
Snake Game DocBook Support

Table of Contents

| | |
|-----------------------------|---|
| Краткое описание игры | 1 |
| Лицензия | 1 |
| Примеры кода | 1 |

Краткое описание игры

Snake (Питон, Удав, Змейка и др.) — компьютерная игра , возникшая в середине или в конце 1970-х.

Игрок управляет длинным, тонким существом, напоминающим змею, которое ползает по плоскости (как правило, ограниченной стенками), собирая еду (или другие предметы), избегая столкновения с собственным хвостом и краями игрового поля. Каждый раз, когда змея съедает кусок пищи, она становится длиннее, что постепенно усложняет игру. Игрок управляет направлением движения головы змеи (4 направления: вверх, вниз, влево, вправо), а хвост змеи движется следом. Игрок не может остановить движение змеи.

Лицензия

GNU General Public License

Примеры кода

Данная функция принимает два аргумента head - голова змеи и arr - тело змеи, если голова при движении наткнется на часть своего тела, то функция обрабатывает это действие.

```
function eatTail(head, arr) {  
  for(let i = 0; i < arr.length; i++) {  
    if(head.x == arr[i].x && head.y == arr[i].y)  
      clearInterval(game);  
  }  
}
```

Функция проверяет на какую конкретно клавишу нажал пользователь

```
function direction(event) {  
  if(event.keyCode == 37 && dir != "right")  
    dir = "left";  
  else if(event.keyCode == 38 && dir != "down")  
    dir = "up";  
  else if(event.keyCode == 39 && dir != "left")  
    dir = "right";
```

```
else if(event.keyCode == 40 && dir != "up")  
  
  dir = "down";  
  
}
```

Хранится ссылка на `<canvas>` элемент в переменной `canvas`.

Создаётся переменная `ctx` для хранения 2D визуализации контекста — метод, который используется для отрисовки в Canvas.

```
const canvas = document.getElementById("game");  
  
const ctx = canvas.getContext("2d");
```