Финальная работа

Цель игры в гонки: проехать на машине среди препятствий (среди нескольких машин) на участке трассы

Для запуска игры необходимо запустить сервер командой http-server из папки с проектом.

При отображении главной страницы с игрой, необходимо зарегистрироваться.

Появляется форма:

1. Ввести nickname (не пустую строку, иначе появляется окно с сообщением и ждёт, пока пользователь нажмёт кнопку «ОК».
2. Запуск игры.
3. Создать холст и отобразить объекты.

Холст (тег <canvas>) – трасса.

1.1 Заполнить серым цветом холст и отобразить разметку на трассе.

Объекты – растровые изображения.

* 1. Создание спрайтов, растровых изображений: разметки – белые полосы - и машин.

1. Отобразить передвижение объектов, машин на холсте.
2. Разработать управление машиной.

3.1 Возможные ситуации на трассе: движение по прямой, обгон, перемещение с одной полосы на другую, столкновение с машиной на трассе.

3.2 Функциональные клавиши для управления машиной: стрелочки left – right (перемещение влево - вправо), up – down (увеличение скорости и уменьшение).

1. Отобразить счетчик жизней на экране для завершения игры, если равен «0». Отображение счетчика жизней в виде надписи и значения самого счетчика.
2. Отобразить кнопку паузы и продолжения игры.
3. Отобразить надпись с приветствием игрока.

Для отрисовки анимации используется вызов специальной функции requestAnimationFrame(startRace) (либо setTimeout()/setInterval()), которой передается ссылка на разработанную функцию startRace(), которая содержит вызовы нескольких разработанных функций для обеспечения необходимого функционала.

Для прекращения отрисовки запланированных действий используется вызов специальной функции cancelAnimationFrame().

Структура проекта: styles.css, drawImages.js, formLogin.js, constants.js, index.html, \*.png