***Задание:***

*В папке* ***Task6*** *создаем* ***tennis-canvas.html.***

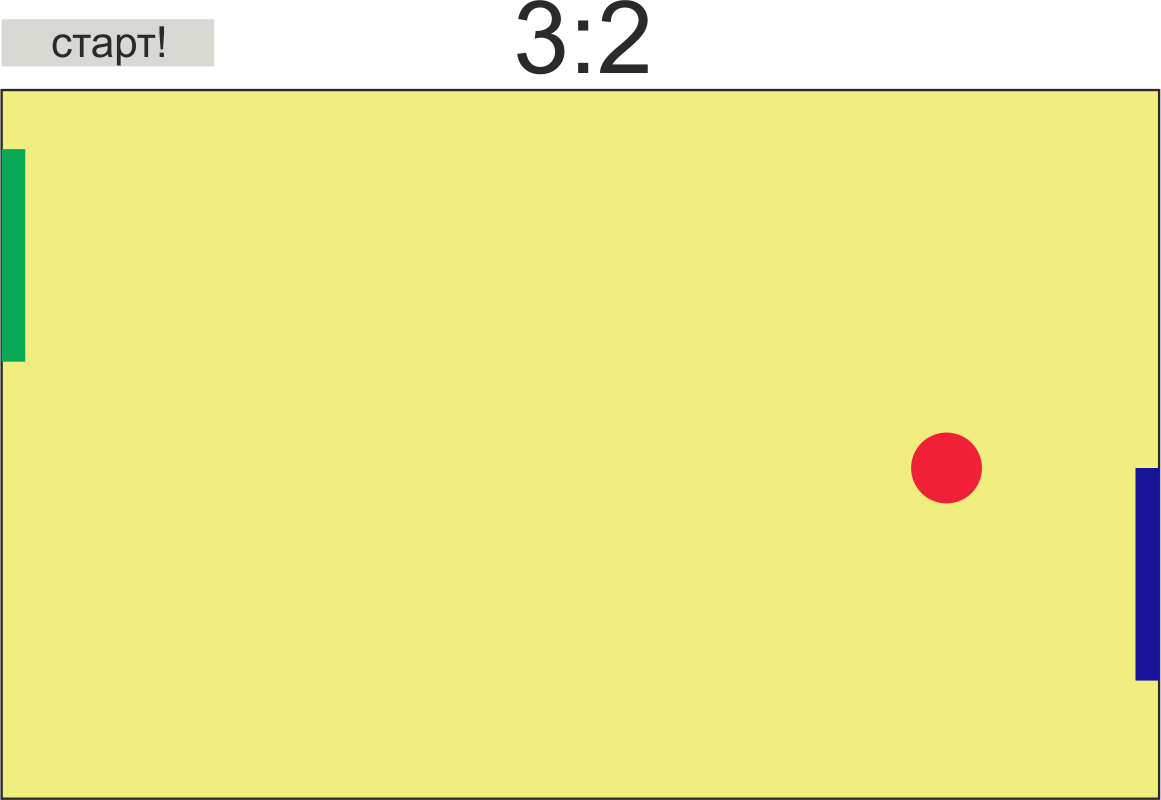
*Реализовать игру «Теннис» методами canvas (используя буферизацию):*

1. *Мяч прыгает по полю, слева и справа ракетки его отбивают.*
2. *Размер поля НЕ резиновый, он должен быть задан на уровне JavaScript-кода константами.*
3. *Запуск мяча — по кнопке «старт!», при этом мяч вылетает прямо из середины поля в случайном направлении под случайным (в разумных пределах) углом.*
4. *Управление левой ракеткой — клавишами Shift (вверх) и Ctrl (вниз),*

*правой ракеткой — «стрелка вверх» и «стрелка вниз». Пока клавиша удерживается, ракетка плавно движется; клавиша отпущена — ракетка останавливается.*

1. *Если ракетка отбивает мяч — мяч должен отпрыгнуть от ракетки (а не долететь до стенки сквозь ракетку).*
2. *Если мяч долетает до левой или правой стенки — засчитывается гол (ведётся подсчёт очков) и до следующего нажатия «старт!» мяч остановлен возле самой стенки, прикоснувшись к ней.*

*Никаких «волшебных констант» в коде не использовать — все константы вынести в начало скрипта с чётким документированием.*

*Пример часов в браузере:*