В техзадании сказано:

В игре должна быть возможность посмотреть список похожих магов в окне настройки персонажа.

Решать задачу мы будем в несколько этапов. Сперва сгенерируем временные данные, то есть данные для разработки, похожих волшебников, чтобы дальше было удобнее разрабатывать механизм отображения.

Задача похожа на ту, что вам придётся самостоятельно решать для личного проекта: из разрозненных данных в автоматическом режиме собрать N объектов, которые после сложить в массив.

Первым делом перенесём заготовки данных для объектов из комментария в JavaScript. Для этого лучше всего подойдут массивы.

Объект состоит из трёх ключей:

  name, строка — случайно сгенерированное имя персонажа.

  Имя генерируется из массивов имён и фамилий: нужно случайным образом выбрать

  из массива имён имя, а из массива фамилий фамилию и сложить их.

  coatColor, строка — случайный цвет мантии на выбор.

  eyesColor, строка — случайный цвет глаз персонажа на выбор.

\*/

const NAMES = [

  'Иван',

  'Хуан Себастьян',

  'Мария',

  'Кристоф',

  'Виктор',

  'Юлия',

  'Люпита',

  'Вашингтон',

];

const SURNAMES = [

  'да Марья',

  'Верон',

  'Мирабелла',

  'Вальц',

  'Онопко',

  'Топольницкая',

  'Нионго',

  'Ирвинг',

];

const COAT\_COLORS = [

  'rgb(101, 137, 164)',

  'rgb(241, 43, 107)',

  'rgb(146, 100, 161)',

  'rgb(56, 159, 117)',

  'rgb(215, 210, 55)',

  'rgb(0, 0, 0)',

];

const EYES\_COLORS = [

  'black',

  'red',

  'blue',

  'yellow',

  'green',

];

Опишем функцию createWizard, которая будет создавать нужный объект, описывающий мага. Пока с пустыми ключами.

const createWizard = () => {

  return {

    name: '',

    coatColor: '',

    eyesColor: '',

  };

};