

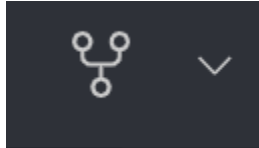
# Лабораторная работа №1

Вам дана простейшая версия игры “Змейка”.

Stackblitz с кодом игры:

<https://stackblitz.com/edit/stackblitz-starters-ypp71u?file=script.js>

Если решите работать с stackblitz, то сделайте форк проекта, нажав на



Исходники игры также есть на [Google Drive](#). Скачайте себе архив с игрой, распакуйте и откройте папку в VS Code. Для запуска игры откройте index.html в браузере.

Необходимо доработать приложение, добавив обработчики событий.

Ниже перечислены не варианты, а пункты задания. Постарайтесь выполнить все.

1. Добавьте обработчики нажатия на клавиши стрелок. При нажатии на клавиши левая стрелка/правая стрелка/стрелка вверх/стрелка вниз значение переменной **direction** (эта переменная отвечает за направление движения змейки) должно быть установлено в **'left'/'right'/'up'/'down'** соответственно. Вам необходимо добавить глобального слушателя события **keydown**. Источником события является **document**.
2. Добавьте возможность управления змейкой при помощи кнопок. Для этого добавьте на игровое поле простейший джойстик со стрелками. Джойстик представляется кнопками внутри которых расположены стрелки **↑ ↓ ← →**.  
При нажатии на кнопки змейка должна реагировать также как и при нажатии на клавиши. (Менять направление движения).
3. Добавьте возможность сброса игры по нажатию на клавишу **R**. Для этого в обработчике нажатия клавиши необходимо вызвать функцию **resetGame**. Источником события является **document**.
4. Добавьте отображение текущего количества набранных очков. Для этого добавьте в разметку элемент, в который вы будете выводить текущий успех пользователя.

Далее реализуйте функцию **updateScore** (в текущей реализации она есть, но пустая. Вызов функции уже заложен). Данная функция должна

обновлять содержимое элемента счёта путём изменения **textContent** элемента. Количество очков передается в первом аргументе. Для поиска элемента где хранится текст воспользуйтесь методом [querySelector](#).

5. Добавьте пользовательский элемент ввода, позволяющий задать скорость движения змейки. Для этого необходимо в обработчике изменения значения (событие [change](#)) синхронизировать значение элемента ввода и переменной **speed**. (Это глобальная переменная, доступная вам извне).  
Задаётся в мс. Значение по умолчанию - 800 мс.