

Тестовое задание на позицию JavaScript Разработчик (Playable Ads)

Общее описание

Необходимо разработать Playable AD.

Цель рекламы - мотивировать пользователя установить игру.

Технические требования

- Playable должен состоять из одного HTML-файла, который содержит весь код (HTML, CSS, JavaScript) и ассеты (изображения, шрифты и т. д.) внутри себя
- Изображения и другие бинарные файлы должны быть встроены в HTML с помощью Base64 или аналогичных методов
- Весь код должен работать автономно — после открытия HTML-файла в браузере не должно быть сетевых запросов

Будет плюсом

- Использование Pixi.js
- Использование библиотеки анимации Tween.js или GSAP
- Использование Webpack или иного сборщика
- Использование транспилятора Babel
- Использование TypeScript

Наш стек

TypeScript (v5+), Webpack, Pixi.js (v6.5.x), Tween.js

Ассеты

[Ассеты](#)

Полезные ссылки

[Пример геймплея Playable](#)

[Видео референс](#)

Основная сцена

Playable начинается со сцены, которая состоит из следующих элементов:

1. Фон - однотонный цвет (#545454).
2. Парковка в верхней части экрана, на которой находятся две машинки и два пустых парковочных места со знаком «Р». Слева знак желтый (#ffc841), справа красный (#d1191f). Снизу находятся два автомобиля: слева - красный, справа - желтый.
3. Рука-подсказка, которая движется от красной машинки к красному парковочному месту.



Обрати внимание, что интерактивными элементами являются только красная и желтая машинки. С остальными элементами пользователь взаимодействовать не может.

Геймплей

1. Когда пользователь нажимает на кликабельную машинку и рисует путь:
 - Рука-подсказка пропадает, постепенно становясь прозрачной и больше никогда не появляется.
 - Рисуются линия, цвет которой соответствует цвету машинки.
2. Когда пользователь отпускает палец (перестает рисовать путь):
 - Если траектория заканчивается на правильном парковочном месте, то она остается на экране, а ее машинка перестает быть интерактивной.
 - В противном случае траектория пропадает, и ее можно нарисовать заново.
3. Аналогично пользователь может нарисовать путь для второй машинки.
4. Когда оба пути нарисованы:
 - Машинки начинают ехать по траекториям и обязательно сталкиваются.
5. После столкновения автомобилей:
 - По центру экрана появляется картинка «Fail» из прозрачности, с постепенным увеличением.
 - Через короткий промежуток времени картинка «Fail» пропадает, и появляется финальная сцена.

Финальная сцена

Финальная сцена состоит из следующих элементов:

- Затемнение на фон
- Логотип
- Кнопка «Play now»

Затемнение появляется из прозрачности.

Кнопка и логотип появляются из прозрачности, с постепенным увеличением.

При нажатии на кнопку должен происходить переход на сайт:

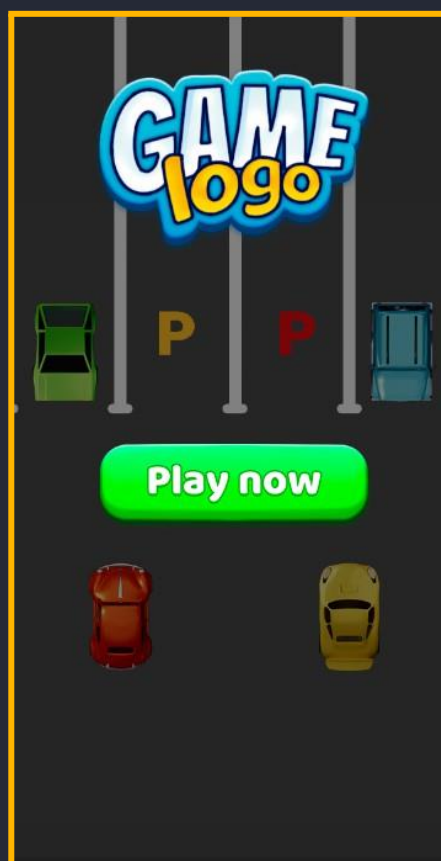
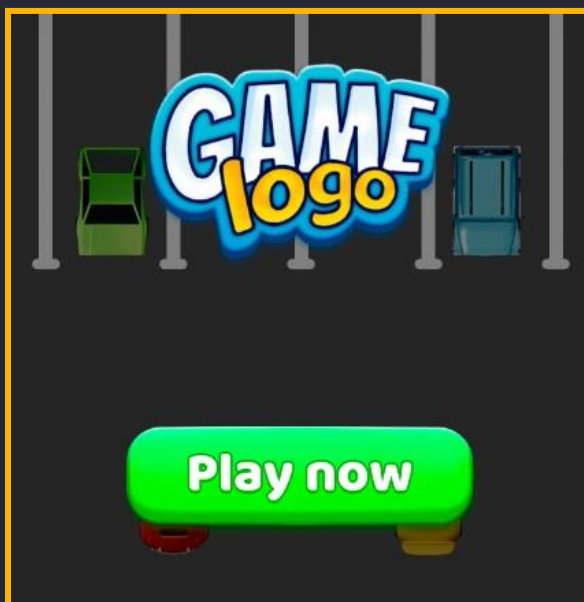
roasup.com

Если пользователь в течение 20 сек никак не взаимодействует с playable, то автоматически появляется финальная сцена (без картинки «Fail»).

Адаптивный дизайн

Playable должен быть адаптивным под горизонтальную и вертикальную ориентацию смартфона.





Если в процессе выполнения тестового возникнут какие-либо вопросы, мы будем рады на них ответить!