

Вопрос	Ответ
В задании есть пункт по автоматическому завершению игры. Дело в том что алгоритм поиска решения A* довольно сложен для реализации и залауживает отдельного таска. Поэтому прошу уточнить как этот пункт должен быть реализован. Спасибо :)	Давайте делать автоматическое решение для поля 4x4.
Нужно ли реализовывать поиск решения для всех размеров поля или только 3*3, 4*4 например, потому что на них за приемлемое время отработывают известные алгоритмы?	
"добавить возможность анимированного завершения игры" - это только для 4 на 4? тк алгоритмов для больших досок нет или я вообще не так понял ?	
"Игру можно начать заново без перезагрузки страницы" — какую игру, с новым сгенерированным полем или текущую заново?	Генерация абсолютно новой игры
"добавить возможность анимированного завершения игры" . в базовых требованиях сказано что не все случайные перемешивания будут иметь решения. как в таких случаях анимированно завершить игру?	Нужно что бы все имело решение. Все должно быть решаемо, то есть нерешаемые варианты исключаются
В ТЗ сказано: "состояние игрового поля генерируется случайным образом забивается числами при запуске новой игры цифры перемешиваются (следует учитывать, что не все перемешивания случайным образом будут иметь решение)"	
Значит ли это, что мы обязаны генерировать в том числе и заведомо "нерешаемые" задачи? Или генерация должна быть сделана таким образом, чтобы нерешаемых комбинаций не было?	
Если первое, то что в таком случае делать с анимированным решением?	
Состояние игрового поля генерируется случайным образом. Допустимо, если все сгенерированные варианты будут иметь решение?	
ошибки eslint - ошибки по стилю тоже влияют на балл?	Да, любые ошибки влияют. Их не должно быть
В блоке "экстра" есть пункт "добавить возможность анимированного завершения игры", подскажите игра должна автоматически складывать пошагово паззл или просто одномоментно все блоки с анимацией становятся на свои места ?	Анимация должна быть естественной, т. е. по правилам "Пятнашек"
Есть пункт ТЗ: добавить возможность анимированного завершения игры - в случае, если вы не знаете как дальше решать пазл, то по нажатию на кнопку фишки автоматически сложатся в нужном порядке и это будет происходить анимированно, то есть плавно с возможностью наблюдения за перемещениями фишек. тут не написано, что фишки во время складывания обязаны подчиняться правилам пятнашек. Просто расставить фишки с пересечением и пролетом насквозь и все. Или анимация вынимания из коробки, перемещения по воздуху и укладывания обратно в коробку? Или все-таки они должны перемещаться как заложено логикой игры?	
Лучший результат считать по количеству ходов, или по затраченному времени??	Не принципиально. Можно и так и так, как придумаете))