Задача. На екрані генеруються таракани – кнопки, які рухаються випадковим чином у довільному напрямку. При натисненні на кнопку таракана «роздавлюємо» і кнопка зупиняється.

<!--Клас таракан

поля швидкість

колір

Х,Y

методи

переміщення

клік-->

<!DOCTYPE html>

<html lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">

<head>

<meta charset="utf-8" />

<title></title>

<script>

class Tarakan {

constructor(speed,color,X,Y)

{

this.Color = color;

this.Speed = speed;

this.X = X;

this.Y = Y;

this.move= this.move.bind(this);

}

onClick()

{

this.button.style.background = "black";

clearInterval(this.interval);

}

render()

{

var btn = document.createElement("input");

btn.type = "button";

btn.style.position = "absolute";

btn.style.background = this.Color;

btn.onclick = this.onClick.bind(this);

this.button = btn;

document.body.appendChild(btn);

this.interval = setInterval(this.move, speed);

}

update()

{

this.button.style.left = this.X + "px";

this.button.style.top = this.Y + "px";

}

move()

{

this.X += Math.floor(Math.random() \* 30) - 15;

if (this.X<0) {

this.X = 0;

}

if (this.X > 500) {

this.X = 500;

}

this.Y += Math.floor(Math.random() \* 30) - 15;

if (this.Y < 0) {

this.Y = 0;

}

if (this.Y > 500) {

this.Y = 500;

}

this.update();

}

}

</script>

</head>

<body>

<script>

var colors = ["red","green", "blue","gray","yellow","brown"];

for (var i = 0; i < 10; i++) {

var speed = 100 + Math.floor(Math.random() \* 500);

var color = colors[Math.floor(Math.random() \* colors.length)];

var X = Math.floor(Math.random() \* 600);

var Y = Math.floor(Math.random() \* 600);

var bt = new Tarakan(speed, color, X, Y);

bt.render();

}

</script>

</body>

</html>