Практикум. Игра «Змейка»

Создание игры на уроке.

[Описание урока](#_qswjbeiyvasq)

Практическое [задание](#_2et92p0)

[Дополнительные материалы](#_3hell7ar97my)

[Используемая литература](#_3dy6vkm)

# Описание урока

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

# Практическое задание

1. Реализовать страницу корзины:
   1. Добавить возможность не только смотреть состав корзины, но и редактировать его, обновляя общую стоимость или выводя сообщение «Корзина пуста».
2. На странице корзины:
   1. Сделать отдельные блоки «Состав корзины», «Адрес доставки», «Комментарий»;
   2. Сделать эти поля сворачиваемыми;
   3. 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.
3. \* Убрать границы поля: пересекая их, змейка должна появляться с противоположной стороны.
4. \* Для задачи со звездочкой из шестого урока реализовать функционал переключения между картинками по стрелкам на клавиатуре.

# Дополнительные материалы

1. [О создании игр на JavaScript](https://dou.ua/lenta/articles/javascript-gamedev/).
2. [Пример создания игры на движке](http://frontender.info/building-a-2d-browser-game-with-physicsjs/).

# Используемая литература

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