tabelas, etc.


FOOTER

Esta tag é o rodapé da página, geralmente contém links, mapa do site, informações de copyright, etc.

Estrutura de um documento HTML

Esta é uma tag div

Double-click this passage to edit it.

 **Passagem Sem Nome**
Double-click this passage to edit it.

Passagem Sem Nome 1
<div>Esta é uma tag div</div>

Passagem Sem Nome 1

+ Etiqueta

header ▾

• <div>Esta é uma tag div</div>

Folha de Estilos

Qualquer CSS inserido aqui irá sobrescrever a aparência padrão da sua história.

```
body, tw-story
{
  height: 500px;
}

div {
  height: 300px;
  width: 100%;

  background-color: #e34234;
  padding-top: 20px;
}
```

ALTURA,
LARGURA,
HEADER E DIV

FORMATO DE HISTÓRIA

Harlowe
Snowman
SugarCube

Double-click this passage to edit it.

Double-click this passage to edit it.



teste

- SAVES
- RESTART

Double-click this passage to edit it.

Double-click this passage to edit it.

Harlowe

Formato padrão, desenhado para iniciantes no Twine.

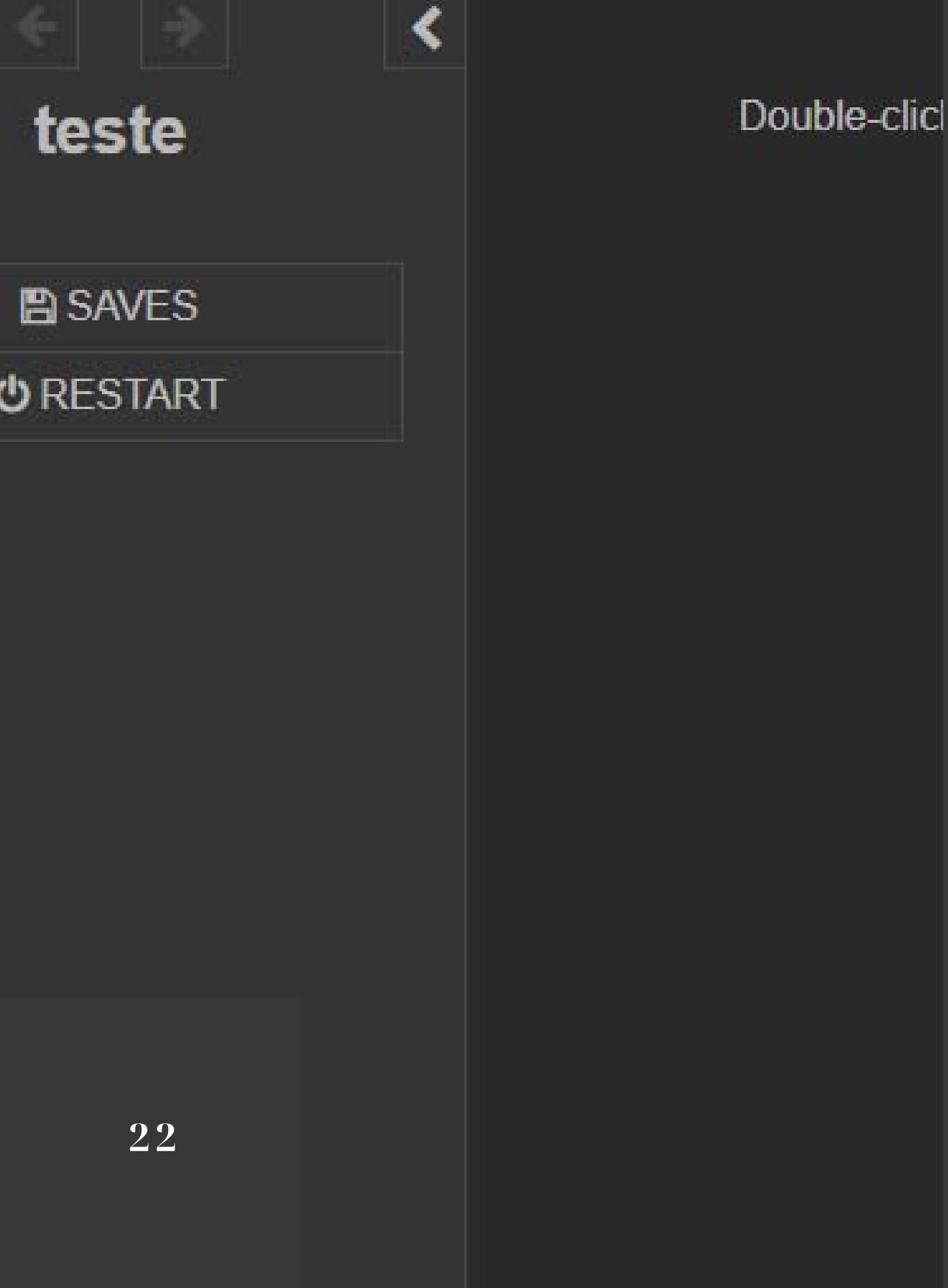
```
[tags="mar"] {  
    background: blue;  
}
```

Double-click this passage to edit it.

