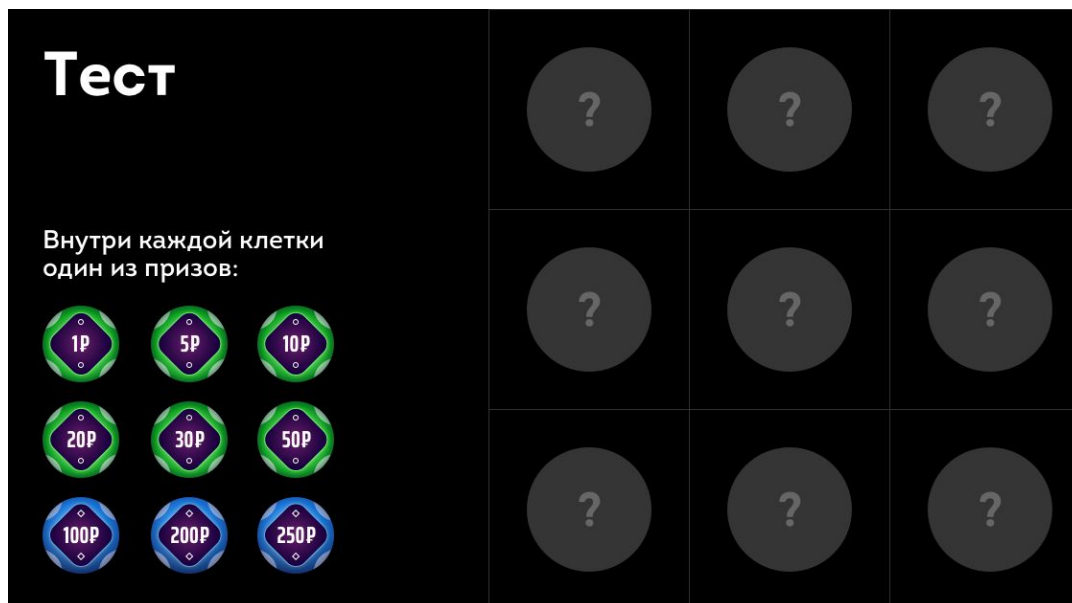


Задача: сделать фронтенд игры.

Материалы:

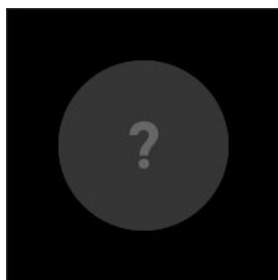
- Макеты в Zeplin, выдаем доступ на почту
- Набор API-ответов в папке api



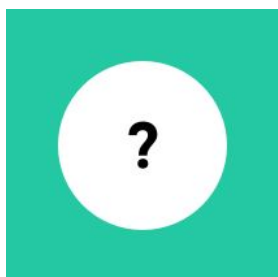
Слева заголовок и возможные выигрыши.

Справа интерактивные элементы. У них есть состояния:

Обычное

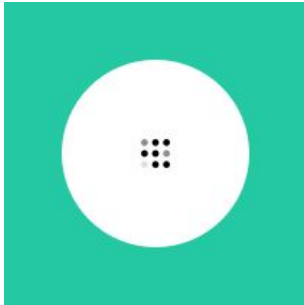


Наведение

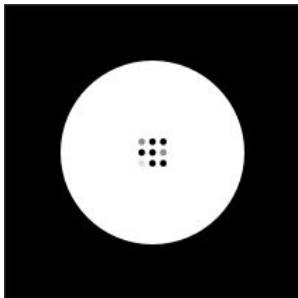


Ожидание ответа сервера (мышка наведена)

Лoader нужно взять отсюда <http://samherbert.net/svg-loaders/> и уменьшить до размеров из макета и перекрасить в черный.



Ожидание ответа сервера (мышка не наведена)



Результат игры (выигрыш)

Здесь нужна CSS-анимация: круг с лoaderом должен переворачиваться слева-направо. То есть сзади у него шар с выигрышем. Длительность анимации 0.4 секунды. Easy Out в конце.



Ошибка

Отдельно смоделировать ситуацию: после ожидания с лoaderом появляется не шар с выигрышем, а диалоговое окно ошибки (немодальное).



Окошко можно закрыть, нажав на кнопку.

После нажатия окошко закрывается и игра возвращается в исходное состояние.

Логика приложения

При выборке любой из 9 ячеек мы эмулируем запрос на сервер путем загрузки случайного файла data-X.json из папки api.

Ответ содержит в себе либо данные игры, либо ошибку. В данных игры для каждой ячейки указано значение с размером выигрыша. Исходя из этого значения в выбранной ячейке должен появиться шар нужного номинала.

В работе с состоянием приложения необходимо использовать Vuex.