



HM EI
HM Elektronikai, Logisztikai és Vagyongkezelő
Zártkörűen Működő Részvénytársaság

Kedves Pályázó!

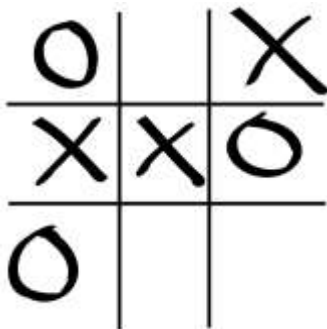
Köszönjük a HM EI Zrt. Frontend fejlesztői pozíciójára küldött jelentkezésed!

A kiválasztási folyamat első körében az alábbiakban részletezett feladat végrehajtását kérjük Tőled. A második kör egy személyes interjú lesz, ezzel zárul a kiválasztási folyamat.

*Előfordulhat, hogy jelenlegi tudásodhoz képest még túl nehéz lesz ez a feladat.
Ebben az esetben az alkalmazás támogató pozíciónk megfelelőbb lehet számodra.
Írd meg válasz emailben és egyeztetünk a továbbiakról!
(hadi.zita@hmei.hu)*

A feladat a következő:

Böngészőben futtatható **amőba játék** írása, ahol ugyanabban a böngészőablakban fog játszani mindkét játékos.



- Készíts egy login felületet, ahol a felhasználónak egy felhasználónév jelszó párossal kell belépnie. (Nem szükséges a felhasználói adatokat tárolni sehol, beégetve megfelelő lesz.)
- Legyen a felület szép! Modern és ízléses.
- A kód legyen dokumentálva.
- Az elkészült kódot töltsd fel egy publikus github repository-ra. Mellékelj hozzá egy readme.md fájlt, ahol le van írva, hogy miért az adott technológiát választottad és milyen lépésekre van szükség az alkalmazás elindításához.

A játékszabály:

A pálya egy négyzetháló, amire a játékosok felváltva helyeznek el jeleket. Akinek először összejön egymás mellett vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan 5 jel, az győzött.

A jelek lehetnek kereszt és kör vagy különböző színű körök, légy kreatív!

A következőt szeretnénk látni:

- egy 10x10-es négyzethálót, kezdetben üresen;
- egy feliratot, ami jelzi, hogy melyik játékos léphet következőnek, ez természetesen változzon minden lépés után;
- a játékosok a már foglalt mezőkre ne tehessenek jelet, csak üres mezőre;
- ha valamelyik játékos elérte az 5 egymás melletti jelet a játék érjen véget (ne engedjen több lépést) és írja ki a győztest;
- gombnyomásra újra indítható legyen a játék az elejéről.

Használható technológiák:

Tökéletesen megfelel vanilla Javascript-ben HTML és CSS segítségével.

Ha ismerős vagy valamilyen framework-ben (React, Angular, Vue), akkor nyugodtan használd azt, de nem elvárás.

A megoldást töltsd fel a github-ra és küldd meg a hozzáférést a moso.peter@hmei.hu - ra.

Amennyiben olyan kérdésed merül fel, amihez egyeztetés szükséges, akkor a következő elérhetőségek egyikén keresd Mosó Péter kollégánkat:

- email: moso.peter@hmei.hu;
- telefon: +36 30 259 8356

A fent leírt feladatot túl könnyűnek találod? Szeretnél kiemelkedni a többi jelentkező közül? Akkor az alábbiakkal dobhatod fel az alkalmazást:

- induláskor legyen megadható a pálya mérete (ne csak 10x10-es pályán legyen játszható);
- lehessen kettőnél több játékos;
- a játékosok neve kezdéskor megadható legyen;
- a játékosok által használt jel kezdéskor megadható legyen;
- az alkalmazás legyen PWA.

A feladat végrehajtásához szabadon használhatsz bármilyen segítséget, de a lényeg hogy önálló munka legyen. A feladatot az interjú során át fogjuk beszélni.

A feladatok beérkezési határideje: 2023. június 5.

Jó munkát kívánunk és várjuk az elkészült feladatokat!

Budapest, 2023. május 15.