

Santa Claus beadandó – 16 pont

Készítsetek JavaScript segítségével egy játékot, amelyben a Mikulást irányítva kell minél több tejet és süteményt elfogyasztanunk!

1. Egy gombra kattintáskor **generáljatok** egy 10 soros és 8 oszlopos **táblázatot**! A cellákba véletlenszerűen helyezzetek el tejet és süteményt! Legyen 10% annak a valószínűsége, hogy tej van egy cellában, és 5% annak, hogy süti! Minden más esetben a cella üres marad. (Egy cellában nem lehet egyszerre több dolog.) **3 pont**

2. A táblázat megjelenését követően tudjuk megadni a Mikulás **kezdő pozícióját** egy cellára kattintással! Kezeljétek le, hogy csak üres mezőről indulhasson a játékos!

A kattintást **delegálással** oldjátok meg, vagyis ne tartozzon minden cellához külön eseménykezelő, hanem a táblázat reagáljon az eseményre! **2 pont**

3. Tudjuk **mozgatni** a Mikulást a nyíl billentyűk segítségével! Ügyeljetek rá, hogy ne tudjon a táblázaton kívülre kerülni! **2 pont**

4. Mozgás közben jelöljétek a Mikulás **útját**! (Pl.: színezzétek sárgára azoknak a celláknak a hátterét, ahol már járt.) **1 pont**

5. Amikor a Mikulás egy házhoz ér, megissza a tejet vagy megeszi a süteményt (attól függően, hogy ott melyik található). Ez jelenti a játékos **pontszámát**! A tej értéke 2 pont, egy sütemény elfogyasztása 5 pont legyen! A pontszámot jelenítsétek meg folyamatosan a játékos számára! **2 pont**

6. A Mikulás csak véges sok lépést tud megtenni (pl.: 12 lépés). Legyen látható játék közben a hátralévő **lépések száma**! Ha nincs több lépése a játékosnak, akkor a játék érjen véget, ne tudjon mozogni a továbbiakban! **2 pont**

7. Az oldal **megjelenítése** legyen igényes! A játék végén valamilyen **animációval** emeljétek ki a végző pontszámot! **2 pont**

8. Kövessétek a **tiszta kód** alapelveit (beszédes elnevezések, rövid függvények, nem túl mély kódszerkezet, stb...)! **2 pont**

Játék kezdése

Hátralévő lépések: 5

Pontszám: 4

