

# Тестовое задание

Написать реализацию игры, используя JavaScript, HTML, CSS.

## Краткое описание игры

Игрок видит перед собой шкалу, на вершине которой находится приз - Рубин. Слева от игрока находится уменьшенная шкала, визуализирующая возможную силу удара молота по кнопке. Шкала силы удара хаотично меняет своё направление. Необходимо подгадать момент и нажать на кнопку удара при достаточно заполненной шкале, чтобы получить приз.

## Бизнес-логика

- На стартовом экране пользователь видит перед собой приветственный текст, пустые шкалы и кнопку начала игры.
- После старта игры пользователь видит перед собой кнопку удара, хаотично меняющуюся в большую и меньшую сторону шкалу силы удара, а также поясняющий текст о том, что нужно нажать на кнопку удара в нужный момент.
- По нажатию на кнопку удара начинается анимация удара молота по кнопке. После завершения удара шкала силомера заполняется до соответствующего силе удара значения.
- После полного завершения анимаций удара пользователь видит итоговый результат, соответствующий текст и кнопку начала новой игры.

## Требования

- Визуальная часть должна быть выполнена в соответствии с предоставленными макетами и исходными изображениями.
- Игровая область должна быть ограничена размерами экрана 360x640.
- Для решения задачи допустимо использовать любые фреймворки.
- Анимации и тайминги допустимо задавать по своему усмотрению.
- Разместить код необходимо в открытом git-репозитории.

## Макеты и исходные файлы

<https://www.figma.com/file/XnJPInTtgSjhyhIUo28MgC>

[https://drive.google.com/drive/folders/1HDnHIJW5e5\\_hVLxc9RKO0TAwc1oCZyN](https://drive.google.com/drive/folders/1HDnHIJW5e5_hVLxc9RKO0TAwc1oCZyN)