



Challenge - Truora

Antes de iniciar recuerda

Si vas a poner el código en un repositorio público, **no uses el nombre de Truora en ninguna parte.**

Este es un **reto de aprendizaje** y no esperamos que conozcas las tecnologías necesarias para resolverla. Esperamos que puedas aprender y aplicar.

Challenge - Truora	1
Definición del problema	1
Parte 1: API de puntajes	2
Parte 2: Interfaz de usuario	2
Parte 3: Crear el juego	2
Parte 4: OPCIONAL juego en línea	2
Tecnologías	2
Notas	3

Es normal en Truora enfrentarse a desafíos de los que no sabemos mucho o a veces nada. Esta prueba tiene como objetivo presentar un reto similar en el que los ingenieros tienen que investigar una solución e implementarla en un periodo corto de tiempo.

Ésta prueba también te sirve como candidato para saber si es un trabajo que te va a gustar o no.

Definición del problema

Crear un juego de culebrita con scores y récords



Parte 1: API de puntajes

Crear un API REST:

- Debe tener un endpoint para recibir los puntajes del usuario
- Debe tener un endpoint para listar los puntajes de los usuarios

Parte 2: Interfaz de usuario

Crear una interfaz de usuario con Vue.JS:

- Debe recibir el nombre del usuario
- Debe tener los puntajes más altos

Parte 3: Crear el juego

Crear el juego de culebrita usando el motor de juegos Phaser.

El juego:

- Debe tener una culebrita que crece cada vez que come una manzana verde
- Obstáculos se agregan o cambian por cada 10 manzanas comidas
- Ocasionalmente pueden aparecer manzanas rojas que hacen que la culebrita decrezca 2, si decrece más que su tamaño muere
- La culebra debe poderse mover en 3D, diagonalmente en algunos también
- Al pasar una pared del juego, la culebra pasa al otro lado
- La culebra debe seguir el puntero del mouse

Parte 4: OPCIONAL juego en línea

Opcionalmente usa websockets para que el juego funcione en línea para jugar con amigos.

Esta parte no es necesaria para el reto

Tecnologías

Las siguientes tecnologías tienen que ser usadas para resolver la prueba.

Entendemos que es muy posible que no tengas experiencia usando estas tecnologías. Para nosotros, es muy importante medir la capacidad de aprender que tiene un/a ingeniero/a. Esto además, ayuda a entender de mejor forma el talento.



Backend: Go

Frontend: Typescript

Base de Datos: CockroachDB

API Router: chi (pronunciado kai)

Interfaz: Vue.js & Vuetify

Game Engine: Phaser

Notas

- El API debe ser REST
- El diseño de UI/UX es libre
- La prueba debe ser realizada por una sola persona y sustentada en vivo
- El nivel (IC1..IC6) es determinado por el resultado de la prueba respecto a unos criterios bien definidos
- No buscamos una solución absolutamente perfecta, buscamos la solución de cada persona respecto a su nivel. Si tu nivel es de Senior esperamos ver una solución de nivel Senior.
- Límite máximo de tiempo: 4 semanas (tiempo promedio: 1 semana)
- Se puede seguir mejorando la prueba hasta el día de la sustentación
- Durante la entrevista vamos a revisar lo que hiciste corriendo en tu computador

Recuerda

Si vas a tomar... no manejes.

Y si vas a poner el código en un repositorio público, **no uses el nombre de Truora en ninguna parte.**