

מבחן בית למועמד - javascript & html5

[כל הזכויות שמורות לקומפדיה בע"מ]

משחק סוקובאן:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Sokoban>

אתה משחק גיימר צעיר שצריך לפלס את דרכו במחסן המשחקים הגדול, הבנוי כמו מבוך. השחקן צריך למצוא את ארגזי המשחקים הגדולים, ולדחוף אותם (גיימר לא יכול להרים כזה דבר) אל עבר המיקומים המסומנים ברצפה (כדי שהסבלים שמגיעים יוכלו להרים את הארגזים הנכונים).

השחקן יכול רק לדחוף את הארגזים ולא למשוך אותם אליו. ארגז שנתקע בפינה של שני קירות לא יוכל להיות מוזז שוב. ארגז שצמוד לארגז אחר לא יוכל להיות מוזז באותו הכיוון.

את המשחק רואים מנקודת מבט עליונה Top View, דו מימד.

למשחק כפתור Reset שמחזיר את השלב למצב ההתחלתי שלו. לחיצה על reset עושה איפוס גם לנקודות שקיבל השחקן באותו השלב.

בכל שלב יש מספר ארגזים ונקודות הצבה משתנות (תמיד מספר נקודות ההצבה שווה למספר הארגזים). מספר הארגזים בכל שלב, מספר נקודות ההצבה, מיקום הארגזים ההתחלתי ומיקום נקודות הצבת הארגז, ניקוד עבור מיקום כל ארגז בצורה נכונה – בתלות במספר הצעדים, כל אלו נטענים חיצונית מקובץ XML או JSON, מה שנוח יותר לשימוש.

המטרה כמובן להעביר את הארגזים במינימום צעדים אל המקומות המיועדים.

הניקוד הסופי תלוי במספר הצעדים עד לסיום השלב (150 נקודות X מספר הצעדים). לאחר כל שלב רואים את מספר הצעדים שהשחקן עשה עד לסיום ואת הניקוד שלו.

בכל שלב יכולים להופיע גם שלושה בונוסים ושלושה מכשולים (מעכבי תנועה):

בונוסים:

שעון : מאפשר לשחקן לנוע למשך 10 צעדים ללא ספירה שלהם (כך שהם לא נחשבים לו בספירה הכללית)

מגנט : אם השחקן אסף מגנט, כשהוא מתקרב לארגז שתקוע בפינה או ליד קיר, הארגז נצמד אליו למשך תור אחד ונשאר במקום החדש.

מטבע זהב : מוסיף עוד 1000 נקודות לציון הסופי של השחקן.

מכשולים:

כל המכשולים יכולים להופיע פעם אחת בלבד בשלב, ומרגע שהופיעו לא נעלמים עד שדורכים עליהם.

דבק : מדביק את השחקן לרצפה, למשך 5 שניות, סופר עוד 5 צעדים לרעת השחקן.

מים: השחקן מחליק והארגז נע במהירות לכיוון הדחיפה עד שהוא נתקע בקיר או ארגז אחר.

שלבים:

יש ליישם לפחות שלושה שלבי משחק.

נקודות בונס לפתרון ביצוע המשחק:

כאן אפשר לראות פונקציות שונות הנותנות נקודות בונס למפתח המשחק על פני הפתרון ה"רגיל".

עורך שלבים: אפשרות לערוך שלב וליצור שלבים חדשים באמצעות ממשק שעורך או יוצר את ה XML של הגדרות השלב, והמפה שלו.

התאמה לסמארטפונים

ממשק חנות המאפשר לשחקן "לקנות" אחרי כל שלב בנקודות שלו, Boosters שונים לשימוש בשלבים הבאים.

**** הפתרון צריך להיות תואם ווב, טאבלט ולהיות רגיש ל Touch וגרירה. הפתרון ירוץ בדפדפן.**

**** פיתוח ב Javascript ו HTML5 .**

**** אין חשיבות ליופי העיצוב- תשתמש בתמונות מהרשת .**