



## Урок 7

# Практикум. Игра «Змейка»

Создание игры на уроке.

[Описание урока](#)

[Практическое задание](#)

[Дополнительные материалы](#)

[Используемая литература](#)

# Описание урока

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

## 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;
  - в. 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.](#)
2. [Пример создания игры на движке.](#)

## Используемая литература

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