Snowman

Formato básico, para otimização completa de CSS e Javascript.

```
.passage.mar{  
  background: blue;  
}
```



Sugarcube

Formato que oferece mais funcionalidades, mas exige maior conhecimento de programação.

```
.mar{  
  background: blue;  
}
```

HEADER

A implementação se dá com uma passagem separada, ficando acima da passagem atual (body)

TW-SIDEBAR

Altera a barra lateral esquerda (onde se encontra o botão voltar)

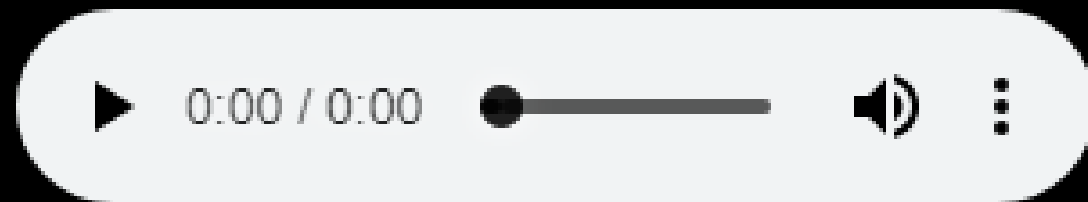
FOOTER

Assim com o header, a implementação se dá com uma passagem separada, ficando abaixo da passagem atual (body)

TW-STORY

A passagem na qual o jogador se encontra

Som manual



Som automático quando a cena começa

Passagem Sem Nome

+ Etiqueta

- Som manual
- `<audio controls>`
- `<source src="https://archive.org/download/999WavFiles/1.WAV" type="audio/wav">`
- Seu browser não suporta o elemento de som.
- `</audio>`
-
- Som automático quando a cena começa
- `<audio src="https://archive.org/download/999WavFiles/1.WAV" autoplay>`

Layouts

[HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/DRIVE/FOLDERS/1WUDQ_QHEHVHTXRUMBGECPNZH1DQRJYLP?USP=SHARING](https://drive.google.com/drive/folders/1WUDQ_QHEHVHTXRUMBGECPNZH1DQRJYLP?USP=SHARING)

CSS e TWINE



DEFINIÇÃO E SINTAXE

IMPLEMENTAÇÃO

PROPRIEDADES E FORMATOS

INTRODUÇÃO AO
JAVASCRIPT

JavaScript

Linguagem de programação utilizada principalmente para web. Capaz de criar interações com o usuário.

Conceitos

VARIÁVEIS

Utilizada para armazenar dados (números, palavras, etc..), podendo ser alteradas durante o período de utilização do usuário.

```
var name= "João";  
var x= 3;
```

JAVASCRIPT

```
...  
var x = 3;  
var y = 7;  
var z = x + y;  
...innerHTML = z;  
</script>  
...
```



```
document.getElementById("demo").innerHTML = x + y;  
</script>
```

29

TWINE

```
(set: $x to 3)  
(set: $y to 7)  
(set: $soma to $x + $y)  
$x
```

JAVASCRIPT

30

```
<p id="demo"></p>
  <script>
var nome, sobrenome;
    nome = "João";
    sobrenome = "Carlos";
document.getElementById("demo").innerHTML = nome + " " +
    sobrenome;
  </script>
```

TWINE

```
(set: $nome to "João")
(set: $sobrenome to "Carlos")
$nome $sobrenome
```

Arranjo

JAVASCRIPT

```
<p id="teste"></p>
```

```
<script>
```

```
var cores= ["verde", "cinza", "vermelho"];  
document.getElementById("teste").innerHTML = cores;  
</script>
```

TWINE

```
(set: $caixa to (a:))  
(set: $caixa to $caixa + (a: "armadura", "espada"))  
$inv
```

Número aleatório

```
<p id="demo"></p>
```

```
<script>
```

```
document.getElementById("demo").innerHTML =
```

```
Math.floor(Math.random() * 10);
```

```
</script>
```

32

TWINE

(random: 1,10)

Conceitos

FUNÇÕES

Um conjunto ordenado de códigos que realiza uma determinada tarefa.

Função definida como a soma de x e y

Solicite os valores de x e y

Digite o valor da soma

Funções

JAVASCRIPT

34

```
<p id="demo"></p>
```

```
<script>
```

```
function myFunction(p1, p2) {  
    return p1 * p2;  
}
```

```
document.getElementById("demo").innerHTML = myFunction(4, 3);  
</script>
```


Conceitos

CONDICIONAIS

Realiza determinada tarefa com base na análise de uma operação lógica.

Se variável for igual a Brasil
Então digite "Olá"
Senão digite "Hello"

Condicionais

36

JAVASCRIPT

```
var pais= "Brasil";  
if (pais=== "Brasil") {  
    console.log("Olá");  
} else {  
    console.log("Hello");  
}
```

TWINE

```
(set: $pais to "brasil")  
(if: $pais is "brasil")[Olá!]  
    (else:)[Hello]
```