

- Додайте покрокову інструкцію запуску розробленої програми в README
- Налаштуйте конфігурації програми таким чином, щоб програму можна було запустити без правок\доналаштувань з боку перевіряючого
- 
- для БД используйте sqlite (если же хотите другую БД, например, mysql или postgresql, то предварительно подготовьте docker-compose.yaml файлом с соответствующими сервисами)
- Для кеша используйте формат хранения файл/бд (если же хотите memcached или redis, то предварительно подготовьте docker-compose.yaml файлом с соответствующими сервисами)
- Для очередей используйте sync режим (если же хотите rabbitmq или redis, то предварительно подготовьте docker-compose.yaml файлом с соответствующими сервисами)
- Не добавляйте лишнего кода, придерживайтесь принципу YAGNI
- Не усложняйте код, придерживайтесь принципу KISS

1) На главной странице необходимо вывести форму регистрации с такими полями: Username, Phonenumbers и кнопку Register.

После того как пользователь заполнил поля и нажал кнопку Register, происходит следующее: Пользователь получает сгенерированный уникальный линк на специальную страницу (страница A), доступ к которой будет доступен по уникальной ссылке в течении 7 дней. После истечения времени, линк становится недействительным.

2) Функционал страницы A:

- ✓ Возможность сгенерировать новый уникальный линк
- ✓ Возможность деактивировать данный уникальный линк
- ✓ Кнопка Imfeelinglucky
- ✓ Кнопка History
- ✓ По нажатию на кнопку "Imfeelinglucky" пользователю выводится:
  - ✓ Рандомное число от 1 до 1000. Результат Win/Lose. Сумма выигрыша (0 если проигрыш)

- ✓ Если рандомное число четное- выводить пользователю результат Win. В противном случае результат Lose.
- ✓ Сумма Win. Если рандомное число более 900, сумма выигрыша должна составлять 70% от рандомного числа. Если рандомное число более 600, сумма выигрыша должна составлять 50% от рандомного числа. Если рандомное число более 300, сумма выигрыша должна составлять 30% от рандомного числа. Если рандомное число меньше или равно 300, сумма выигрыша должна составлять 10% от рандомного числа.
- ✓ По нажатию на кнопку "History" пользователю выводиться: Информация о последних 3х результатах нажатия на кнопку "Imfeelinglucky"