

Liga Pokémon

VISIÓN GENERAL

Has conseguido el pase para unirse a la nueva Liga Pokémon, para ellos es necesario desarrollar un simulador de Ligas. El cual consiste en realizar batallas entre los Pokemones de varios entrenadores

OBJETIVOS

1. Desarrollar un API en Python3.x con Flask, siguiendo el estándar REST.
2. Crear los siguientes endpoints:
 - a. Crear Liga Pokémon
 - b. Inscribir entrenador en una liga existente
 - i. Enviar la cantidad de Pokemones que desea (num 1-6)
 - ii. Asignar de forma random los Pokemones de acuerdo a la cantidad antes ingresada. Consultando la API (<https://pokeapi.co/>)
 - c. Lucha entre Pokemones.
 - i. Elegir dos entrenadores y hacer luchar sus Pokemones
 - ii. El modo de lucha queda a libre elección (usted decide cómo ganan)
 - d. Lucha Amistosa/Entrenamiento
 - e. Obtener la tabla de posiciones.
 - f. Obtener Ganadores según la liga.
3. Cada tarea debe ser ejecutada de forma asíncrona por un worker, en este caso Celery. (Si, no se te da celery puedes intentarlo con crontab o gatillarlo desde la api)
4. Ideal sería utilizar MongoDB para los datos que consideres que se deben almacenar. (El modelamiento queda a tu criterio) Si necesitas utilizar SQL no hay problema

ENTREGABLES

1. Los avances se deben ir actualizando periódicamente a su cuenta Github.
2. Las instrucciones deben estar en el README del repositorio.
3. El sistema debe publicarse en algún servidor de producción. (Se debe enviar el link) (Pueden utilizarse servicios gratuitos como Heroku).