**Cíl projektu:**

Cílem projektu "Hra Změj" je vytvoření klasické hry Změj s použitím HTML, CSS a JavaScript. Hra má za cíl poskytnout uživatelům zábavný herní zážitek a demonstrovat dovednosti v oblasti webového vývoje.

**Postup:**

1. *Návrh a plánování:*

**•** Rozvržení herních prvků a funkcí.

**•** Výběr technologií a frameworků.

1. Implementace:

**•** Vytvoření herního pole a grafiky.

**•** Implementace logiky hry, včetně pohybu hada, generování jídla a kolizí.

**•** Implementace ovládání hada pomocí klávesnice.

1. Testování:

**•** Ověření funkčnosti hry v různých prohlížečích.

**•** Oprava chyb a ladění.

1. Dokumentace:

**•** Dokumentace kódu a funkcí.

**•** Závěrečné zhodnocení projektu.

**Popis funkčnosti:**

*Herní pole*: Herní pole je reprezentováno jako mřížka, na které se had pohybuje.

*Hra hada*: Hra hada začíná s hadem umístěným v určité pozici. Hráč ovládá pohyb hada pomocí kláves s šipkami.

*Jídlo*: Jídlo se náhodně generuje na herním poli a had se musí k němu dostat, aby se prodloužil.

*Kolize*: Hra končí, pokud had narazí do stěny nebo do svého vlastního těla.

*Skóre*: Skóre hráče se zvyšuje za každé snědené jídlo

*High score*: High score je nejvyšší dosažené skóre hráče. Po každé hře je porovnáváno s aktuálním skóre a v případě, že je překonáno, je aktualizováno a uloženo do paměti pro budoucí použití.