

ORIENTAÇÕES PARA O TESTE

O teste de programação abaixo faz parte do processo seletivo para a vaga de desenvolvedor do Simers, e nos ajudará a ver aspectos como sua habilidade técnica e a legibilidade e organização do seu código. Acima de tudo, esperamos que você se divirta enquanto programa a solução! Para resolver o problema, você deve criar uma aplicação web usando PHP. O problema não é extenso, então procure usar dependências externas como frameworks ou bibliotecas com parcimônia. Por outro lado, você pode usar ferramentas de teste à vontade (Codeception, PHPUnit etc).

A aplicação deve rodar em qualquer sistema operacional.

Você deve publicar a solução do problema no **GitHub** e nos enviar o link do seu repositório. Não se esqueça de incluir um arquivo README com todas as instruções necessárias para rodar sua aplicação.

Você tem 3 dias para trabalhar no problema e nos enviar o link para a sua solução, contando a partir do momento em que você recebeu essa descrição. Em caso de dúvidas técnicas, entre em contato conosco a partir dos e-mails: henrique.pappis@simers.org.br, luciano.bobsin@simers.org.br, rodrigo.araujo@simers.org.br, pablo.iglesias@simers.org.br.

Ah, por favor, envie o link com a sua solução somente para nós e evite disponibilizar a descrição do teste no **Github** - é importante para garantirmos um processo justo para todos os candidatos.

Dito isso, vamos ao teste!

Você foi contratado por uma lotérica para desenvolver um sistema de sorteios. Onde o vencedor irá ganhar um milhão de reais.

O sorteio deve ser composto por uma lista de 20 números, iniciando em 00 e terminando em 19.

Os apostadores poderão escolher de 6 a 12 números, conforme o critério:

Idade	Quantidade números
Até 18 anos	6 números
Entre 18 e 30 anos	8 números
Entre 30 e 50 anos	10 números
Entre 50 até 70 anos	11 números
Acima de 70 anos	12 números

Quando o **número de apostadores chegar a 5**, o sorteio deverá ser realizado. Para cada sorteio, **6 números** serão sorteados de forma aleatório.

Sua solução deve garantir que cada apostador faça apenas uma aposta por sorteio. Em caso de empate, o critério para desempate será a primeira aposta realizada.

Não é necessário salvar os dados (em banco de dados, por exemplo).