

Gods of the Arena

Coding Game BlackSheep

PRÉAMBULE

Avec ton talent de développeur, tu as décidé de lancer ta propre *initium-autem* (“startup” en latin) au service des *Ludi* (écoles de gladiateurs de la Rome antique) : “Gods of the Arena”

Grâce à ton système innovant, l’Empereur pourra choisir lui-même, via une web-app, les gladiateurs qui combattront dans les combats proposés par les *Ludi*.

Il existe plusieurs **types** de gladiateurs (Épéiste, Archer, Lancier, Cavalier, Animal...). Le *Ludus* dispose de plusieurs gladiateurs pour chaque type.

Pour chaque combat, les gladiateurs qui s’affrontent doivent tous être de types différents. Et c’est chacun pour sa peau.

Le processus de sélection est le suivant :

- Le *Ludus* choisit quels types de gladiateurs vont s’affronter pour le combat (la configuration est paramétrable)
Ex: Épéiste vs Archer ; Lancier vs Cavalier vs Animal ; etc...
- L’Empereur doit sélectionner un gladiateur par type proposé

MISSION

Tu dois développer deux interfaces **intuitives, claires et efficaces** :

- L’une pour permettre au *Ludus* de configurer un combat
- L’autre pour permettre à l’empereur de choisir les gladiateurs qui participeront au combat, pour chaque type proposé.

INSTRUCTIONS

Créer une application web très simple, avec une interface **Ludus** et une interface **Empereur** qui permettront de réaliser les fonctions suivantes :

Interface *Ludus* :

- Permettre au *Ludus* de choisir quels types de gladiateurs s’affronteront dans le combat (voir Annexe 1)

Exemple :

- Sur son interface, le *Ludus* choisit que le prochain combat verra s’affronter

un gladiateur de type *Epéiste*, un autre de type *Cavalier*, et un dernier de type *Animal*

Interface Empereur :

- Afficher les noms des gladiateurs disponibles, classés par types, en fonction des types choisis sur l'interface Ludus (voir Annexe 1)
- Afficher un bouton de validation, activé après une règle de validation
- Pour les types *Epéiste*, *Lancier*, *Cavalier*, *Archer* :
 - Permettre la sélection d'un unique gladiateur de chaque type
 - Activer le bouton de validation si l'empereur a bien choisi un gladiateur de chaque type
 - Certains Gladiateurs requièrent un choix de customisation supplémentaire (épée à une main ou à deux mains). Ce choix est obligatoire pour valider la sélection.
- Le type *Animal* est juste un extra pour le fun, il n'impacte pas la règle de validation. L'empereur peut en choisir 0, 1 ou plusieurs.

Exemple :

- L'Empereur voit apparaître sur son interface la liste des *Epéiste*, la liste des *Cavalier* et la liste des *Animal*.
- Il doit choisir un unique gladiateur de type *Epéiste* et *Cavalier* pour pouvoir valider sa sélection
- S'il choisit *Maximus* ou *Spartacus* comme *Epéiste*, le choix de l'épée s'affiche ensuite (épée à une main ou épée à deux mains)
- Il peut rajouter un ou plusieurs *Animal* s'il le souhaite

REMARQUES

Tu feras les hypothèses qui te paraissent pertinentes et les choix de programmation qui en découlent.

Tu peux utiliser les technos de ton choix, sois le plus smart possible. Mais nous apprécierons particulièrement ton intérêt pour la stack MEVN.

BONUS (si l'envie te prend !)

- Rendre la customisation de gladiateur (choix d'épée) paramétrable
 - Le Ludus peut choisir d'activer ou désactiver la customisation sur tous les gladiateurs
 - Le Ludus peut créer de nouveaux choix de customisation (exemple Archers : Arc ou Arbalète)
 - ...tout en gardant la sélection d'une option obligatoire pour la règle de validation ! (si la customisation est activée)

Annexe 1: BDD Gladiateurs

Types	Noms des gladiateurs	Modifier
Epéiste	Maximus	Choix d'épée : épée à une main, ou épée à deux mains
	Spartacus	Choix d'épée : épée à une main, ou épée à deux mains
	Priscus	
	Pollux	
Lancier	Ganicus	
	Crixus	
Cavalier	Jeanclaudedus	
	Spiculus	
Archer	Commodus	
	Flamma	
Animal	Mouton Noir	Optionnel
	Tigre	Optionnel
	Lion	Optionnel