# Informatikspiel in HTML

* Aufgabenstellung:
* Zusammenarbeit in Gruppen von 2 (max. 3)
* Einfaches HTML/JS-Browsergame
* Zu verwendende Mechanismen: Canvas, Objekt-Listen, Timer, Images, eventuell auch Audios
* Bei der Präsentation zu zeigen: Umgang mit Debugger, kleine Programmänderungen (um sicherzugehen, dass jeder das Präsentierte selbst entwickelt hat)
* Abgabe eine Beschreibung des Spiels (Spiellogik, technischer Hintergrund, …) im Stil eines Laborprotokolls
* Abgabe eines gezippten Ordners (der alle Dateien enthält); Haupt-HTML-Seite heißt "index.html" (Default-Start-Datei)
* Motto: Weniger ist Mehr (nichts kopieren, sondern was im Spiel vorkommt, ist selbst programmiert!)
* Idee:

Die Idee basiert auf dem Handyspiel das wir als eines der ersten Spiele auf einem Handy (Tastenhandy) spielten, Snake. In Snake geht’s es um eine Schlange, die in einem Feld schlängelt, um Apfel zu fressen, um länger zu werden. Dabei darf sie sich aber nicht selbst kreuzen bzw. sich „beißen“. Das Ziel ist es die Schlange so groß zu werden zu lassen, dass sie kein Feld mehr größer werden darf.

* Spiellogik:

Steuerung: Die Schlange bewegt sich in 4 Richtungen

(Oben, Unten, Links, Rechts)

Die jeweilige Pfeiltaste auf dem Numpas steuert die Richtung