



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. Выводить счёт в режиме реального времени.
2. Генерировать временные препятствия на поле.
3. * Убрать границы поля. Т.е. при пересечении границы поля змейка появляется с противоположной стороны.

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