

Тестовое задание

Пошаговая Игра "РОГАЛИК" на JavaScript (Желательно использовать JS5)

Исходные данные

[Архив](#) с html, css, jquery и картинками

Рекомендации к написанию

Карта - это двумерный 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.

Как это должно выглядеть

