Практикум. Игра «Змейка»

Создание игры на уроке.

[Описание урока](#_qswjbeiyvasq)

[Домашнее задание](#_2et92p0)

[Дополнительные материалы](#_3hell7ar97my)

[Используемая литература](#_3dy6vkm)

# Описание урока

Используя полученные на предыдущих занятиях знания, мы напишем игру «Змейка».

# Домашнее задание

1. Реализовать страницу корзины
   1. Нужно уметь не только смотреть состав корзины, но и редактировать его, обновляя общую стоимость или выводя “Корзина пустая”.
2. На странице корзины
   1. Сделать отдельные блоки: “Состав корзины”, “Адрес доставки”, “Комментарий”
   2. Сделать эти поля сворачиваемыми
   3. Заполнять поля по очереди, т.е. даём посмотреть состав корзины, внизу которого есть кнопка “Далее”. Нажимаем на “Далее”, сворачивается “Состав корзины”, открывается “Адрес доставки” и т.д.
3. \* Убрать границы поля. Т.е. при пересечении границы поля змейка появляется с противоположной стороны.
4. \* Для задачи со звездочкой из 6 урока реализовать функционал переключения между картинками по стрелкам на клавиатуре

# Дополнительные материалы

1. <https://dou.ua/lenta/articles/javascript-gamedev/> - о создании игр на JavaScript
2. <http://frontender.info/building-a-2d-browser-game-with-physicsjs/> - пример создания игры на движке

# Используемая литература

1. «JavaScript. Подробное руководство» - Дэвид Флэнаган
2. «Изучаем программирование на JavaScript» - Эрик Фримен, Элизабет Робсон