

Clash of Villages

THE GAME



Clash of Villages
adalah multiplayer game online 

Tiap player bisa **mengelola** resourcenya
masing-masing,

Atau **menyerang** player lain untuk
merampas resource dari player lain.



User memiliki **Townhall**
secara **otomatis** ketika
mendaftar dan user
akan diberikan modal
100 golds dan **100**
foods





Tiap User hanya akan memiliki **Satu** Townhall.

User dapat **melihat** resource yang dimiliki.



User **bisa membuat**
bangunan lain
seperti:



Barrack



Farms



Market

Biaya untuk membangun Market adalah 30 golds dan 10 foods

Market **menghasilkan 1 gold/menit**. Market memiliki **daya tampung** sebesar 20 golds

Setiap Market harus **memiliki namanya masing-masing**





User dapat **mellihat semua list** Market.

User dapat **melihat detail Market**, termasuk resource yang sudah digenerate.

User dapat **mengganti** nama Market.

User dapat **merobohkan** Market

User dapat **collect** resource pada market **tertentu**.

Biaya untuk membangun Farm adalah **10 golds dan 30 foods**

Farm **menghasilkan 1 food/menit**. Farm memiliki daya tampung sebesar 20 foods

Setiap Farm harus **memiliki namanya masing-masing**





User dapat **mellihat semua list** Farm.

User dapat **melihat detail Farm**, termasuk resource yang sudah digenerate.

User dapat **mengganti** nama Farm.

User dapat **merobohkan** Farm

User dapat **collect** resource pada farm **tertentu**.

Biaya untuk membangun
Barrack adalah **30 golds dan 30
foods**

Barrack **menghasilkan 1
soldier/menit**. Barrack
memiliki daya tampung sebesar
10 soldiers

Setiap Barrack harus **memiliki
namanya masing-masing**





User dapat **mellihat semua list** barrack.

User dapat **melihat detail barrack**, termasuk resource yang sudah digenerate.

User dapat **mengganti** nama barrack.

User dapat **merobohkan** barrack

User dapat **collect** resource pada barrack **tertentu**.

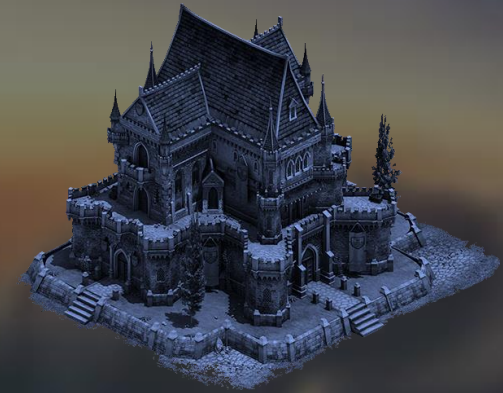


Player A

Invade



Defend



Player B

User dapat menyerang user lain untuk merampas resource pada Townhall mereka. keberhasilan ditentukan berdasarkan **jumlah soldier yang dikirim**

Soldiers yang dikirim, baik serangan **berhasil maupun gagal akan hilang**



Player A

Invade



Player B

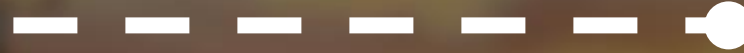
Jika serangan **berhasil**:

- Penyerang: mendapatkan tambahan 5 medal
- penyerang: mendapatkan setengah dari golds dan foods pada di Townhall lawan.
- yang diserang: jumlah soldiers menjadi 0

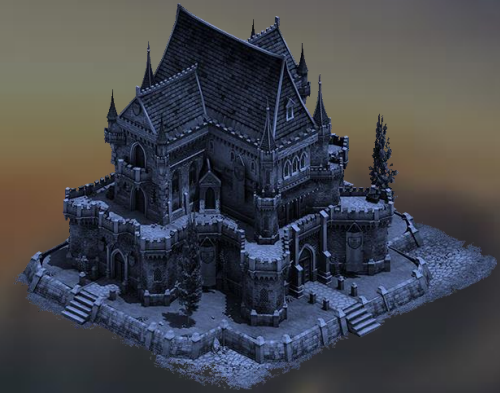


Player A

Invade



Defend



Player B

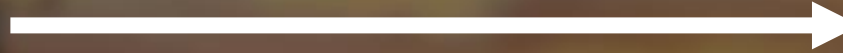
Jika serangan **Gagal**:

- penyerang: setengah medal hilang (pembulatan ke bawah, jika current 5 akan jadi 2)
- yang diserang: mendapatkan 2 medal

