Az arénában N db hősök küzdenek, akik lehetnek íjászok, lovasok és kardosok. Minden hős rendelkezik egy azonosítóval és életerővel, valamint a lenti szabály szerint tudnak támadni és védekezni.

* Íjász támad
  + lovast: 40% eséllyel a lovas meghal, 60%-ban kivédi
  + kardost: kardos meghal
  + íjászt: védekező meghal
* Kardos támad
  + lovast: nem történik semmi
  + kardost: védekező meghal
  + íjászt: íjász meghal
* Lovas támad
  + lovast: védekező meghal
  + kardost: lovas meghal
  + íjászt: íjász meghal

A csata körökre van lebontva, minden körbe véletlenszerűen kiválasztásra kerül egy támadó és egy védekező. A kimaradt hősök pihennek és növekszik az élet erejük 10-el, viszont nem mehet a maximum fölé.   
A harcban résztvevő hősök életereje a felére csökken, ha ez kisebb mint a kezdeti életerő negyede akkor meghalnak. Kezdeti életerők íjász: 100 lovas: 150 kardos: 120.

A csata elindítása előtt le kell generálni N darab véletlenszerű hőst, amit paraméterként fog megkapni. Csata addig tart még maximum 1 hős marad életben.

Minden kör végén logolni kell ki támadott meg kit és hogyan változott az életerejük.

Készíts egy olyan consol applikációt ami a fenti szabályait figyelembe véve hősöket csatáztat egymással.