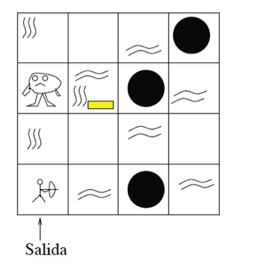
A picture containing text, clipart

Description automatically generated

**PRUEBA DE SELECCIÓN FRONTEND / FULLSTACK**

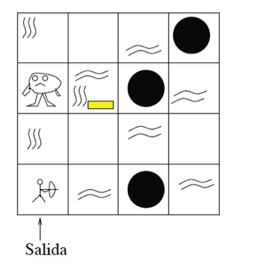
* Desarrollar el clásico juego “HUNT THE WUMPUS”:
* El personaje principal es un cazador que busca un lingote de oro en un tablero de n x n celdas. El cazador puede encontrar peligros en su camino: pozos sin fondo donde si cae muere y el Wumpus, un monstruo que mata al cazador cuando coinciden en la misma celda del tablero.

page2image795840page2image793536page2image795072

**2**

Descripción

* Se debe diseñar un programa de ordenador que permita al usuario dar órdenes al cazador, y que devuelva por la pantalla lo que este percibe tras cada movimiento.
* La especificación de los movimientos y de las percepciones se encuentra a continuación

page3image884096page3image884288page3image884480

**3** Percepciones (restringidas a la casilla que ocupa):

* 1. El cazador percibe si en su casilla se encuentra el wumpus.
  2. En los cuadros adyacentes al wumpus, percibe su hedor.
  3. En los cuadros adyacentes a un pozo, percibe la brisa.
  4. Dónde está el oro percibe su brillo.
  5. Si avanza hasta un muro, percibe el choque.
  6. Cuando mata al wumpus percibe un grito.
* Acciones que puede realizar el usuario:

a. b. c. d.

Avanzar.  
Girar 90o a izquierda o derecha.  
Lanzar una flecha (la flecha llega hasta el Wumpus o la pared) Salir (Si se encuentra en la casilla de salida)

* El cazador muere si entra en un pozo u ocupa una casilla en la que el Wumpus está vivo.
* Se debe parametrizar el número de celdas del tablero, el número de pozos y cuantas flechas dispone el cazador.
* Objetivo hipotético del juego: Encontrar el oro y volver a la casilla de salida lo más rápidamente posible ( vivo, claro¡¡) page5image903232page5image903424page5image903616

**5** Desarrollar un programa que implemente las reglas del juego.

* El programa tendrá que funcionar, y permitir al usuario jugar una

partida completa

* Publicar el código fuente en el repositorio git proporcionado,

incluyendo las instrucciones para ejecutar la aplicación.

* Desarrollar test unitarios para todos los componentes de juego, en

el framework de testeo preferido por el candidato.

Instrucciones de la prueba

* Desarrollar el juego, en forma de Single Page Application, empleando una de las últimas versiones de Angular.
* El programa tendrá que ser funcionante, y permitir al usuario jugar una partida completa
* Desarrollar solo la parte front, sin ninguna interacción con un eventual back-end. El front tendrá que implementar toda la lógica del juego lado cliente.
* La aplicación tiene que proporcionar una primera pantalla que permita iniciar una nueva partida, recibiendo los parámetros de configuración del juego
* Una segunda pantalla permitirá jugar la partida. La interfaz gráfica requerida es minimal, con botones simples para recibir los comandos del usuario y una caja de texto para el output del sistema. Cualquier otro elemento visual es opcional.
* Desarrollar test unitarios para todos los componentes de juego empleando Karma.