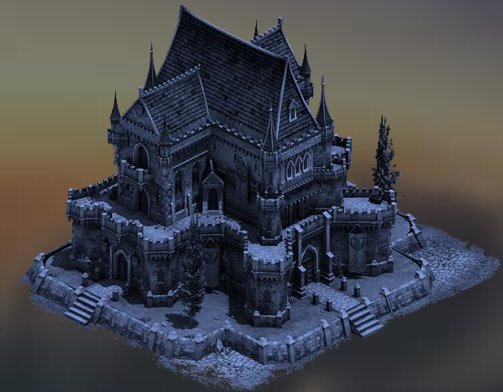


Player A

Invade



Defend



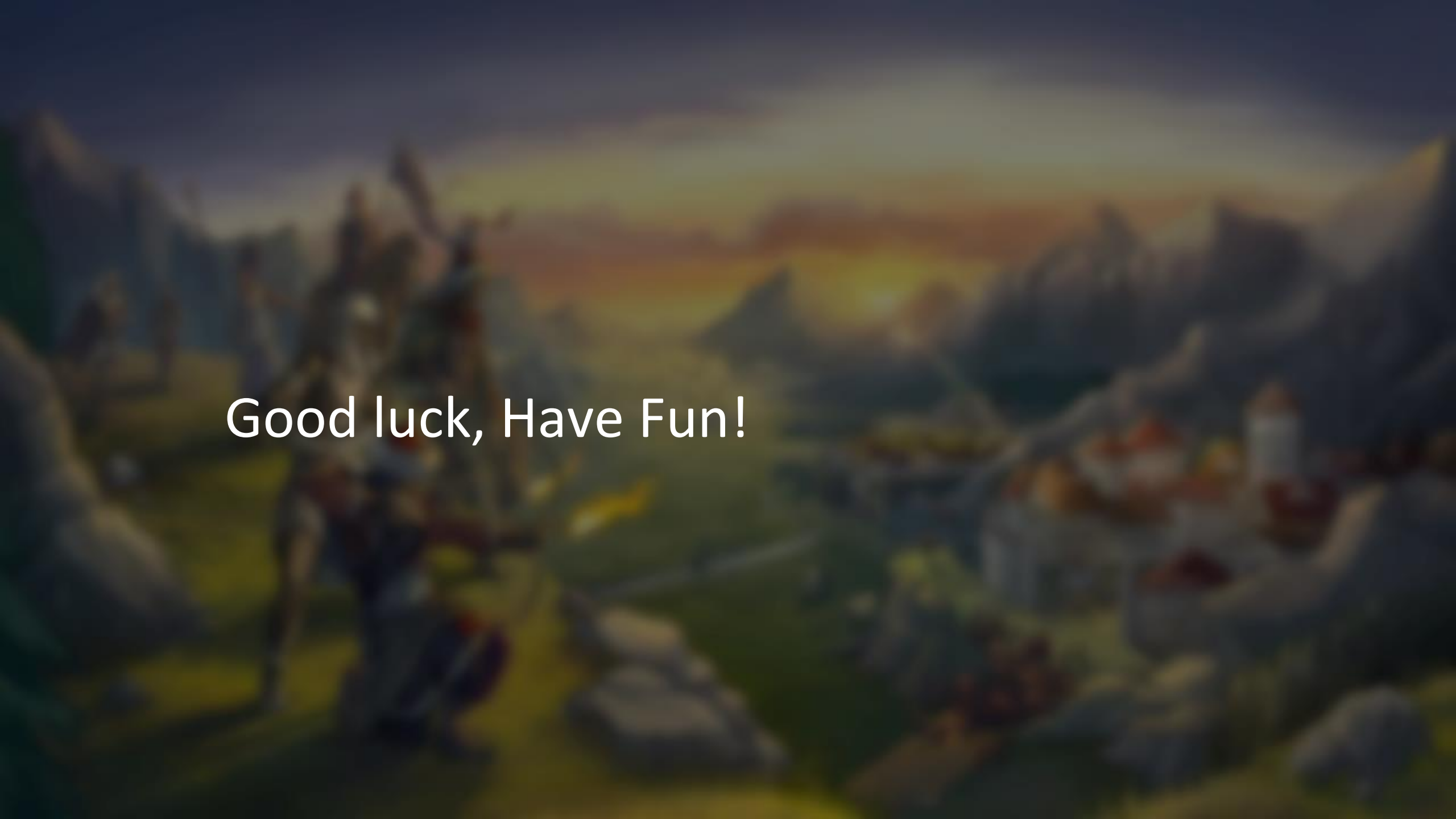
Player B

Notes:

- Kamu **tidak perlu membuat endpoint** untuk listing user lain, ketika mencoba cukup **hardcode id user saja**.
- Perhatikanlah **rule-rule** yang perlu diimplementasi, **seperti email yang harus unik, minimal length, etc.**
- Point plus jika kamu bisa menambahkan **validasi email address**.

Supaya game lebih menarik, buatlah limitasi berikut:

- Townhall hanya dapat menampung **1000 golds, 1000 foods dan 500 soldiers.**
- User hanya dapat membuat **maksimal** 30 barrack.
- User dengan jumlah soldiers pada Townhall **dibawah 50** tidak dapat diserang

The background is a blurred, artistic rendering of a fantasy landscape. It features jagged, snow-capped mountains under a sky with a warm, orange and yellow sunset or sunrise. In the foreground, there's a small, rustic village with stone buildings and a church with a tall, thin spire. The overall tone is soft and atmospheric, with a focus on the central text.

Good luck, Have Fun!