

Модуль 2: Разработка на стороне клиента

Содержание

Данный тестовый проект состоит из следующих файлов:

5. WSR_DE_2021_TP_MODULE_2.docx – Задание
6. WSR_DE_2021_TP_MODULE_2_MEDIA.zip – Медиа файлы

Введение

К вам обратилась компания по разработке игр для веб-сайтов. Компания просит помочь в разработке веб-игры. Вам предоставляется вся необходимая верстка. Ваша задача – только клиентское программирование.

Время на выполнение: 1,5ч.

Описание проекта и задач

Экран входа

При переходе на сайт с игрой должен быть отображен экран входа.

На данном экране отображаются карты, на которых можно играть. Пользователю нужно выбрать карту, на которой будет происходить игра. Карты должны браться из json файла с помощью запроса.

После выбора карты пользователь должен ввести свое имя и нажать на кнопку для начала игры.

Поле для ввода имени и кнопка не должны отображаться до выбора карты.

При клике на кнопку экран должен смениться на игровой.

Игровой экран

На игровом экране должна отображаться следующая информация:

- Имя, введенное пользователем
- Текущее время в системе в формате чч:мм:сс
- Время прошедшее с начала игры в формате мм:сс
- Счетчик жизней – при старте у игрока 5 жизней

Игровое поле представляет собой карту (вид сверху), по которой игрок должен пройти, используя стрелки на клавиатуре.

Игрок должен двигаться в 4 направлениях.

В процессе игры, каждые 3 секунды на карте должны появляться монстры (10 шт) и ловушки (2 шт).

Монстры должны двигаться в случайном направлении и пропадать за границей игрового поля.

Ловушки должны находиться на месте и иметь видимую зону поражения.

Если игрок сталкивается с монстром или попадает в ловушку, то теряет 1 жизнь.

После столкновения игрока с монстром/ловушкой они должны пропасть.

Задача игрока дойти до конца карты.

Должна быть возможность поставить игру на паузу нажав кнопку ESC. Повторное нажатие должно продолжить игру. Во время паузы все интерактивные действия (анимация, секундомер, фрукты, корзина) должны быть приостановлены.

Когда жизни будут равны нулю, то игра должна закончиться и должен отобразиться экран с результатами.

Экран с результатами

На экране с результатами необходимо отобразить статистику игры:

- Время, которое игрок продержался в игре
- Количество монстров, с которыми игрок столкнулся
- Количество ловушек, в которые игрок попал
- Сколько жизней осталось у игрока

На экране с результатами есть кнопка «Играть сначала» при клике, на которую игра должна сразу перезапуститься.

Инструкции для участника

Ваша работа должна быть доступна по адресу: <http://xxxxxx-m2.wsr.ru>, где xxxxxx – ваш логин

Вы можете использовать библиотеку jQuery.

5. Комплект оценочной документации паспорт КОД 1.4-2022-2024

Паспорт комплекта оценочной документации

Описание

Комплект оценочной документации (КОД) разработан в целях организации и проведения демонстрационного экзамена по стандартам Ворлдскиллс Россия.

В данном разделе указаны основные характеристики КОД и должны использоваться при планировании, проведении и оценки результатов