

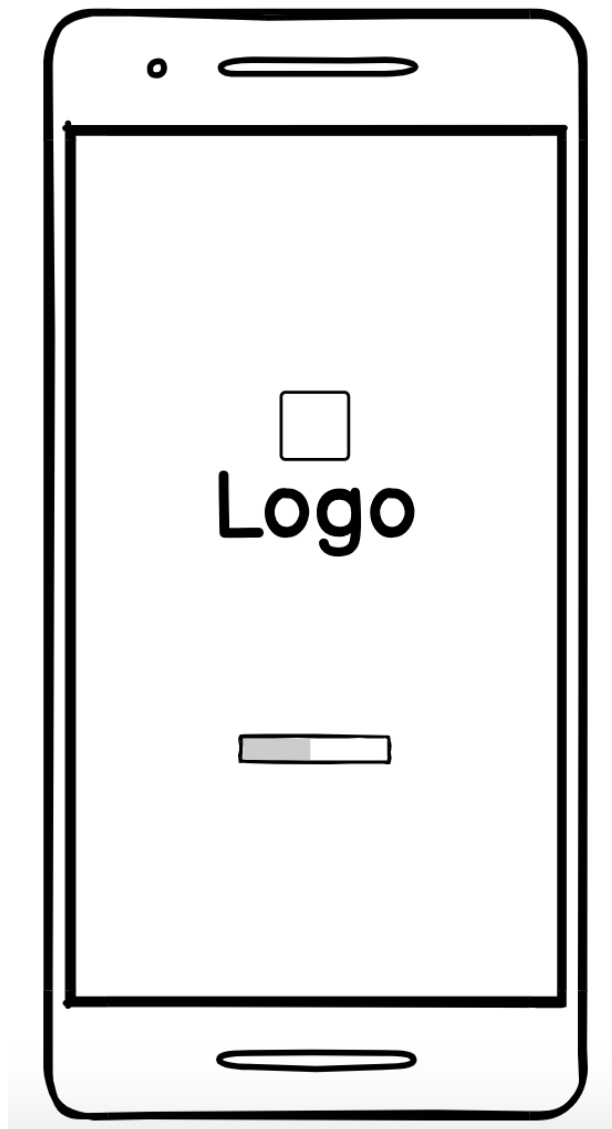
# JAVASCRIPT GAME DEVELOPER

Se deberá crear una aplicación con:

- Phaser 2.15.0 CE
- Utilizar modo AUTO (Canvas/WebGL) para el pintado.
- Debe funcionar en navegadores web de escritorio y móviles.

## **Splash Screen**

- Debe de presentar un texto e imagen centrado.
- Debe cargar los assets.
- Una vez finaliza la carga, pasar a la pantalla principal.



## Pantalla principal

- Un reloj, que se pintará desde una llamada REST a <http://worldtimeapi.org/api/ip> al entrar en la escena.
- 3 carriles simulando una máquina tragaperras, donde deben aparecer diferentes símbolos.
- 1 botón "Spin", que al pulsarlo hará girar durante 3 segundos los símbolos de los carriles verticalmente, arrancando y deteniendo de izquierda a derecha en un intervalo de 0,5 segundos donde debe realizar una parada de símbolos aleatoria.

