

# TESTNA NALOGA

Frontend developer

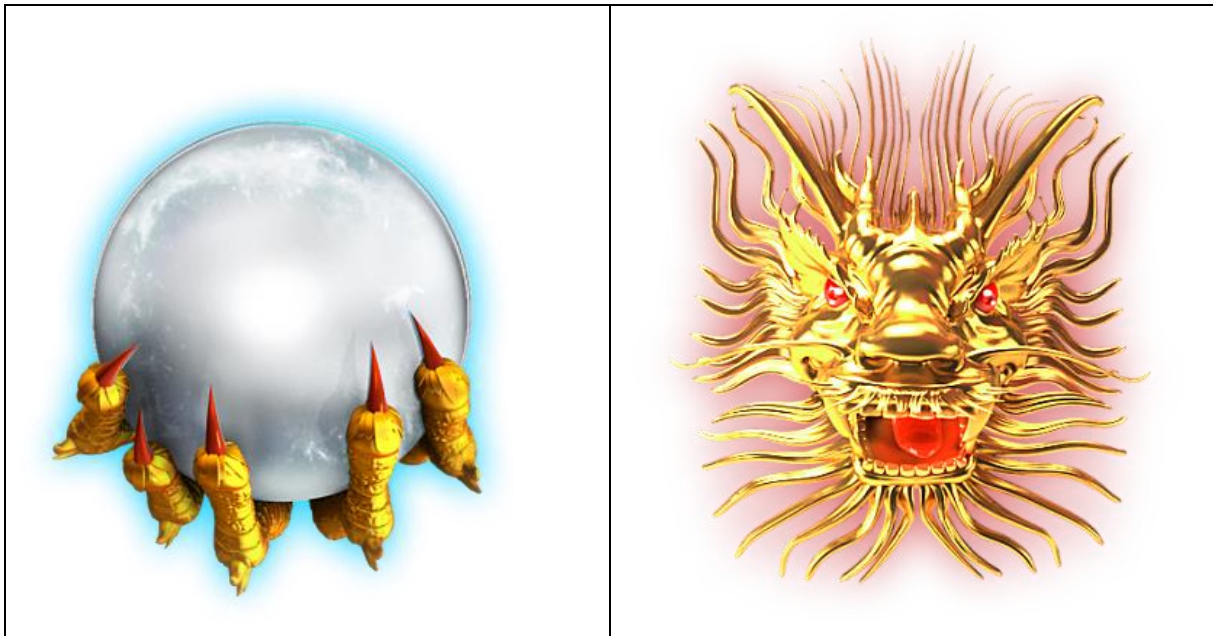
**GAMEART**

## Navodila

Izdelajte simulacijo vrtenja slot igre s **tremi** stolpci (v nadaljevanju »reeli«) in vsak stolpec naj vsebuje največ **tri vidne simbole**. Program izdelajte v programskem jeziku JavaScript (lahko uporabite tudi c++ ali c#). Primer vrtenja: [www.gameart.net/games](http://www.gameart.net/games)

V vsakem reel-u se naj vrtijo (izmenjavajo) naslednji simboli (priloženi v arhivu skupaj s temi navodili):

|   |  |
|---|--|
|    |    |
|   |   |
|  |  |



Simboli na reelu so pozicionirani vertikalno in naj bodo razporejeni naključno. Program naj vsebuje tudi tri kontrolne gumbе:

1. Gumb SPIN – začne vrtenje.
2. Gumb STOP – ustavi vrtenje.
3. Gumb REFRESH – ponastavi simbole na reelih na začetno stanje.

Vrtenje reelov poteka vertikalno, od zgoraj navzdol in naj bo neskončno. Vedno so pa vidni le trije simboli na vsakem reelu. Dodajte še možnost, da uporabnik izbere simbol, na katerem se vrtenje ustavi. Izbran simbol naj bo prikazan na drugem mestu vsakega reela (zmagovita linija). Ustavljanje prilagodite tako, da se ob kliku na stop reeli ne ustavijo takoj, temveč se zavrtijo še vsaj enkrat.