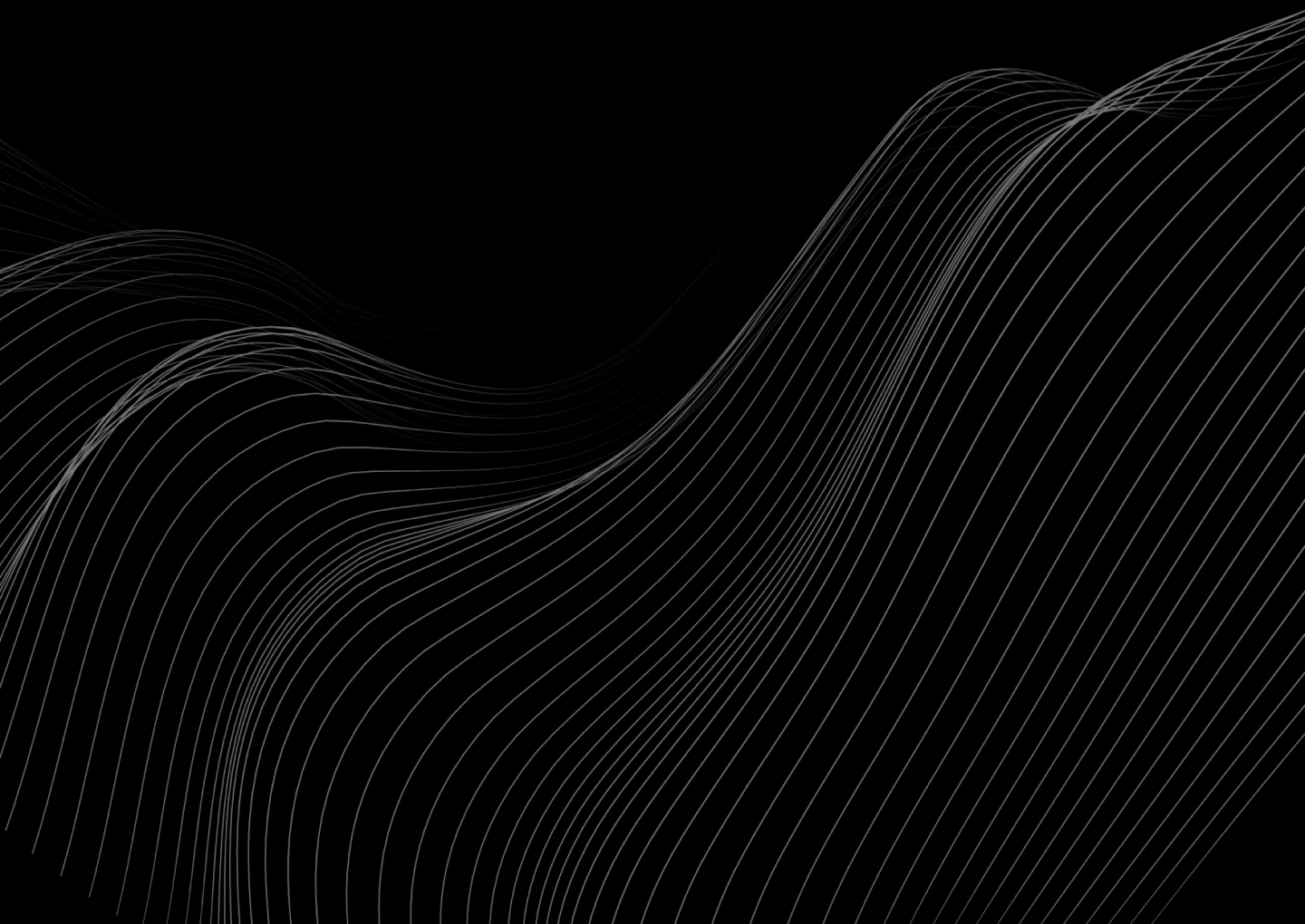


GROWTH
ACCELERATOR

Frontend Developer

Test Task





Вітаємо на другому етапі співбесіди на позицію **Frontend Developer** до **Genesis Growth Accelerator**.

Ми підготували для тебе завдання, що дозволить нам оцінити тебе як кандидата і дасть тобі краще розуміння задач, які потрібно буде виконувати.

Забігаючи наперед, хочемо зазначити, що ні, ми в Growth Team не створюємо ігри, але працювати у нас справді весело і цікаво. Після тестового завдання ми запросимо тебе на технічне інтерв'ю.

Завдання:

Потрібно реалізувати базовий функціонал гри «Хто хоче стати мільйонером»:

- Гравець по черзі відповідає на одне з 12 питань.
- Кожне питання має 4 варіанти відповіді й тільки одну правильну.
- Якщо відповідь правильна — гравець потрапляє на наступне питання. Якщо відповідь неправильна — гравець потрапляє на фінальний екран.
- На фінальному екрані потрібно показати загальний результат гри. Дизайн для верстки надається. Верстка повинна бути адаптивною.

Технічні вимоги:

- Використовувати цей макет для верстки.
- Зробити верстку адаптивною (від iPhone 5 до 4к дисплеїв).
- Верстку виконати без використання CSS фреймворків.
- Конфіг гри (питання, відповіді, гроші за правильну відповідь і.т.д.) повинен бути в форматі json.
- Конфіг повинен бути розширюваний: більше чи менше варіантів відповідей на питання; кілька правильних відповідей та ін.
- Завдання реалізувати з використанням свіжої версії React.
- Результат роботи розмістити на github (+ github pages demo) з md-інструкцією по установці і запуску.
- Весь клієнтський код повинен повністю відповідати правилам "з коробки" eslint / airbnb.

Опціонально:

- Весь клієнтський код зробити типізованим через TypeScript.
- На git commit всередині репозиторія тестового завдання додати запуск eslint на змінні файли, а на git push запуск unit-tests.

Критерії оцінки:

- Верстка яку буде нескладно розширювати і підтримувати.
- Архітектурна організація коду.
- Коректна обробка позаштатних ситуацій.

Успіхів!

***Any of your ideas won't be used for commercial purposes.**