Az arénában N darab hős küzd, akik lehetnek íjászok, lovasok és kardosok. Minden hős rendelkezik egy azonosítóval és életerővel, valamint a következő szabályok szerint támadnak és védekeznek:

* 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 körben véletlenszerűen kiválasztásra kerül egy támadó és egy védekező. A kimaradt hősök pihennek, és életerejük 10-zel nő, de 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 addig tart, amíg maximum 1 hős marad életben.

Készíts egy olyan web API-t, amely a fenti szabályokat figyelembe véve hősöket csatáztat egymással, és ellátva van unit tesztekkel. Az alábbi endpointokat szükséges implementálni:

1. Random hősgenerátor

* input: harcosok száma
* return: aréna azonosító

1. Csata

* input: aréna azonosító
* return: History, ami leírja a körök számát, valamint a körökben ki támadott meg kit, és hogyan változott az életerejük.