

# 과제1. 두더지잡기 게임

아래 모양과 같은 두더지 집 24개가 있습니다. 이 두더지 집에서 두더지가 랜덤하게 나옵니다. 두더지가 나오면 마우스를 클릭해 두더지를 잡습니다. 게임은 60초간 진행됩니다.

```
-----
| 점수: 00 | 시간: 00 |
-----
      X X
    X X X X
  X X X X X X
X X X X X X
  X X X X
    X X
      X X
-----
[ Start ]
-----
```

## 조건

### 1. 게임시작 전에 Start 버튼을 눌러야 게임이 시작됩니다

- 게임이 시작되면 60초간 종료되지 않습니다.
- 새로 고침해도 게임은 유지돼야 합니다. (\*)

### 2. 화면구성은 제시한 모양대로 구성합니다

- 점수, 남은 시간, 시작 버튼을 줍니다.
- 24개의 각 두더지 집은 최소 50x50 크기의 div 태그로 구성합니다.
- 두더지 집에서 두더지가 출몰한 경우 두더지 집과 다르게 표현합니다. (\*)

### 3. 게임룰

- 최대 5마리의 두더지가 동시에 나올 수 있습니다.
- 두더지는 1~3초간 랜덤하게 나옵니다.
- 두더지가 나왔을 때 클릭하면 두더지를 잡을 수 있습니다.

## 4. 제약조건

- React 나 Vue 등등 원하는 프레임워크를 사용해도 되고 프레임워크 없이 구현해도 됩니다.
- 테스트 코드를 작성한다면 익숙한 테스트 프레임워크(mocha, jest,..)를 사용하세요.

## 5. 제출방법

- 과제는 깃헙 레포를 메일로 공유해드립니다.
- 공유한 레포를 포크 해서 커밋하고 완료하면 Pull Request로 제출하세요.
- PR은 24시간 이내로 제출해야 합니다.
- 마감시간 이후에 수정한 내용은 평가에 반영되지 않습니다.
- 프로그래밍 과제에 대한 저작권은 ODK 에 있습니다. 유출하지 마세요.

## 6. 제출 코드

- index.html (필수): 게임을 바로 실행할 수 있는 index.html 파일을 제공해주세요.
- README.md (필수): 어떤 방식으로 구현했는지 설계한 게임을 설명해주세요.
- 기타 js/css 파일 (선택)

## 과제 채점 방식

- 주어진 조건에 맞게 게임을 완성하면 인터뷰 면접을 진행합니다.
- 디자인은 당락에 영향을 주지 않습니다.

## 인터뷰 면접 과정에서 과제 질의를 진행합니다

- 적절한 테스트 코드가 들어가면 가산점을 받습니다.
- 별(\*)표한 항목을 구현하면 가산점을 받습니다.
- 설계한 게임을 잘 설명하면 가산점을 받습니다.
- 프레임워크 없이 구현하면 가산점을 받습니다.