

## Enunciado do Exercício Técnico

### Corrida de Startups - "STARTUP RUSH"

Neste desafio, você irá desenvolver um sistema que simula o *Startup Rush*, um torneio entre pequenas startups que competem por reconhecimento e destaque no mercado. Inspirado em programas de competição, o torneio ocorre por meio de rodadas eliminatórias avaliadas por um "usuário-jurado", responsável por administrar as batalhas e atribuir as pontuações com base em eventos simulados.

#### Contexto

Startups com ideias inovadoras, apresentando nome, slogan e ano de fundação, disputam entre si em rodadas sucessivas. Cada rodada representa um momento de avaliação, podendo ser influenciada por fatores positivos ou negativos simulados pelo sistema. O torneio acontece até que reste apenas uma vencedora, que será coroada como campeã do *Startup Rush*.

#### Regras do Torneio

- Participam entre 4 e 8 startups, obrigatoriamente em número par.
- Cada startup inicia com 70 pontos.
- As rodadas são compostas por batalhas em pares, sorteados automaticamente pelo sistema.
- As batalhas são administradas individualmente pelo usuário (quem conduz o torneio), que escolhe uma batalha ainda pendente e insere os eventos ocorridos.

#### Eventos Possíveis em uma Batalha

Durante a batalha, o usuário pode registrar eventos específicos que afetam diretamente a pontuação das startups:

- **Pitch convincente:** +6 pontos
- **Produto com bugs:** -4 pontos
- **Boa tração de usuários:** +3 pontos
- **Investidor irritado:** -6 pontos
- **Fake news no pitch:** -8 pontos

Esses eventos devem ser atribuídos manualmente pelo administrador da batalha, conforme o desempenho simulado de cada startup. Uma *startup* pode receber um determinado evento uma única vez por rodada, entretanto, um evento pode ocorrer com as duas *start ups* que estão competindo (Por exemplo: A *start up* A e a *start up* B tiveram boa tração de usuários, mas só poderão ter os +3 pontos que representam o evento somados uma única vez em sua pontuação na rodada). Ao fim da disputa, o sistema calcula o vencedor com base na pontuação acumulada. A *start up* vencedora ganhará automaticamente 30 pontos e avançará para a próxima etapa.

## Empates e “Shark Fight”

Se houver empate ao final da batalha, o sistema automaticamente realiza uma *Shark Fight*, uma rodada relâmpago onde uma *startup* recebe aleatoriamente +2 pontos. O novo placar decide a vencedora da disputa.

## Funcionalidades

### [1] Cadastro de startups

- a) Nome, slogan e ano de fundação.
- b) Validação para garantir entre 4 e 8 participantes, obrigatoriamente em número par.

### [2] Sorteio de batalhas e estrutura do torneio

- c) Ao iniciar o torneio, o sistema realiza o pareamento aleatório entre as startups para formar as batalhas da rodada.

### [3] Administração de batalhas individualmente

- d) O usuário escolhe qual batalha deseja administrar.
- e) Exibe os nomes das startups e a pontuação atual.
- f) Permite registrar eventos que impactam a pontuação.
- g) Calcula e apresenta o vencedor.
- h) Realiza o *Shark Fight*, se necessário.
- i) Soma automaticamente 30 pontos na pontuação de cada *start up* vencedora.

### [4] Avanço automático de fase

- j) Quando todas as batalhas de uma rodada forem concluídas, o sistema deve avançar automaticamente para a próxima fase do torneio, sorteando novamente os pares entre as startups classificadas.

### [5] Relatórios e resultados

- k) Exibição de uma tabela geral com todas as startups ordenadas por pontuação final (decrecente), contendo estatísticas individuais: número de pitches, bugs, trações, investidores irritados e penalidades.
- l) Apresentação do slogan da startup campeã ao final do torneio.

**[6] FEATURE EXTRA.** Por fim, você deverá incluir uma funcionalidade extra completamente à sua escolha. Descreva claramente a funcionalidade, faça a sua implementação e a sua demonstração. Use a sua criatividade!