

## Cells

Il file 'cells.html' (trovate tutto in Cells.zip) realizza un gioco ispirato a ciò che è stato detto all'ultima riunione su agar.io. Il concetto è cellula grande mangia cellula piccola. Il giocatore controlla il movimento della cellula blu, il computer (ovvero il caso) controlla le altre cellule, rosse o cambiando il commento di colore casuale.

La parte html ha un titolo, una riga per punteggio e record e l'elemento canvas che consente di disegnare il campo da gioco e le cellule in movimento.

Il codice inizia con la definizione delle variabili, una serie di funzioni, la gestione dei tasti freccia e la chiamata alla funzione 'init' che crea la cellula del giocatore, le altre cellule ed il loop del gioco.

La funzione 'scena' controlla lo svolgimento del gioco, muove la cellula del giocatore in base ai tasti premuti e le altre cellule casualmente. Controlla se qualche cellula mangia altre cellule o esce dallo schermo. Quando una cellula mangia cresce, quando viene mangiata o esce dallo schermo esce dal gioco. Il giocatore vince quando rimane l'unica cellula o cresce troppo. Perde quando viene mangiato o esce dallo schermo. Ad ogni ciclo del gioco e ogni volta che una cellula viene mangiata, può nascere una nuova cellula.