

**Ministerul Educatiei al Republicii Moldova
Universitatea Tehnica din Moldova
Facultatea CIM**

Raport

**Lucrare de laborator Nr.5
Tema:”Lucru in echipa. Aplicatie complexa”**

A executat : st.gr.TI-153 Cazac Daniela

A verificat : Cojanu Irina

Chişinău 2017

Scopul lucrării : realizarea unei aplicatii Web Paint in grup si crearea unui joc individual.

In acest proiect, am avut task-ul de a crea un joc, iar eu am ales sa creez jocul **Snake** cel bine cunoscut. Pentru aceasta in fisierul principal **paint.html** , am creat un buton in tagurile **<button>** **</button>** , in care am indicat parametrii necesari crearii butonului respectiv. Acest buton , face conexiune cu pagina pe care am creat-o , si anume **snake.html** , iar acest lucru e posibil cu ajutorul functiei **window.location.href** unde indicam pagina care dorim sa accesam si anume **snake.html** , astfel se returneaza URL-ul paginii indicate. Aceasta indicare am facut in taburile **<script>** **</script>** , care ne ajuta sa definim partea client de script , folosind limbajul JavaScript.

Pentru crearea jocului Snake, am creat pagina **snake.html** , in care am creat un buton de **Start**, iar in tagurile de **<script>** , am indicat punctul catre in fisier JavaScript extern. Astfel jocul l-am impartit in 3 fisiere: partea de functionalitate **draw.js**, partea vizuala, ce tine de fereastra si dimensiuni ei au fost declarate in **draw.js** , si **app.js** care contine functionalitatea miscarii sarpelui , adica tastele apesate pentru deplasarea acestuia.

App.js :

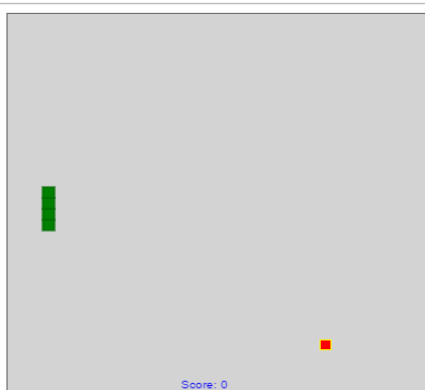
Cu ajutorul liniei **keyCode = event.keyCode** – preluam valorile Unicodului a tastei apesate. Apoi in switch , in dependneta de tasta apesata : folosind sagetile, sarpele se va misca corespunzator.

Draw.js

Cu ajutorul liniei : **ctx.fillStyle** selectam culoarea dorita, iar cu ajutorul liniei **ctx.fillRect** in care indicam parametrii doriti se colereaza dreptulunghiul cu dimeniunile indicate si respectiv culoarea indicata. Cu ajutorul linei **ctx.strokeStyle** se coloreaza doar conturul figurei cu dimensiunile si culoarea indicata, in cazul nostru conturul sarpelui e mai propuntat, ceea ce-i legat mai mult de stil.

Settings.js

In acest fisier am declarat variabilele utilizate in draw.js , astfel **ctx = mycanvas.getContext('2d')** – aceasta metoda returneaza un context pe care vom desena. Marimea sarpelui , inaltimea latimea, punctajul etc.



Snake este un joc destul de cunoscut , si simplu! Foloseste sagetile pentru am putea misca si manevra sarpele astfel incit sa manince pizza! Ai grija sa la spatiul in care se limiteaza sarpele!!

START

Concluzie

In aceasta lucrare am folosit IDE-ul Brackets.io care m-a ajutat sa fac proiectul utilizind HTML, JavaScript si Canvas, de asemenea un mare avantaj oferit de acest IDE este Live Preview-ul disponibil, care ne arata in orice moment rezultatul codului scris (compilarea). De asemenea un avantaj mare este ca direct in acest IDE putem face commit si push pe git , in contul pe care il setam cu git key.