

Technologie internetowe w programowaniu

jQuery w praktyce – prosta gra

Ćwiczenia

Na podstawie poniższych kursów

<http://www.tomaszx.pl/materialy/snake.zip>

<http://www.tomaszx.pl/materialy/snake.html>

zrealizuj prostą grę typu snake.

Wymagania funkcjonalne:

- ▶ Zliczanie punktów po zjedzeniu nagrody.
- ▶ Nagrody pojawiają się w losowym miejscu ekranu.
- ▶ Plansza powinna zawierać przeszkody, a zderzenie z nimi powoduje zakończenie gry.
- ▶ Powinny być dwa rodzaje nagród: każda powoduje zwiększenie licznika punktów o inną wartość.
- ▶ Na końcu gry jest możliwość wpisania nazwy gracza i uzyskanej liczby punktów (Można tutaj wykorzystać np. http://www.w3schools.com/html/html5_webstorage.asp).
- ▶ Po naciśnięciu wybranego klawisza/y można zastopować grę lub ją zakończyć.
- ▶ Powinna zmieniać się szybkość gry proporcjonalnie do długości węża.
- ▶ Dla ambitnych: wyznaczyć miejsca na planszy przez które wąż może przechodzić by znaleźć się w zupełnie innym miejscu niż wejściowe.