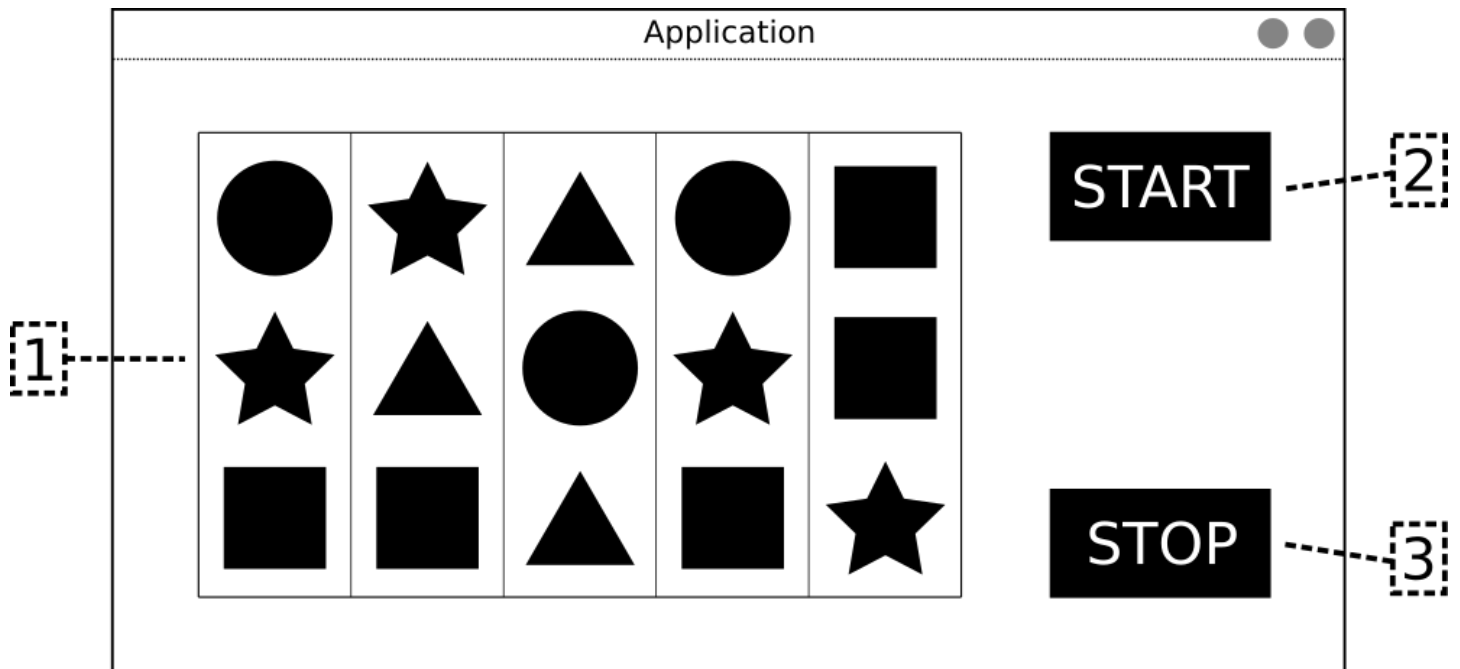


Тестовое задание на позицию JS программиста игр

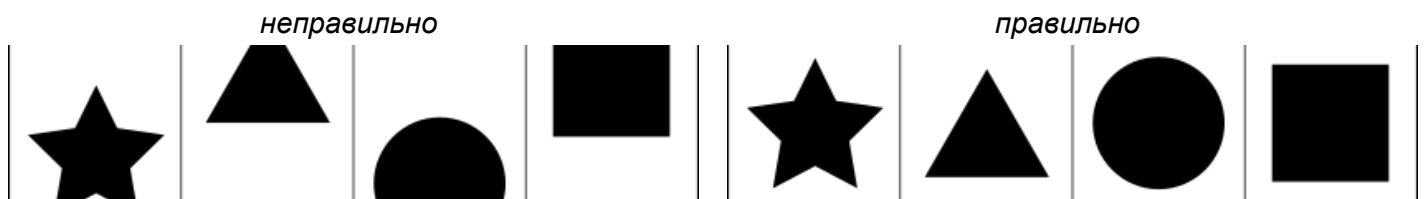
Для выполнения этого задания Вам необходимо создать приложение, которое будет эмулировать вращающиеся барабаны слот-машины. Приложение должно содержать 3 обязательных графических элемента, показанных на схематичном изображении:



- 1) барабаны слот-машины;
- 2) кнопка **Start** для запуска вращения барабанов;
- 3) кнопка **Stop** для остановки вращения барабанов.

Кроме обязательных элементов приложение должно также иметь:

1. Автоматическую остановку барабанов по таймеру, если кнопка **Stop** не была нажата.
2. Плавную смену состояний барабанов, то есть барабаны не должны резко начинать и заканчивать вращение. Также стоит отметить, что мы не требуем сверхточную симуляцию вращения на основе реальных физических законов.
3. Остановку барабанов только в таких позициях, в которых все символы на барабанах находятся на одной линии, более наглядно это показано на рисунке ниже:



4. Как минимум 3 барабана, каждый из которых должен иметь как минимум по 3 символа.

Для обязательных графических элементов Вы вольны использовать любые графические стили, менять их расположение, а также включать или выключать отображение кнопок при необходимости. Кроме того, Вы можете добавлять дополнительные графические элементы, эффекты и другие улучшения внешнего вида приложения.

Для реализации приложения Вы должны использовать язык Javascript(стандарт любой). Разрешается использовать стандартные средства языка, а также любые другие open-source библиотеки. В случае использования сторонних библиотек следует убедиться в том, что они

предоставлены вместе с приложением, и приложение линкуется с ними. Если используются система сборки(например webpack, gulp) предоставьте не только конечный бандл, но и исходные файлы.

Стоит отметить, что Вы практически не ограничены в реализации графического представления: для этого можно использовать как библиотеки предоставляющие только рендер(например threejs, pixijs), так и более высокоуровневые библиотеки и игровые движки(например phaser).

Графические ресурсы, которые будут использованы в приложении, никак не регламентированы. Но все ресурсы, которые необходимы для работы приложения, должны быть также предоставлены вместе с приложением.

По итогу выполнения этого задания мы надеемся получить результат в одном из двух видов, который более удобен для Вас:

- архив, содержащий итоговый бандл, а также исходный код этого приложения;
- ссылку на определённый релиз в веб-сервисе для хранения репозитория(GitHub, GitLab, Bitbucket), в описании которого будет добавлен итоговый бандл, естественно, в этом случае исходный код должен быть открыт для просмотра.

В случае использования системы сборки, для обоих способов необходимо наличие файла для системы сборки, кроме того, необходимо также добавить файл-описание того, как производить сборку. Также мы настоятельно советуем убедиться в том, что после описанной процедуры сборки полученное приложение способно полностью функционировать.

Рекомендуемое время выполнения данного тестового задания - 1 неделя, но торопиться отсылать решение на проверку не стоит, так как качество кода оценивается в первую очередь. При возникновении любых непредвиденных трудностей в процессе решения Вы можете сообщить нам о них по электронной почте info.spb@octaviangaming.com.