## **Тестовое задание**

Пошаговая Игра “РОГАЛИК” на JavaScript (Желательно использовать JS5)

**Исходные данные**

[Архив](https://easymerch.ru/rogue.tgz) с html, css, jquery и картинками

Рекомендации к написанию

Карта - это двухмерный массив, в котором хранится признак - стена это или пол

Отрисовка производится очисткой <div class=”field”></div> и добавлением в него <div class=”tile”></div>

Отрисовка здоровья производится добавлением <div class=”health” style=”width: нужное-количество%;”></div> внутрь <div class=”tile”></div>

**Задачи**

Вы можете скачать себе файл и отмечать здесь выполнение пунктов для удобства контроля выполнения:

* Сгенерировать карту 40x24
* Залить всю карту стеной
* Разместить случайное количество (5 - 10) прямоугольных “комнат” со случайными размерами (3 - 8 клеток в длину и ширину)
* Разместить случайное количество (3 - 5 по каждому направлению)

вертикальных и горизонтальных проходов шириной в 1 клетку

* Разместить мечи (2 шт) и зелья здоровья (10 шт) в пустых местах
* Поместить героя в случайное пустое место
* Поместить 10 противников с случайные пустые места
* Сделать возможность передвижения героя клавишами WASD

(влево-вверх-вниз-вправо)

* Сделать возможность атаки клавишей пробел ВСЕХ противников

находящихся на соседних клетках

* Сделать атаку героя противником, если герой находится на соседней клетке с противником
* Сделать случайное передвижение противников (на выбор, либо передвижение по одной случайной оси, либо случайное направление каждый ход, либо поиск и атака героя)
* Сделать восстановление здоровья при наступлении героя на зелье

здоровья (и удаление зелья)

* Сделать увеличение силы удара героя при наступлении героя на меч

(и удаление меча)

**Условия**

* Должно запускаться открытием файла index.html в браузере (без сервера)
* Не должно быть недостижимых зон

**Требования к коду**

* Отсутствие повторяющихся кусков, переиспользование кода там, где это возможно
* Хранение состояния внутри Javascript, а не в DOM

Можно сделать еще что-то на ваш выбор.

