**Projekt gra SNAKE**

Autor: Krystian Zbyrad

Tester: Kamil Witek

Informatyka 2 rok

Opis:

Projekt przestawia popularną grę SNAKE napisaną w języku JavaScript. Gra rysowana jest w znaczniku <canvas></canvas>. Sterowanie odbywa się za pomocą klawiszy W, S, A, D. Skrypt przerabia dane wprowadzane przez użytkownika na klawiaturze i zamienia je na kierunek w jakim wąż się porusza. Za pomocą obiektu Math losowane są współrzędne pojawienia się „owoca”, który jest zaznaczony kolorem czerwonym. Gdy owoc jest zjadany (głowa węża osiąga te same współrzędne co owoc), to zmieniane są jego współrzędne, do wyniku „Score:” dodawany jest 1 punkt, a wąż się wydłuża (nowy moduł węża jest dokładany na jego końcu). Podczas natrafienia na ścianę wąż pojawia się z drugiej strony planszy. Gdy wąż natrafi na część siebie („ugryzie się”) wyświetlany jest alert z osiągniętym wynikiem, po którego zaakceptowaniu strona się odświeża.

Maksymalny możliwy wynik do uzyskania to 897, po jego osiągnięciu wyświetla się komunikat „Wygrana”

