



JavaScript. Базовый уровень

Урок 7

Практикум. Игра «Змейка»

Создание большой браузерной
игры.

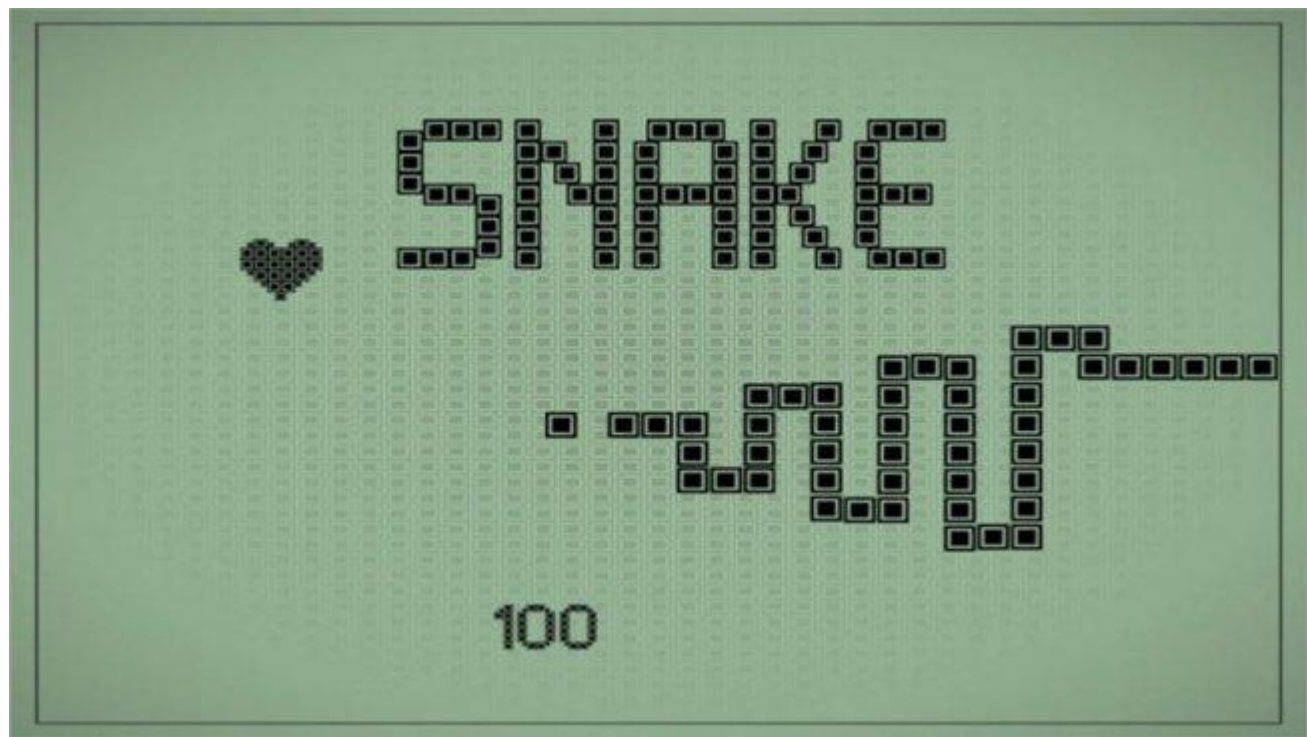
План урока

- Практикум.



Практикум





Практическое задание



Практическое задание

1. Реализовать страницу корзины:
 - а. Добавить возможность не только смотреть состав корзины, но и редактировать его, обновляя общую стоимость или выводя сообщение «Корзина пуста».
2. На странице корзины:
 - а. Сделать отдельные блоки «Состав корзины», «Адрес доставки», «Комментарий»;
 - б. Сделать эти поля сворачиваемыми;
 - с. Заполнять поля по очереди, то есть давать посмотреть состав корзины, внизу которого есть кнопка «Далее». Если нажать ее, сворачивается «Состав корзины» и открывается «Адрес доставки» и так далее.



Практическое задание

1. * Убрать границы поля: пересекая их, змейка должна появляться с противоположной стороны.
2. * Для задачи со звездочкой из шестого урока реализовать функционал переключения между картинками по стрелкам на клавиатуре.



Вопросы участников

