

Typing Game (타자게임)

과제

- 주어진 단어가 표시되면 input에 단어를 정해진 시간 내에 입력하여 점수를 획득하는 어플리케이션 개발

기능

- 화면구성
 - 게임 화면
 - 페이지를 접속하면 게임 화면을 표시한다.
 - 남은 시간 : 각 단어는 제한 시간이 존재하며, 단어별 남은 시간을 표시한다.
 - 점수 : 총 문제 수를 점수로 하여 시간 만료 시 1점씩 삭감하는 형태로 한다.
 - 단어 표시 : 제시된 단어를 표시한다.
 - 입력 : 단어를 입력할 수 있는 input box를 표시한다.
 - input box 에서 엔터키 입력 시 현재 입력한 텍스트와 주어진 문구와 비교하여 맞으면 다음 문제, 틀리면 input box를 clear한다.
 - 시작 : 게임을 시작할 수 있는 버튼을 표시한다.
 - 시작 버튼을 누르면 텍스트는 "초기화"로 변경 되며 click시 모든 게임이 초기화 되고 "시작" 텍스트로 변경된다.
 - 예시)

남은 시간 : 10초

점수 : 9점

문제 단어

입력

시작

- 완료 화면
 - 모든 게임이 완료되면 완료 화면으로 이동한다.
 - 현재까지 획득한 점수를 표시한다.
 - 단어 당 해결 답변(해결) 시간을 표시한다.
 - 실패 시 평균 시간에 포함하지 않는다.
 - "다시 시작" 버튼을 통해 게임 화면을 다시 표시하여 게임을 다시 시작한다.
 - 예시)

Mission Complete!

당신의 점수는 10점입니다.

단어당 평균 답변 시간은 4초입니다.

다시 시작

- 과제 요구사항
 - webpack 환경을 구성
 - webpack-dev-server 환경 구성
 - start script를 통해서 hot-loading 적용
 - build script를 구성하여 /public 폴더에 빌드한 html, js, css를 export
 - 모든 구현은 vanilla javascript(es5, es6, typescript도 가능)로 구현한다.
 - 게임 화면과 완료 화면은 routing을 통하여 이동한다. (라우터 직접 구현 - 구현 방법은 자율)
 - 단위 테스트 적용
 - 단위 테스트는 테스트 library를 사용해도 무방함

- 단어는 서버에 요청하여 받아 온다.
 - <https://my-json-server.typicode.com/kakaopay-fe/resources/words>
 - 응답 형식
 - time : 단어를 해결하는데 걸리는 시간
 - text : 해결해야할 단어

```
[  
  {  
    "time": 10,  
    "text": "hello"  
  },  
  {  
    "time": 10,  
    "text": "world"  
  },  
  ...  
]
```

- 해결 전략을 README.md에 작성한다.