

Desafio Celero - Front-End

Objetivo

A finalidade deste desafio é testar as suas habilidades e conhecimento com TypeScript e Angular 10. O seu objetivo será criar um **jogo da velha entre personagens da Marvel**. Esperamos este resultado em apenas 1 (uma) página web. As regras são:

- Você deverá utilizar TypeScript e Angular 10 para implementar o projeto.
- Ao abrir a página, o jogo deverá pedir o nome dos dois personagens. Ao escrever cada nome, o jogo deve buscar a *thumbnail* do personagem na API <https://developer.marvel.com/>. A *thumbnail* deve ser apresentada junto ao nome do personagem. Caso haja alguma exceção na requisição (o personagem não existir, o personagem para o nome procurado não for encontrado, etc), uma mensagem de erro deve ser exibida ao usuário.
- Após a escolha do personagem, o jogo deve sortear quem começa jogando. O primeiro jogador sempre será **X**. O segundo, **O**;
- O ambiente deve permitir todas as combinações válidas no jogo da velha: **horizontais, verticais e diagonais**;
- O jogo acaba quando algum dos jogadores realizar uma combinação ou se “der velha” - quando nenhuma combinação foi possível;
- O jogo deve possuir um placar para cada jogador. A cada vitória, este placar deve ser incrementado. O placar não terá limite de pontos para recomeçar, ou seja, pode ser jogado infinitamente (ou até a página ser recarregada).
- Desenvolva este teste tendo em mente que ele vai ser distribuído ao público e pode ter novas versões. Escreva de maneira mais modular possível, dividindo as páginas em subcomponentes que possam ser reutilizados. Ou seja, se preocupe com a manutenção do código.
- Toda a informação para rodar e usar o projeto deve estar no arquivo README.md.

PONTOS BÔNUS

- Testes unitários contarão como pontos bônus;
- Animações e transições para este teste serão bem-vindas (dê "a sua cara" ao jogo).
- Utilizar scss ao invés de css.
- Evitar o uso de styling frameworks como bootstrap, material, etc.

Prazo

Você terá 1 (uma) semana para concluir o desafio.

Avaliação

- A utilização das tecnologias requeridas;
- Se o seu resultado obedece às regras do jogo, ou seja, se é possível jogá-lo como se estivéssemos jogando no papel;
- A forma com a qual você escolheu escrever o desafio (a arquitetura que usou, se escreveu testes automatizados, se está bem documentado, se possui uma boa legibilidade, etc);
- Como escolheu organizar o seu fluxo de trabalho no git (como uso de branches, separação das responsabilidades, etc).
- Se o seu teste é genuíno, ou seja, se foi você quem o escreveu (soluções prontas causarão a sua imediata desclassificação).

Entrega

Você deve versionar o seu desafio no **git** desde o início. Para hospedá-lo remotamente, escolha entre **Github** e **Bitbucket**. Depois de empurrar o seu progresso à plataforma escolhida, compartilhe conosco o link do mesmo, enviando para o e-mail eduardo.maia@celero.com.br