

Snake

Descrierea jocului: Jocul incepe cu un sarpe format din divuri, acesta se misca in continuu iar jucatorul trebuie sa dirijeze sarpele spre mancare prin intermediul sagetiilor din tastatura. Cand sarpele atinge mancarea sarpele creste in dimensiuni adaugandu-se un div la sfarsitul sarpelui. Obiectivul jocului este ca sarpele sa devina cat mai mare posibil, fara ca sarpele sa atinga vreuna din laturele dreptunghiului in care este situat sau trupul lui insusi. Atunci cand sarpele indeplineste una din conditiile amintite jocul ajunge la sfarsit si scorul se opreste.

Functionalitatile jocului:

Spatiu de joc: Sarpele are un spatiu in care se poate misca.

Sarpe: Exista un sarpe format din divuri care este mereu in miscare si se poate directiona prin intermediul sagetiilor tastaturi. Sarpele creste in marime atungi cand atinge mancarea.

Mancare: Mancarea apare in limitele in care se poate misca sarpele in mod aleatoriu, iar cand intra in contact cu sarpele acesta creste cu un div in marime.

Scor: Scorul creste cand sarpele mananca mancarea si se opreste atunci cand jocul se termina. Daca scorul curent intrece scorul maxim atunci scorul maxim se modifica si ramane in memorie pana ce este depasit din nou.

Buton reset: La finalizarea jocului butonul devine activ si cand este actionat jocul incepe din nou.

Tehnologii utilizate:

HTML: Pentru definirea structurii jocului.

CSS: Definirea designului jocului, butonului de reset, scorului, pagini...

JavaScript: Introducerea logicii prin care functioneaza jocul.

Nume cursant:Mirel Vecerdea