

## Тестирование Qwen 3.6 Max Preview для веб-разработки

---

### Тестирование Qwen 3.6 Max Preview в веб-разработке

#### Ключевые тезисы:

- Тестирование новой модели Qwen 3.6 Max Preview на практических задачах по веб-кодингу.
- Сравнение с предыдущими версиями Qwen и моделью Claude Opus.
- Результаты оказались неоднозначными и не всегда соответствовали заявленным в бенчмарках показателям.


#### Цель тестирования

Оценить практические возможности модели Qwen 3.6 Max Preview в генерации кода для различных проектов: от простых 3D-сцен до игр и лендингов.

#### Сравнение с конкурентами

По официальным бенчмаркам модель позиционируется как превосходящая:

- Собственные предыдущие версии (Qwen 3.6+, 3.5+).
- Модель **Claude Opus 4.5** (но не более свежие версии 4.6/4.7).
- Модель GLM 5.1.

 Однако автор отмечает, что реальные результаты часто не соответствуют заявленным в бенчмарках.



# Практические тесты и результаты

## Аквариум с рыбками

**Задача:** Сгенерировать интерактивную 3D-сцену с рыбками.

- **Процесс:** Генерация была очень медленной. Модель допустила ошибки в коде (проблемы с импортами, необходимость запуска сервера).
- **Результаты после нескольких попыток:**
  - Рыбки отрисованы без хвостов и плавников.
  - Отсутствуют растения.
  - Странная геометрия камней.
  - Есть анимация воды и пузырьков.
- **Итог:** Задача выполнена неудовлетворительно. Многократные попытки исправить промптами не привели к успеху.

## 3D Маг (Low Poly)

**Задача:** Создать простую 3D-модель мага.

- **Результат:**  Генерация прошла успешно.
- Модель корректно отображается и имеет базовую анимацию (поднимает руки по нажатию пробела).
- **Итог:** Вполне удачный результат для простого промпта.

## Лендинг-страница


**Задача:** Сгенерировать адаптивный лендинг с анимациями.

- **Результат:**
  - Страница сгенерирована, есть анимации (изменение цвета, движение элементов).
  - Присутствует контактная форма и бургер-меню.
  - **Главная проблема:** 🦴 Крайне плохая адаптивная вёрстка на мобильных устройствах.

- **Итог:** Стандартный, но не выдающийся результат для нейросетевой генерации фронтенда.


## Игра (Аналог Google Dino)

**Задача:** Создать простую браузерную игру.

- **Первая генерация:** Динозаврик нарисован, но игра почти не играбельна: маленькие прыжки, невидимые препятствия, мешающий фон.
- **После попытки фикса:** Декорации по-прежнему мешают обзору, логика прыжков неясна, камера изменилась без запроса.
- **Итог:**  Игра получилась отвратительной и неиграбельной.



## Общие выводы

1. **Несоответствие бенчмаркам:** Несмотря на высокие позиции в тестах, практические результаты Qwen 3.6 Max оказались скромными.
2. **Сильная зависимость от сложности задачи:** Модель хорошо справилась с простыми промптами (3D маг), но провалила более комплексные (аквариум, игра).
3. **Проблемы с контекстом и исполнением:** Возможные причины неудач — генерация через чат-интерфейс, а не через специализированную IDE, что может приводить к ошибкам.
4. **Сомнительный прогресс:** По субъективной оценке, результат работы Qwen 3.6 Max не сильно отличается или даже проигрывает предыдущей версии Qwen 3.6+ в рамках тестируемых задач.
5.  **Гипотеза:** Модель может быть лучше приспособлена для других типов задач, не затронутых в этом тестировании.