# Если вы в состоянии выполнить этот тест, пришлите оценку требуемого на выполнение времени и точный срок готовности. Нам хотелось бы закончить тест как можно быстрее, без задержек. От качества кода и скорости выполнения задания будет зависеть наше предложение.

**Задача**

Необходимо разработать механизм работы лобби для многопользовательской браузерной игры

1. При входе на сайт игры пользователю необходимо ввести имя и пароль в специальном окне, либо зарегистрироваться. После ввода имени и пароля пользователю на экран выводится список других игроков онлайн.
2. Предусмотреть интерфейс на русском и на английском языках. Выбор языка должен зависеть от настроек браузера.
3. Пользователь создаёт лобби для 2х или 4х человек и ожидает, когда другие пользователи к нему подключатся. При создании указывается название и количество участников.
4. Должны быть списки созданных лобби, а именно, два разных списка: двухпользовательские и четырёхпользовательские лобби.
5. Присоединение к лобби осуществляется посредством выбора лобби из списка и подтверждением действия.
6. Как только в лобби набирается необходимое количество участников, пользователь, создавший лобби, «запускает игру» (никакой игры делать не надо, это чисто символический запуск игры). «Игра» завершается через минуту после её старта.
7. Пользователи могут покидать лобби в любой момент, даже после «запуска игры». Пользователи, покинувшие лобби в ходе игры, не могут вступать ни в какие лобби в течение минуты.
8. Должен отображаться статус лобби: «набор участников», «идёт игра».
9. Интерфейс должен быть удобным и красивым
10. Использование Comet-технологии (long-polling механизм)
11. Реализовать с применением MVC-паттерна.

**Релиз**

1. Исходные коды игры, выложенные на <https://bitbucket.org/>. Сделайте администратором репозитория пользователя qa@edsd.com.
2. Ссылка на сайт.