



Урок 7

Практикум. Игра «Змейка»

Создание игры на уроке.

[Описание урока](#)

[Домашнее задание](#)

[Дополнительные материалы](#)

[Используемая литература](#)

Описание урока

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

Домашнее задание

1. Реализовать страницу корзины
 - a. Нужно уметь не только смотреть состав корзины, но и редактировать его, обновляя общую стоимость или выводя “Корзина пустая”.
2. На странице корзины
 - a. Сделать отдельные блоки: “Состав корзины”, “Адрес доставки”, “Комментарий”
 - b. Сделать эти поля сворачиваемыми
 - c. Заполнять поля по очереди, т.е. даём посмотреть состав корзины, внизу которого есть кнопка “Далее”. Нажимаем на “Далее”, сворачивается “Состав корзины”, открывается “Адрес доставки” и т.д.
3. * Убрать границы поля. Т.е. при пересечении границы поля змейка появляется с противоположной стороны.
4. * Для задачи со звездочкой из 6 урока реализовать функционал переключения между картинками по стрелкам на клавиатуре

Дополнительные материалы

1. <https://dou.ua/lenta/articles/javascript-gamedev/> - о создании игр на JavaScript
2. <http://frontender.info/building-a-2d-browser-game-with-physicsjs/> - пример создания игры на движке

Используемая литература

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