

# BATTLE SIMULATOR - STORY



Nu we weten wanneer we naar het artefact moeten zoeken, moeten we proberen te vinden waar het voor het laatst is gebruikt. Het meest prominente gebruik was tijdens gevechten om iedereen die in de weg stond uit te schakelen. Aangezien er verslagen zijn van elke tovenaarsoorlog en de mensen die erin hebben gevochten, kunnen we daar beginnen. Misschien kunnen we door de gevechten te simuleren op zoek gaan naar een anomalie, zodat we de laatste persoon kunnen traceren die het artefact heeft gebruikt.

# BATTLE SIMULATOR - INFO



Via een API call krijg je een 2 lijsten van tovenaars. Deze tovenaars moet je 1 per 1 tegen elkaar laten vechten. De tovenaar met de hoogste snelheid (speed) mag als eerste aanvallen. Blijf dit doen tot dat er een team geen tovenaars meer heeft.

Stuur de team naam (TeamA/TeamB) van het winnende team door naar de bijhorende API endpoint.

Je krijgt een Sample API endpoint (/api/path/1/ medium/Sample) om je algoritme op toe te passen.

Als je algoritme werkt, kan je overgaan naar de Puzzle API endpoint (/api/path/1/medium/Puzzle) om het antwoord door te sturen.

Let op! Indien je een verkeerd antwoord geeft, wordt de opdracht gereset.