

Тестовое задание: Программист ActionScript 3

На базе **Starling** создать игровую изометрическую сцену.

Спрайты можно использовать из папки:

<https://www.dropbox.com/sh/z9hav7wc2d9nl71/AACY2knsB8aUbX3AxOiE5WEXa?dl=0>

Либо любые другие на ваше усмотрение.

Обязательные условия

1. Создать изометрическую карту 500x500, зелёное поле.
2. При старте генерируется 1000 домиков на случайных позициях.
 - a. Размер спрайта домика от 64x64 px
 - b. 3 изометрических размера домиков: 1x1, 1x2, 3x3
 - c. спрайты в png в отдельной папке загружать при старте
 - d. конфиги в json загружать при старте
 - e. 12 видов домиков
3. У каждого домика случайное кол-во жизней, от 1 до 5, при клике на домик теряет жизнь, при 0 жизней взрывается
4. В **интерфейсе** должен быть:
 - a. счётчик фпс и счётчик дипов
 - b. счётчик домиков
 - c. кнопка '+' добавляется домик в случайное свободное место
 - d. кнопка '-' убирает случайный домик
5. Карту драгаем мышкой

Бонусный функционал (не обязательно)

- Анимированные объекты
- Дороги
- Вода
- Бар с жизнями домиков
- Персонажи перебегающие по дорогам от домика к домику и прячущиеся внутри

Критерии оценки

1. Фпс
2. Отзывчивость карты
3. Организация кода
4. Стилль и синтаксис в коде
5. Наличие паттернов и ооп