

PRUEBA TÉCNICA

Bootcamp

Full Stack Developer



GeeksHubs

1. Introducción

Ladies and gentlemen...start your engines!!! Ha llegado el turno de poner a prueba los conocimientos que hemos adquirido durante estas primeras semanas. Se nos encomienda emular los grandes juegos de de car racing, generando una aplicación a través de la cual podremos seleccionar distintos coches y simular una carrera haciéndonos valer de la programación orientada a objetos.



El usuario deberá poder seleccionar como mínimo cuatro coches de un plantel total de ocho, siendo estos primeros los participantes en la carrera. Cada uno de los coches contará con unas características distintas (velocidad, frenada, estabilidad, automático/manual...).

La carrera tendrá varias posibilidades para su desarrollo, bien pulsando un botón individual que ejecutará la aceleración de los coches (turnándose entre ellos de forma aleatoria), siendo esta primera forma la recomendada como requisito mínimo, o bien existirán varios botones que podrán ser pulsados de forma independiente para la aceleración de cada vehículo.

El coche ganador será el primero en traspasar la meta. El número mínimo de vueltas será de tres.

La vista/display de carrera contará mostrará en todo momento los metros recorridos por cada coche y los metros restantes para llegar a la meta.

En este caso el proyecto se llevará a cabo de forma individual.

2. Descripción

Teniendo en cuenta los requisitos, llegamos a la conclusión de que este sería el mínimo de vistas convenientes:

- Vista Home/ Bienvenida / Press start button.
- Vista Selección de Coches.
- Vista Start your engines con el muestreo de los coches que van a participar.
- Vista Carrera.
- Vista ganador.

3. Tecnologías

Para el desarrollo del frontend se utilizará HTML5 en combinación con JS (haciendo uso de la nomenclatura ES6) y CSS3 / Layout.

Debemos usar ES6, se valorará el dominio sobre programación orientada a objetos, clave para llevar a cabo el proyecto. El diseño y gusto creativo por parte del desarrollador se tendrá en cuenta.

El proyecto se subirá a un repositorio público de GitHub y se valorará la existencia de ramas así será un requisito indispensable la inclusión de un Readme completo. Su subida a producción (**Github Pages**) será un requisito imprescindible).

4. Mejoras

Se valorará la subida a producción del proyecto. La buena explicación del mismo en readme/s con ilustraciones y animaciones (GIF, svg, etc.).

5. Dudas

Para cualquier duda puedes dirigirte al Slack de Geekshubs. En el grupo formativo al que perteneces.