Міне, HTML, CSS, және JavaScript тілдерін қолданып жасалған "Змейка" ойынының қарапайым нұсқасы. Бұл ойынды веб-браузерде іске қосуға болады.

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<meta charset="UTF-8">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

<title>Змейка ойыны</title>

<style>

body {

display: flex;

justify-content: center;

align-items: center;

height: 100vh;

margin: 0;

background-color: #f0f0f0;

}

canvas {

background-color: #000;

}

h2 {

position: absolute;

top: 10px;

color: #fff;

}

</style>

</head>

<body>

<h2>Очки: <span id="score">0</span></h2>

<canvas id="snakeGame" width="400" height="400"></canvas>

<script>

const canvas = document.getElementById('snakeGame');

const ctx = canvas.getContext('2d');

const box = 20; // Клетканың өлшемі

let score = 0;

// Жыланның бастапқы орналасуы

let snake = [];

snake[0] = {

x: 9 \* box,

y: 9 \* box

};

// Жемістің бастапқы орналасуы

let food = {

x: Math.floor(Math.random() \* 19) \* box,

y: Math.floor(Math.random() \* 19) \* box

};

// Жыланның қозғалысы

let direction;

document.addEventListener('keydown', setDirection);

function setDirection(event) {

if (event.keyCode === 37 && direction !== 'RIGHT') {

direction = 'LEFT';

} else if (event.keyCode === 38 && direction !== 'DOWN') {

direction = 'UP';

} else if (event.keyCode === 39 && direction !== 'LEFT') {

direction = 'RIGHT';

} else if (event.keyCode === 40 && direction !== 'UP') {

direction = 'DOWN';

}

}

// Ойынды сызу

function draw() {

ctx.clearRect(0, 0, canvas.width, canvas.height);

// Жыланды сызу

for (let i = 0; i < snake.length; i++) {

ctx.fillStyle = (i === 0) ? 'green' : 'white';

ctx.fillRect(snake[i].x, snake[i].y, box, box);

ctx.strokeStyle = 'red';

ctx.strokeRect(snake[i].x, snake[i].y, box, box);

}

// Жемісті сызу

ctx.fillStyle = 'red';

ctx.fillRect(food.x, food.y, box, box);

// Жыланның бұрынғы координаттары

let snakeX = snake[0].x;

let snakeY = snake[0].y;

// Жылан қай жаққа қозғалады?

if (direction === 'LEFT') snakeX -= box;

if (direction === 'UP') snakeY -= box;

if (direction === 'RIGHT') snakeX += box;

if (direction === 'DOWN') snakeY += box;

// Егер жылан жемісті жесе

if (snakeX === food.x && snakeY === food.y) {

score++;

document.getElementById('score').innerText = score;

food = {

x: Math.floor(Math.random() \* 19) \* box,

y: Math.floor(Math.random() \* 19) \* box

};

} else {

// Жыланның соңын алып тастау

snake.pop();

}

// Жаңа бас құру

let newHead = {

x: snakeX,

y: snakeY

};

// Шекарамен соқтығысуды тексеру

if (snakeX < 0 || snakeY < 0 || snakeX >= canvas.width || snakeY >= canvas.height || collision(newHead, snake)) {

clearInterval(game);

alert('Ойын аяқталды! Сіздің очкелеріңіз: ' + score);

}

snake.unshift(newHead);

}

// Жыланның өзімен соқтығысуын тексеру

function collision(head, snake) {

for (let i = 1; i < snake.length; i++) {

if (head.x === snake[i].x && head.y === snake[i].y) {

return true;

}

}

return false;

}

// Ойынды іске қосу

let game = setInterval(draw, 100);

</script>

</body>

</html>

**Қалай ойнау керек:**

* Жыланды басқару үшін пернетақтадағы бағыт көрсеткіш пернелерін (жоғары, төмен, солға, оңға) пайдаланыңыз.
* Жылан жеміс жеген сайын ұзаруы керек.
* Ойын аяқталғанда, экранда хабарлама пайда болады.

Бұл нұсқа қарапайым әрі браузерде ойнауға ыңғайлы. Қалай ойлайсың, осы нұсқа ұнай ма?

Дизайн озгерттым

Міне, дизайнды жақсартылған, стильді "Змейка" ойынының нұсқасы. Ойынға заманауи дизайн қосу үшін, түс палитрасын, жылан мен жемістің сыртқы көрінісін жаңартып, интерфейсті жақсарттым.

