



Foobartory Front

Foobartory — UI Take Home Project

Avant-propos

- Le but de ce projet est de comprendre comment tu codes et comment tu appréhendes une question ouverte. Le sujet est volontairement très ouvert pour te laisser le champ libre - n'hésite pas à partir dans une direction de ton choix voir à déborder :)
- Avant de te lancer, nous te demandons de t'engager sur une deadline

Énoncé

Le but est de coder une chaîne de production de `foobar`. La production n'a *pas besoin d'être optimale*, seulement fonctionnelle. Le jeu commence avec 2 robots, mais on souhaite ensuite accélérer la production pour prendre rapidement le contrôle du marché des `foobar`.

Les robots sont chacun capables d'effectuer plusieurs actions :

- Se déplacer pour changer d'activité : occupe le robot pendant 5 secondes.
- Miner du `foo` : occupe le robot pendant 1 seconde.
- Miner du `bar` : occupe le robot pendant un temps aléatoire compris entre 0.5 et 2 secondes.
- Assembler un `foobar` à partir d'un `foo` et d'un `bar` : occupe le robot pendant 2 secondes. L'opération a 60% de chances de succès ; en cas d'échec le `bar` peut être réutilisé, le `foo` est perdu.
- Acheter un nouveau robot pour 3 `foobar` et 6 `foo`, 0s.

Le jeu s'arrête quand on a 20 robots.

Format

- Utilise les technos de ton choix pour créer un dashboard permettant de gérer/monitorer la production de robots.
- Envoies ta réponse sous la forme d'un repo Github que nous pouvons `git clone` avec un README expliquant comment le faire fonctionner, et avec tes remarques sur le projet.