

Technologie internetowe w programowaniu

jQuery w praktyce – dalsza część

Ćwiczenia

- ▶ Z pomocą jQuery zrealizuj grę typu „Whack-A-Mole”. Celem gry jest uderzenie pojawiających się „kretów”. Kret pojawia się na sekundę z losowo wyznaczonej kryjówki.
- ▶ Gra trwa minutę.
- ▶ Zliczaj graczowi punkty (za złapanie kreta).
- ▶ Są trzy poziomy trudności.



Ćwiczenia

- ▶ Z pomocą jQuery zrealizuj grę typu „Drag racers”. Dwóch graczy steruje dwoma samochodzikami. Każde naciśnięcie stosownego klawisza powoduje przemieszczenie auta o jeden piksel. Wygrywa ten, kto dojedzie pierwszy do mety.
- ▶ Zliczaj czas przejazdu.