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<meta charset="UTF-8">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

<title>Змейка ойыны</title>

<style>

\* {

margin: 0;

padding: 0;

box-sizing: border-box;

}

body {

font-family: 'Segoe UI', Tahoma, Geneva, Verdana, sans-serif;

display: flex;

justify-content: center;

align-items: center;

height: 100vh;

background: linear-gradient(135deg, #1e3c72 0%, #2a5298 100%);

overflow: hidden;

}

h2 {

position: absolute;

top: 10px;

color: #fff;

font-size: 24px;

background: rgba(0, 0, 0, 0.5);

padding: 10px 20px;

border-radius: 8px;

box-shadow: 0 4px 6px rgba(0, 0, 0, 0.1);

}

canvas {

background-color: #111;

box-shadow: 0 4px 15px rgba(0, 0, 0, 0.5);

border-radius: 12px;

}

/\* Жылан мен жемістің көрінісі \*/

.snake-head {

fill: #76c7c0;

stroke: #3e8e89;

stroke-width: 4px;

}

.snake-body {

fill: #34a0a4;

stroke: #3e8e89;

stroke-width: 2px;

}

.food {

fill: #f94144;

stroke: #f3722c;

stroke-width: 4px;

border-radius: 50%;

}

</style>

</head>

<body>

<h2>Очки: <span id="score">0</span></h2>

<canvas id="snakeGame" width="400" height="400"></canvas>

<script>

const canvas = document.getElementById('snakeGame');

const ctx = canvas.getContext('2d');

const box = 20;

let score = 0;

let snake = [];

snake[0] = {

x: 9 \* box,

y: 9 \* box

};

let food = {

x: Math.floor(Math.random() \* 19) \* box,

y: Math.floor(Math.random() \* 19) \* box

};

let direction;

document.addEventListener('keydown', setDirection);

function setDirection(event) {

if (event.keyCode === 37 && direction !== 'RIGHT') {

direction = 'LEFT';

} else if (event.keyCode === 38 && direction !== 'DOWN') {

direction = 'UP';

} else if (event.keyCode === 39 && direction !== 'LEFT') {

direction = 'RIGHT';

} else if (event.keyCode === 40 && direction !== 'UP') {

direction = 'DOWN';

}

}

function draw() {

ctx.clearRect(0, 0, canvas.width, canvas.height);

// Жыланды сызу

for (let i = 0; i < snake.length; i++) {

ctx.fillStyle = (i === 0) ? '#76c7c0' : '#34a0a4';

ctx.fillRect(snake[i].x, snake[i].y, box, box);

ctx.strokeStyle = (i === 0) ? '#3e8e89' : '#2d6a6a';

ctx.lineWidth = (i === 0) ? 4 : 2;

ctx.strokeRect(snake[i].x, snake[i].y, box, box);

}

// Жемісті сызу

ctx.fillStyle = '#f94144';

ctx.beginPath();

ctx.arc(food.x + box / 2, food.y + box / 2, box / 2, 0, Math.PI \* 2);

ctx.fill();

ctx.strokeStyle = '#f3722c';

ctx.lineWidth = 4;

ctx.stroke();

let snakeX = snake[0].x;

let snakeY = snake[0].y;

if (direction === 'LEFT') snakeX -= box;

if (direction === 'UP') snakeY -= box;

if (direction === 'RIGHT') snakeX += box;

if (direction === 'DOWN') snakeY += box;

if (snakeX === food.x && snakeY === food.y) {

score++;

document.getElementById('score').innerText = score;

food = {

x: Math.floor(Math.random() \* 19) \* box,

y: Math.floor(Math.random() \* 19) \* box

};

} else {

snake.pop();

}

let newHead = {

x: snakeX,

y: snakeY

};

if (snakeX < 0 || snakeY < 0 || snakeX >= canvas.width || snakeY >= canvas.height || collision(newHead, snake)) {

clearInterval(game);

alert('Ойын аяқталды! Сіздің очкелеріңіз: ' + score);

}

snake.unshift(newHead);

}

function collision(head, snake) {

for (let i = 1; i < snake.length; i++) {

if (head.x === snake[i].x && head.y === snake[i].y) {

return true;

}

}

return false;

}

let game = setInterval(draw, 100);

</script>

</body>

</html>

**Өзгерістер:**

1. **Фон түсі:** Градиентті фон қолданылды.
2. **Жыланның көрінісі:** Жыланның басы мен денесіне жұмсақ түс берілді.
3. **Жемістің көрінісі:** Жеміс енді дөңгелек және айқын қызыл түсті.
4. **Очкелер көрсеткіші:** Динамикалық түрде очкелерді көрсететін, заманауи стильдегі интерфейс қосылды.

Бұл ойынның жаңа нұсқасы заманауи әрі стильді болып көрінеді. Қалай ойлайсың, бұл стиль ұнай ма?