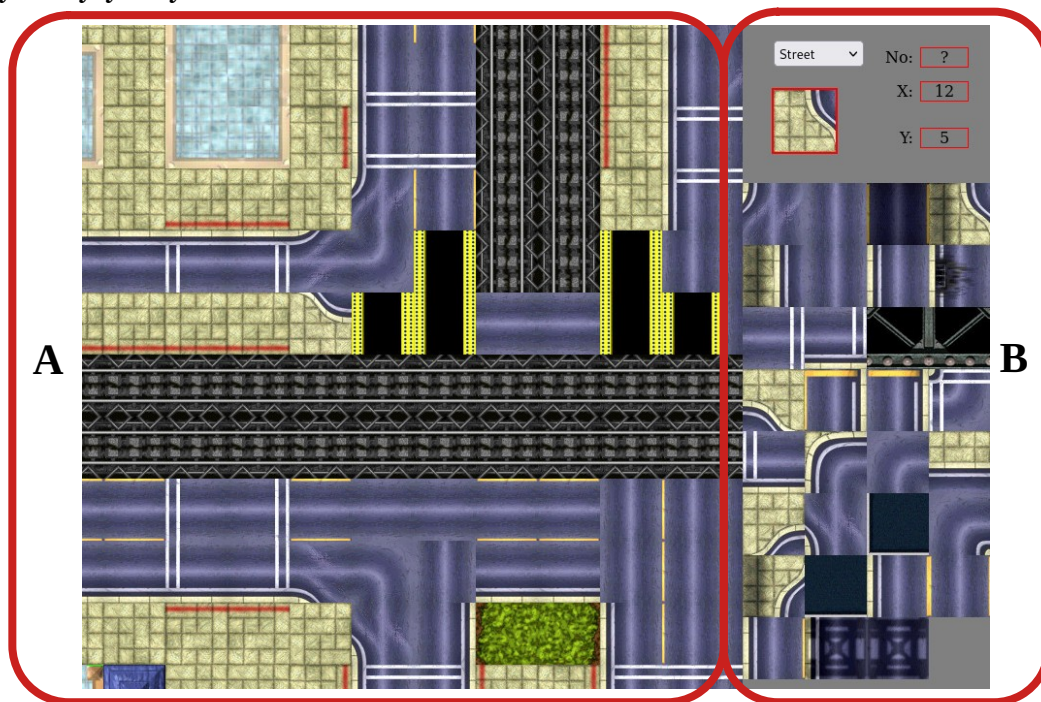


Edytor mapy

Zaimplementuj poniższy interfejs użytkownika edytora map zgodnie z HTML wersja 5, wg poniższych wytycznych:



Szkielet HTML:

- podział na sekcję mapy (A) oraz edytora (B)
- komórki oparte o znacznik DIV z atrybutami class oraz data-pos
- pozycje X, Y oraz No. oparte o znacznik SLOT umieszczone w znaczniku P
- część metadanych ze znacznika HEADER, część kafelek ze znacznika SECTION

Sekcja mapy głównej:

- rozmiar widoku – pełna wysokość i szerokość widoku,
- przewijany widok w pionie i poziomie,
- układ wyświetlania grid – rozmiar dynamiczny, pobierany ze zmiennej CSS
- rozmiar komórki: 64x64 piksele
- podświetlenie ramki komórki po jej najechaniu

Sekcja panelu edytora:

- umiejscowienie opcjonalnie po lewej lub prawej stronie,
- wysówanie panelu po najechaniu myszą na jego krawędź,
- podział na 2 części: górna z metadanymi i główna z listą płytek,
- tło schowanej sekcji: liniowy gradient, czerwony, wystający na 10 pikseli,
- tło wysuniętej sekcji: kolor jednolity, szary

Część edytora (metadane):

- układ wyświetlania grid
- obszary: sel, no, <ENTER> cell, xp, <ENTER> cell, yp,
- użycie znacznika SLOT z obramowaniem dla wartości informacji: No, X, Y,

Część edytora (lista płytek):

- układ wyświetlania flex,
- wyświetlanie w poziomie,
- zawijanie wierszy,
- liczba kolumn: 4,