

Seleção de Desenvolvedor de Software - Escribo

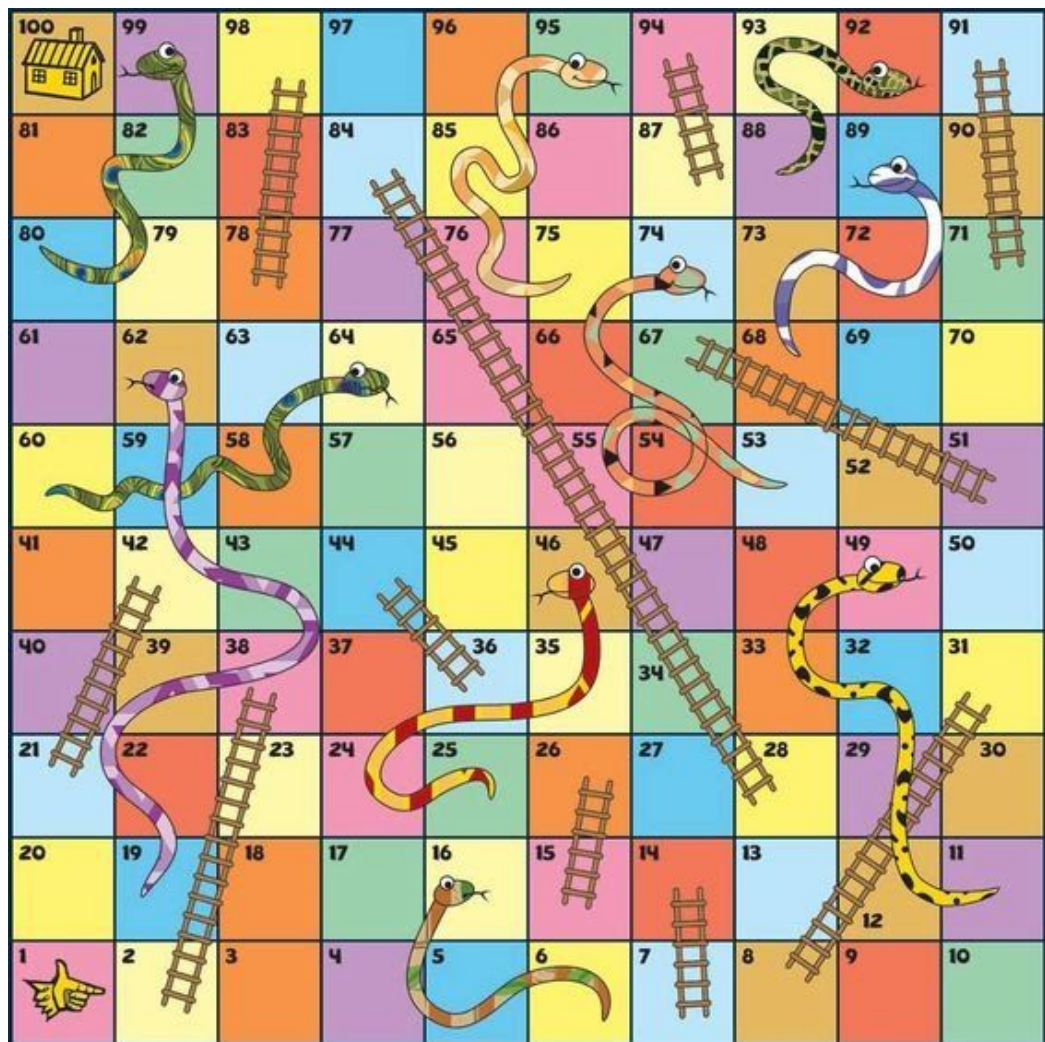
Teste Técnico 02

- Implemente a parte lógica do [jogo indiano "Cobras e Escadas"](#)

Regras do Jogo:

1. Existem dois jogadores e ambos começam fora do tabuleiro.
2. O jogador 1 começa e alterna sua vez com o jogador 2.
3. Um jogador deve jogar dois dados e somar sua posição atual ao valor da soma dos dados sempre em ordem crescente, do 1 até o 100.
 - Exemplo: Caso um jogador esteja na casa 7 e o somatório dos dados dá 6, ele deve ir até a casa 13;
4. Caso o valor de ambos os dados seja igual, o jogador atual ganha uma nova jogada.
 - Exemplo, se o jogador 1 tira 5 no dado 1 e 5 no dado 2 estando na casa 7, ele deve se dirigir à casa 17 e jogar novamente.
5. Caso um jogador pare em uma casa que é a base de uma escada, ele obrigatoriamente deve subir até a casa em que está o topo da escada.
6. Caso um jogador pare em uma casa em que está localizada a cabeça de uma cobra, ele vai obrigatoriamente deve descer até o casa onde está a ponta da cauda da cobra.
7. Um jogador deve cair exatamente na última casa (100) para vencer o jogo. O primeiro jogador a fazer isso, vence. Mas se o somatório dos dados com a casa atual for maior que 100, o jogador deve se movimentar para trás até a contagem terminar, como se ele tivesse batido em uma parede e retornasse.
 - Exemplo, se um jogador está na casa 98 e o somatório dos dados dá 5, o jogador deve se mover até a casa 100 (dois movimentos), e fazer o retorno, caminhando para 99, 98 e 97 (três, quatro e cinco movimentos.)
8. Se um jogador tirar dados iguais e chegar exatamente na casa 100 sem movimentos restantes, então o jogador vence o jogo e não precisa jogar novamente.
 - Exemplo, se um jogador está na casa 98 e o somatório dos dados dá 2 (1+1), ele ganha a segunda jogada. Mas como o primeiro movimento o faz ficar na casa 100, ele vence o jogo e não precisa jogar novamente.

9. O tabuleiro tem o seguinte layout:



Descrição da Implementação:

1. Sua tarefa é fazer uma simples classe chamada "CobrasEscadas".
2. Essa classe deve ter um método "jogar" que recebe as variáveis "dado1" e "dado2", e que pode ser chamado independente do estado do jogo ou qual dos jogadores está na vez.
3. As variáveis "dado1" e "dado2" são os valores dos dados jogados pelo jogador naquele momento e ambos são inteiros entre 1 e 6. O jogador irá se mover "dado1+dado2" casas na sua vez.
4. Retorne a frase "Jogador X Venceu!" quando um jogador for vitorioso. Onde X é um jogador vitorioso que chegou na casa 100 sem nenhum movimento sobrando.
5. Retorne a frase "O jogo acabou!" se algum jogador já tiver vencido o jogo e o outro jogador tentar chamar o método "jogar".

6. Em qualquer outro caso, retorne "Jogador X está na casa Y". Onde X é o jogador atual e Y é a casa em que ele estará ao finalizar sua jogada.

Instruções:

- Sua função deve ser implementada em Javascript.
- Sua implementação deve estar em um repositório público no [Github](#).
- Escreva um README no seu repositório com as instruções de como rodar o seu projeto e como podemos testá-lo.
- Envie sua resposta para o email jobs@escribo.com com o link do repositório.