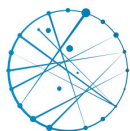


International
professional
development platform

МОДУЛЬ Е КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ BRICS Future Skills & Tech Challenge 2024

ПО КОМПЕТЕНЦИИ «РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ»



Find a couple

Макеты доступны по ссылке: <https://www.figma.com/design/obZid8Dypvq6xYt8tqSWBy/QuiziPeasy---E?node-id=0-1&t=rCWsa23cJpZ5nLu5-1>

Необходимо загружать случайные изображения из supabase (fc_images) в количестве исходя из выбранной сетки. Изображения необходимо располагать в виде сетки 3x3 на которой у каждого изображения есть пара (за исключением одного). Все изображения должны быть «перевернуты» и пользователь должен видеть только белые квадраты. Все карточки должны быть перемешаны в случайном порядке.

Основная механика игры:

- После успешной загрузки и расстановки изображений необходимо запустить таймер, который должен считать до полного разгадывания текущего уровня
- При нажатии на белый квадрат, необходимо с анимацией переворачивания отобразить изображение
- Если открыто только одно изображение, то после нажатия на второй белый квадрат – открывать следующее изображение, не закрывая предыдущее
- Если пользователь открыл два изображения и они разные, то необходимо их перевернуть обратно автоматически
- Если пользователь открыл два изображения и они одинаковые, то оставить их открытыми и начислить игроку баллы по следующей формуле: $(100 - \text{количество прошедших секунд со старта})$.
- В случае если пользователь открыл все изображения за исключение одного без пары, то завершать уровень

Если пользователь выбирает другой вариант сетки, то необходимо начинать уровень заново с соответствующим количеством изображений.

Для удобства тестирования реализуйте функционал для отображения всех изображений и их перемещения. При нажатии на кнопку с замком необходимо отобразить все изображения и дать возможность пользователю переместить карточки местами с помощью drag & drop. Перемещенные карточки должны сохранять свою порядковую позицию и после изменения сетки. При повторном нажатии на lock необходимо перевернуть все карточки.

Тестирование

Реализуйте UI тест, который будет проверять механизм переворота карточек. Необходимо проходить по всем карточкам и проверять, переворачиваются они или нет.

Реализуйте Unit тест для проверки правильности расчёта начисления баллов за игру.

Презентация

Создайте презентацию описывающую функционал вашего приложения. Если некоторый функционал из заданий не был реализован, то можете взять изображения из макетов. Презентация должна ознакомить читателя с играми и возможностями приложения.

Загрузите исходный файл и .pdf презентации на Git.

Презентацию необходимо подготовить на английском языке. Выступать с презентацией не придётся.