



Web Technologies Client Side

INTRODUCTION

Pada bulan Pebruari 2022, kota Blitar akan menjadi tuan rumah Lomba Kompetensi Siswa SMK Wilker 3 Jawa Timur. Ini akan menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakat dan merupakan kehormatan besar bagi semua orang Blitar untuk dapat menyambut para peserta lomba dari berbagai kabupaten dan kota.

Untuk merayakan acara besar ini, Anda telah memutuskan untuk membuat game open source yang memungkinkan pemain untuk mengontrol pembawa Api pembukaan Skill Olimpiad dalam perjalanan lintas kota menuju menyalakan Olimpiad Cauldron di Blitar.

Dalam game ini, pelari mengikuti jalur yang telah ditentukan sambil menghindari rintangan dan melewati landmark terkenal di Brasil.

Seorang desainer telah menyiapkan antarmuka pengguna game, dan sekarang tugas Anda adalah mengembangkan gameplay front-end, termasuk animasi, kontrol game, dan interaksi pengguna

DESCRIPTION OF PROJECT AND TASKS

Tugas Anda adalah menambahkan animasi, kontrol, dan interaktivitas ke game – memastikan bahwa pengalaman pengguna yang menarik tersedia bagi pengguna saat mereka memainkan game. Anda memiliki kebebasan untuk mengimplementasikan animasi dan pengaruh yang menurut Anda sesuai dengan desain, tetapi solusi Anda harus memenuhi persyaratan berikut:

1. Layar selamat datang ditampilkan saat permainan dibuka, dengan hamparan modal yang berisi serangkaian instruksi singkat dan tombol "Start".
2. Setelah pengguna mengklik tombol untuk memulai permainan, karakter pelari harus mulai berlari ke sisi kanan layar, menuju ke Olympic Cauldron. Karakter pelari harus dianimasikan untuk mewakili aksi berlari (yaitu gerakan tubuh). Beberapa gambar gerakan tersedia di direktori media/runner untuk referensi Anda.
3. Lapangan lari memiliki tiga jalur dan pelari dapat menggunakan tiga jalur tersebut selama lari ke Olympic Cauldron:
 - a. Pertimbangkan jalur 1, 2 dan 3 di mana jalur 1 adalah jalur paling atas, 2 adalah jalur tengah dan 3 adalah jalur bawah.
 - b. Pengguna dapat menggunakan panah arah keyboard untuk membuat pelari berpindah jalur. Tombol atas memindahkan pelari ke jalur di atas. Tombol bawah memindahkan pelari ke jalur di bawah.
 - c. Pelari tidak boleh berlari di luar salah satu dari tiga jalur
 - d. Untuk tujuan jarak dan perspektif, saat pelari berada di jalur 3, ukuran karakter pelari harus lebih besar daripada saat dia berlari di jalur 1 dan 2. Saat pelari berlari di jalur 1, karakter pelari harus lebih kecil dibandingkan saat ia berlari di jalur 2 dan 3.
4. Saat ada rintangan di jalan, pelari bisa melompat ketika pengguna menekan tombol "Spasi" untuk menghindari rintangan. Gerakan melompat harus dianimasikan dengan cara yang berbeda dari gerakan berlari untuk meningkatkan kegunaan permainan (membuka kaki). Lompatan hanya dapat dilakukan dengan pelari di tanah (yaitu pelari tidak dapat melompat saat berada di udara).
5. Dalam setiap permainan, setidaknya harus ada 5 rintangan di jalan, ditempatkan secara acak di sepanjang lapangan lari. Harus ada setidaknya satu rintangan di salah satu jalur.
6. Pelari dapat menghindari rintangan dengan melompatinya atau hanya berpindah jalur. Permainan akan berakhir jika pelari menabrak rintangan, diikuti dengan pesan yang mengatakan "Game Over!" dan tombol "Restart" untuk memulai permainan baru.
7. Lari dari awal lapangan ke Olympic Cauldron harus berdurasi dari antara 9 hingga 12,00 detik.
8. Selama berlari, pelari akan melewati landmark terkenal yang disediakan. Setiap kali pelari melewati satu bagian, animasi perlu dibuat untuk menunjukkan gambar landmark dan nama landmark pada tanda-tanda di samping lapangan. Nama-nama landmark, dalam urutan kemunculannya:
 - a. Hutan Hujan Amazon – Manaus – AM

- b. Lift Lacerda – Salvador – BA
 - c. Air Terjun Iguazu – Foz do Iguazu – PR
 - d. Jembatan Cable-Stayed – São Paulo – SP
 - e. Patung Kristus – Rio de Janeiro – RJ
9. Gambar landmark dan namanya masing-masing ditampilkan dalam file media yang disediakan untuk Anda mengidentifikasi lokasi. Saat aplikasi dimulai, gambar dan nama ini harus disembunyikan dan muncul begitu saja dengan animasi saat pelari melintasi bagian yang bersangkutan. Gunakan jenis animasi yang berbeda untuk menampilkan setiap tengara.
10. Gambar Olympic Cauldron, tanda dan nama Olympic Games – Blitar 2022 masih terlihat sepanjang pertandingan.
11. Pelari harus mendaki bukit untuk sampai ke Olympic Cauldron mengikuti jalur lapangan. Pelari harus berhenti ketika mencapai puncak, dekat cauldron (di tempat putih di samping kualifikasi), dan api harus menyalakan kualifikasi, diikuti dengan pesan "Selamat datang di Blitar 2022- Olimpiade" yang disajikan di layar bersama dengan Tombol "Restart", yang memulai permainan baru.
12. Aplikasi Anda harus berjalan tanpa kesalahan JavaScript yang ditampilkan di konsol browser

INSTRUCTIONS TO THE COMPETITOR

1. Anda harus menyertakan semua media dan konten yang disediakan untuk Anda. Halaman untuk Anda dibangun tersedia di bawah direktori "**Asset**". Anda dapat memodifikasi file yang disediakan untuk menjamin fungsionalitas aplikasi yang benar. Anda dapat menggunakan JQuery dan JQuery UI jika Anda merasa perlu
2. Simpan Pekerjaan anda ke direktori dan beri nama "**XX_CLIENT_SIDE_**". Dengan XX adalah nomor meja anda. Pastikan file utama Anda bernama index.html