

Prueba Técnica Magnum

El propósito de ésta prueba es evaluar sus habilidades de diseño, desarrollo y análisis. Cómo cualquier otro desarrollo se debe tener un balance entre el tiempo y la calidad del resultado de lo desarrollado.

Para el desarrollo Front-End Angular 14. Para el desarrollo BackEnd se requiere hacer uso de .Net 7 como mínimo.

Criterios de Evaluación

BackEnd

- Patrones de Diseño / principios SOLID: La arquitectura que elija debe adaptarse a las necesidades del problema dado.
- Repositorio de datos implementado en base de datos relacional.
- Http / Servicios Rest / Api. Manejo adecuado de los verbos y códigos de respuesta. Manejo de Excepciones de Negocio (log de excepciones). Mensajes Intuitivos.

FrontEnd

- Patrones de Diseño / principios SOLID: La arquitectura que elija debe adaptarse a las necesidades del problema dado.
- Estilos / Diseño Responsive
- Manejo de Errores / Validaciones de Formularios: Manejo de errores y/o validaciones retornadas desde el backend y manejo de validaciones a nivel de formularios.

Bonus (deseable)

- Despliegue app en la nube.
- Docker.

Especificación del Problema

El problema va a tratar de un juego muy conocido llamado Piedra, Papel o Tijera.

Para poder iniciar el juego deben registrarse 2 jugadores, el juego consiste en seleccionar un movimiento (Piedra, Papel o Tijera) y cada movimiento le gana al otro de acuerdo a lo siguiente:

- Papel le gana a la Piedra
- Piedra le gana a Tijera
- Tijera le gana a Papel

NOTA: En caso de que elijan el mismo movimiento hay empate y pasa a la siguiente ronda.

El juego consiste en tener n rondas en las que cada jugador selecciona los movimientos. El jugador que complete 3 rondas ganadas; gana la batalla.

La aplicación web debe tener lo siguiente:

- Debe solicitar el registro de 2 jugadores en los que se les pide el nombre completo. El sistema debe registrarlo y asignarle un id automáticamente.
- Una vez los jugadores se hayan registrado da inicio a las rondas donde cada jugador elige un movimiento.
 - Primero elige el jugador 1 y después el jugador 2, debe ser consecuente primero el jugador 1 y hasta que el jugador 1 no elija un movimiento el sistema no debe permitir que siga el jugador 2.
- En pantalla debe ir mostrando los resultados parciales de cada una de las rondas y diciendo quién fue el ganador o en su defecto si hubo empate.
- Estas rondas se deben repetir hasta que un jugador gane 3 de las mismas.
- Una vez el juego termine debe pedir si desea repetir el juego o si desea iniciar uno nuevo en donde se deben volver a registrar 2 nuevos jugadores.

Diagrama de Componentes

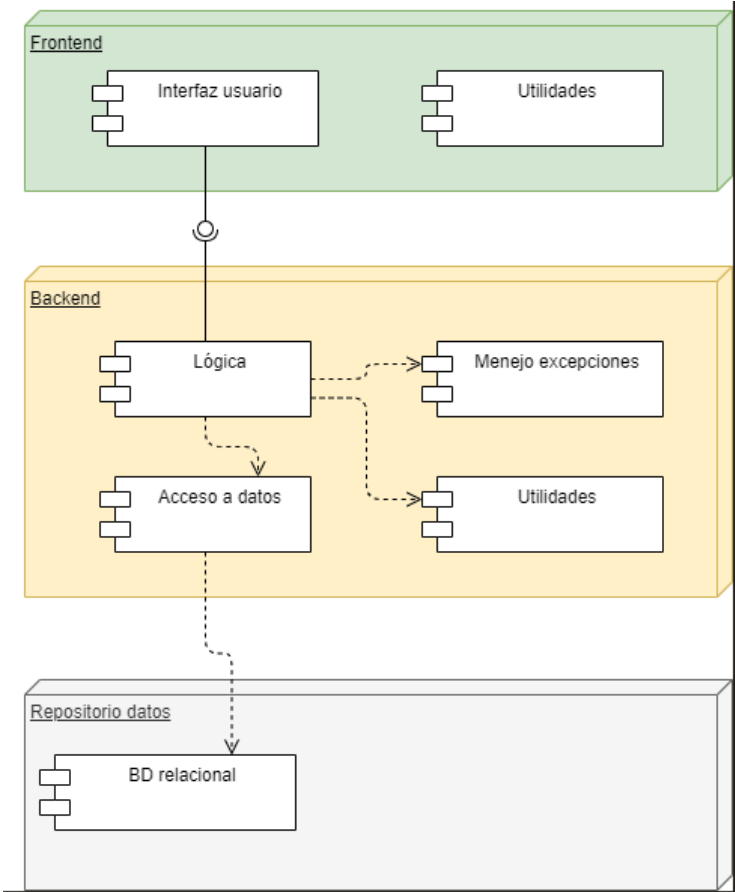


Diagrama de Secuencia

