



Модуль 3. Клиентское программирование

СОДЕРЖАНИЕ

Данный тестовый проект состоит из следующих файлов:

1. Задание.pdf
2. media.zip – Медиа файлы

ВВЕДЕНИЕ

Ваша задача на данные 2 часа – разработать игру «Way Rider» на языке JavaScript. Вы управляете машиной, которая едет по шоссе, проезжает разные регионы, обгоняет другие машины и собирает на своем пути деньги.

ИГРОВАЯ ЛОГИКА

Мы открываем страницу и видим начальный экран:

- свой лучший результат
- поле ввода имени
- кнопку «Достижения»
- кнопку «Начать»

Далее с анимацией открывается игровое поле

Сбоку выводится информация:

- имя
- таймер формата мм:сс
- счетчик очков
- счетчик собранных денег

На экране выводится картинка дороги, в центре справа появляется машина игрока (на полосе движения), фон движется вертикально, симулируя движение машины. Навстречу игроку и по ходу его движения едут другие машины, которые нужно объезжать.

Машины генерируются на обеих полосах. Появляются они сверху «за экраном», но едут по всем правилам – слева едут навстречу игроку с большой скоростью, справа – по пути вместе с игроком со скоростью меньше, чем у игрока.

Машины едут с разной случайной скоростью. Если машина генерируется на правой полосе, её скорость должна быть меньше скорости игрока, чтобы её можно было объехать.

У каждой машины должна быть случайная текстура из медиа-файлов.

Убедитесь, что всегда можно объехать все машины – они не занимают все полосы одновременно и тд.

Машины не могут генерироваться друг на друге.

На поле также появляется случайный отбойник (ограждение) – или сбоку или в центре между полосами.



Движения игрока возможно только на клавиши A и D – только влево и вправо.

Столкновение с машиной или с ограждением – проигрыш.

Если мы врезались в край карты – игра не заканчивается, нас откидывает обратно на поле с анимацией

Каждую секунду увеличивается таймер и игрок получает +1 очко

За каждый подбор денег игрок получает +5 очков денег

Каждые 30 секунд происходит смена локации. Смена цикличная, то есть после последней локации снова появится первая. Всего их в игре 4:

- Пустыня
- Лес
- Тайга
- Зима

Игра заканчивается, когда мы врезаемся. Нас перенаправляет на главный экран.

Если текущий результат больше предыдущего лучшего, то он перезаписывается.

В игре есть достижения, которые можно посмотреть по кнопке на главном экране. Они добавляются автоматически:

1. За первую аварию с машиной
2. За первую аварию с отбойником
3. За первые 10 очков
4. За первые 5 собранных денег
5. За первую тундру
6. За первый лес
7. За первую зиму

Во время игры полученное достижение показывается на экране на 5 секунд, а потом пропадает с анимацией.

ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКА

Игра должна быть по адресу <http://xxxxxx-m3.wsr.ru/>, где xxxxxx - логин участника (указан на индивидуальной карточке).

Проверяются только работы, загруженные на сервер!

Оценка будет производиться в браузере Google Chrome.

Использование любых фреймворков и библиотек (например, bootstrap) запрещено.