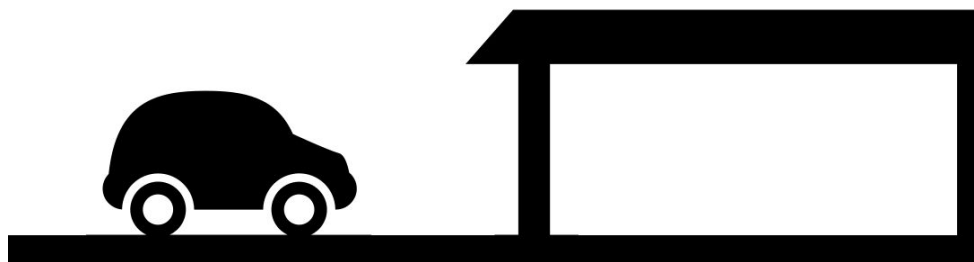


Паркуем автомобиль

Используя библиотеку `three.js`⁽¹⁾ создать простейшую браузерную 2D⁽²⁾ игру, цель которой запарковать автомобиль. Игра состоит из одного уровня - автомобиль стоит на улице, напротив гаража. Цель заехать в гараж.



Примерная схема ожидаемой сцены игры.

Автомобиль может двигаться вперед или назад. При движении автомобиля, его колеса должны вращаться со скоростью соответствующей скорости движения автомобиля.

Управление автомобилем осуществляется двумя кнопками «Вперед» и «Назад». Продолжительность нажатия на кнопку должно влиять на ускорение движения автомобиля линейным образом. В случае движения в одном из направлений кнопка соответствующая движению в противоположном направлении выполняет замедление автомобиля.

Гараж должен иметь полупрозрачные боковые стены, чтобы дать игроку возможность видеть, как автомобиль движется по гаражу. Чтобы в гараже не было темно, он оснащен лампочкой, которая освещает гараж. Лампочка расположена таким образом, что автомобиль заезжая начинает отбрасывать тень.

Игрок должен иметь два сценария «Успех» и «Провал». Сценарий «Успех» наступает в случае, если автомобиль успешно остановлен в гараже –

части автомобиля не выступают наружу, и автомобиль не врезался в торец гаража. Сценарий «Провал» подразумевает, что игрок вовремя не остановился в гараже и врезался в торец или автомобиль полностью выехал за рамки экрана монитора.

Как только выполненлся один из сценариев игры, любые движения автомобиля должны прекратиться. А к объектам сцены должен примениться некий эффект⁽³⁾, соответствующий определённому сценарию.

Любые дополнительные фишки в игре будут расценены, как плюс.

⁽¹⁾ – для имплементации игры, помимо three.js еще допускается использование JQuery.

⁽²⁾ – 2D в данном случае подразумевает, что для пользователя игра выглядит как 2D.

⁽³⁾ – эффект можно выбрать по собственному желанию. (напр. *Blur, Distort, Pixel*).