**ВВЕДЕНИЕ**

**Технологии этого модуля:** JavaScript

**Время на выполнение**: 2 часа

Все подростки любят игры. Вот почему мы предлагаем вам создать свою собственную игру по образу одной старой игры, в которую вы, скорее всего, не играли.

|  |
| --- |
| **ВНИМАНИЕ! Проверяться будут только работы, загруженные на сервер!** |

## 

## **ОПИСАНИЕ ПРОЕКТА И ЗАДАЧ**

Вам необходимо разработать игру под названием LifeSaver. Герой этой игры - доктор, который спасает жизни жертв землетрясения, собирая сердца. У него будут сердца, которые нужно собирать, и в то же время опасные камни, которые нужно держать подальше от них.

Вам предоставляется готовый шаблон с экранами:

* Экран приветствия
* Экран игрового поля
* Экран рейтинга
* Экран проигрыша

На экранах должны быть следующие элементы:

* Username - имя пользователя
* Time - время, прошедшее с начала игры в формате мм:сс
* Hearts - Количество собранных сердец
* Player - персонаж, управляемый пользователем.
* Ground - блоки с землей, по которой игрок может перемещаться
* Tunnel - пустые блоки, которые игрок уже прошел
* Сердце - это элемент, который игрок должен собрать
* Stone - элемент, через который игрок не может пройти

Экран рейтинга должен включать имя игрока, время и кнопку рестарта игры.

На экране проигрыша игрок должен увидеть текст, уведомляющий его о проигрыше, и кнопку рестарта.

**Описание функционала**

1. Когда вы открываете страницу игры в браузере, перед пользователем появляется экран приветствия.
2. Кнопка на экране приветствия не должна быть активной, пока пользователь не введет свое имя в поле.
3. После запуска игры, экран приветствия должен смениться экраном игрового поля.
4. Имя, введенное игроком, должно отображаться на экране.
5. Время, прошедшее с начала игры, должно начать увеличиваться.
6. Формат таймера: MM:СС.
7. Ширина игрового поля должна соответствовать ширине экрана браузера.
8. Игровое поле должно быть полностью заполнено ячейками с размером земли 64 пикселя в высоту и 64 пикселя в ширину.
9. 10 червей в случайном порядке должны быть разбросаны по игровому полю вместо нескольких ячеек с землей.
10. Количество собранных сердец изначально должно быть равно нулю.
11. Игрок появляется в верхнем левом углу игровой области.
12. Игрок может перемещаться по игровому полю с помощью клавиш WASD.
13. Игрок не может выйти за пределы игрового поля.
14. Блоки с землей, через которые прошел игрок, необходимо заменить пустыми блоками.
15. 10 камней в случайном порядке должны быть разбросаны на игровом поле вместо нескольких ячеек с землей.
16. Когда игрок проходит под элементами «камень» или «сердце», через одну секунду эти элементы начинают падать, пока не столкнутся с землей или концом игрового поля.
17. Если камень падает на игрока, игрок проигрывает.
18. Если игрок проиграл, появится экран проигрыша.
19. Игрок не может пройти сквозь камень.
20. Если игрок собрал все сердечки, он выиграл.
21. Когда вы нажимаете кнопку рестарта, игра должна начаться заново, а время и собранные сердечки должны быть 0.

Игра должна иметь хорошее удобство использования.

Все интерактивные действия должны сопровождаться красивой анимацией.

Полученное приложение должно быть доступно по адресу http://xxxxx-m3.wsr.ru, где xxxxx - ваш логин.

**ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ КОНКУРСАНТА**

Вы не можете использовать какие-либо фреймворки.

Вы можете использовать библиотеку jQuery, если считаете нужным.

**СИСТЕМА ОЦЕНКИ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Секция** | **Критерий** | **Сумма** |
| A | Организация работы и управление | 1,00 |
| B | Коммуникация и навыки межличностного общения | 0,50 |
| C | Графический дизайн | 4,20 |
| D | Верстка | 0,00 |
| E | Программирование на стороне клиента | 15,00 |
| F | Программирование на стороне сервера | 0,00 |
| G | CMS | 0,00 |
| **Всего** |  | 20,70 |