



StefaMon:

É um sistema de rinha de criaturas mágicas onde jogadores disputam batalhas acirradas em busca de ser o melhor treinador. Vença as batalhas e conquiste seu lugar no ranking.

Objetivos Principais:

- **Consertar os diversos bugs que estão na aplicação;**
- **Desenvolver um sistema que obedeça as boas práticas e padrões de programação;**
 - Root da api deve ser a url '/api'; ex: localhost:8080/api/...
 - Os end-points devem obedecer aos verbos HTTP's corretos;
 - Princípio da responsabilidade única;
- **Criar a entidade Jogador com os atributos:**
 - **Nickname:**
 - Obrigatório;
 - Os nicknames devem ser únicos;
 - **Senha:**
 - Obrigatório;
 - Deve ser criptografada;
 - Tamanho mínimo de 4 caracteres;
 - Tamanho máximo de 10 caracteres;
 - **Stefamons:**
 - Lista de StefaMons;
 - **Saldo:**
 - Obrigatório;
 - Campo de valor BigDecimal;
 - Deverá ter um valor padrão (Você escolhe)
- **Criar funcionalidade de cadastro de Jogador**
 - Obedecendo os criterios da Entidade Jogador;

- **Criar funcionalidade de login que valide o nickname e senha salvos no banco de dados;**
 - - Mostrar mensagem de erro (mensagem a sua escolha) caso os dados informados estejam incorretos;
 - - Somente jogadores cadastrados poderão batalhar;
 - - Apenas uma validação simples não é necessário implementar nenhum framework de autenticação;
- **Criar a funcionalidade de comprar/escolher StefaMons;**
 - O preço do StefaMon será uma média do valor de seus atributos;
 - Esse preço não é persistido em banco, será calculado em tempo de execução e será implementado como quiser;
 - O jogador poderá ter no máximo 6 StefaMons;
 - Pode ser feito na hora de cadastro ou após o primeiro login;
- **Criar funcionalidade de Batalha (poderá ser implementada como quiser) respeitando os seguintes critérios:**
 - **A Batalha é composta pela quantidade de StefaMons de cada Jogador**
 - Ex: Jogador1 tem 4 Stefamons X Jogador2 tem 6 StefaMons
 - **Criar o modo de batalha contra outro Jogador;**
 - Os 2 jogadores devem estar cadastrados no sistema e com StefaMon(s) selecionado(s);
 - Implementar uma lógica de ganho de moedas (saldo do jogador)
 - **Criar o modo de batalha contra BOT;**
 - O bot sempre escolherá 6 StefaMons aleatórios;
 - (Opcional) Implementar uma lógica de ganho de moedas (saldo do jogador)
 - **Apresentar o Jogador vencedor da batalha;**
 - Não poderá haver empate, a lógica da batalha deverá indicar um vencedor;
 - Deverá ser utilizado pelo menos 1 atributo do StefaMon além dos atributos obrigatórios;
 - **Obs:**
 - Basicamente fazer apenas a batalha. Escolher um adversario, fazer a lógica da batalha e apresentar o vencedor;
 - Desenvolver além dos objetivos principais (descritos acima) serão considerados objetivos extras (descritos abaixo) e só serão avaliados se os objetivos principais estiverem concluídos;

Objetivos Extras:

- **Criar um ranking de jogadores;**
 - Mostrar um ranking de jogadores que mais venceram batalhas;
- **Apresentar um LOG do ocorrido na batalha;**
 - Movimentos (Ataques e defesas) de cada StefaMon;
 - Derrota de cada StefaMon;
- **Funcionalidade de histórico de batalhas (histórico de partida);**
 - Mostrar cada batalha do Jogador, vitórias e derrotas;
 - Preferencialmente apresentando o LOG de batalha também;
- **Criar um redirecionamento para uma página Not Found quando acessar uma URL que não existe no Frontend;**
- **Desenvolver funcionalidades a sua escolha;**
 - Fique a vontade de desenvolver novas funcionalidades para o desafio, lembrando que os objetivos extras só serão avaliados se os objetivos principais estiverem concluídos;

Tabelas:

- **Jogador:**

- **id:** BigInt
- **Nickname:** Varchar
- **Senha:** Varchar
- **Saldo:** BigDecimal

- **JogadorStefaMon:**

- **IdJogador:** BigInt
- **IdStefaMon:** BigInt

Tabelas de domínio (apenas leitura):

- **StefaMon:**

- **Id** (Não é um atributo de lógica)
- **Nome** (Não é um atributo de lógica)
- **Vida** (Atributo de lógica Obrigatório)
- **Ataque** (Atributo de lógica Obrigatório)
- **Defesa** (Atributo de lógica Obrigatório)
- **Inteligência** (Atributo de lógica Opcional)
- **Poder** (Atributo de lógica Opcional)
- **Velocidade** (Atributo de lógica Opcional)

Jogo baseado em: <https://www.tuxemon.org/>