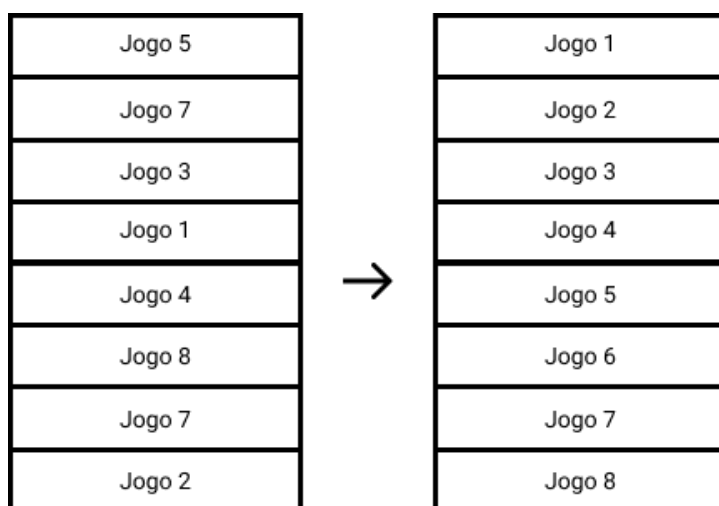


## A Copa do Mundo de Jogos Lambda3

A Lambda3 está organizando uma Copa do Mundo de jogos, e precisamos de sua ajuda para determinar quais jogos estarão no pódio e quem é o grande campeão. O resultado de cada partida é determinado de acordo com a nota do público para cada um deles.

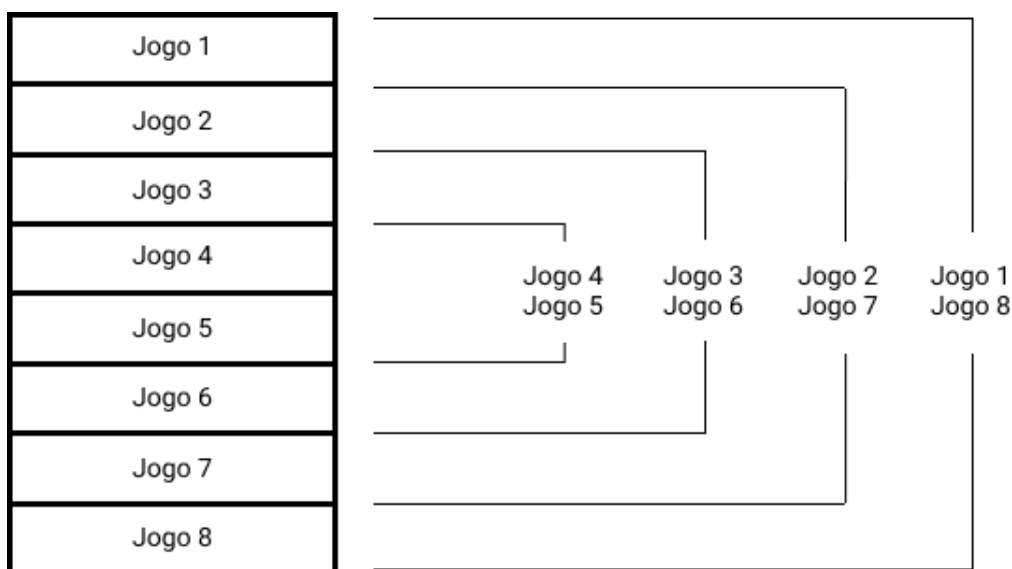
### Organização Inicial

A Copa do mundo de jogos funciona da seguinte maneira: uma lista inicial de 8 participantes é selecionada e ordenada alfabeticamente



### 1ª Fase – Quartas de Final

Depois de ordenada alfabeticamente, os jogos devem ser pareados em **partidas** da seguinte forma: o jogo na **primeira posição** com o da **última posição**, o **segundo** com o **penúltimo**, e **assim por diante**. Veja o exemplo abaixo.

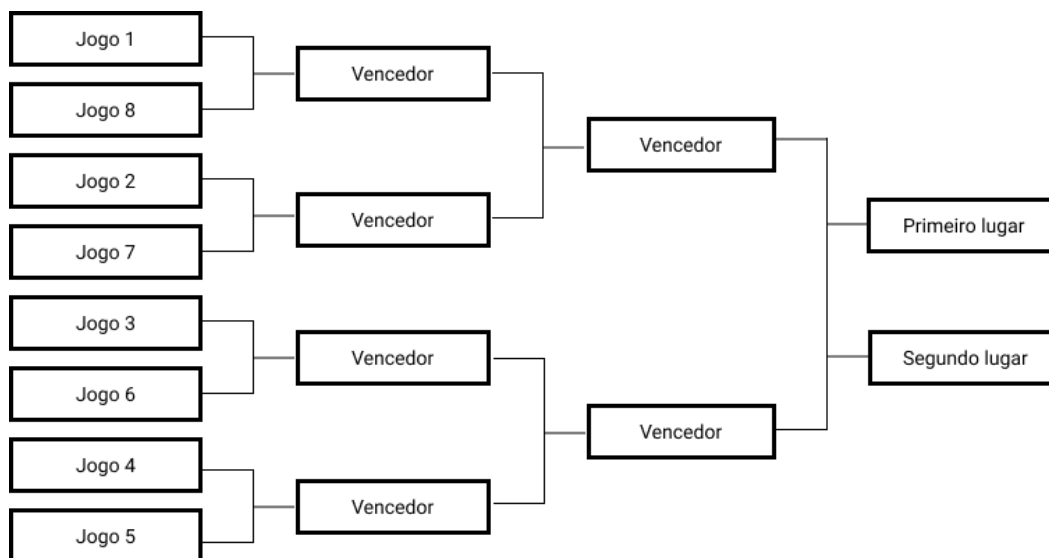


Exibição gráfica de como devem ser as partidas

Depois de pareados, o campeonato deve **executar as partidas** e avançar os vencedores para a semifinal.

## 2ª Fase – Semifinal

Nessa fase o chaveamento é diferente da anterior e definido da seguinte maneira: O vencedor da disputa entre "Jogo 1" e "Jogo 8" enfrenta o vencedor da disputa do "Jogo 2" com o "Jogo 7", enquanto o vencedor da disputa entre o "Jogo 3" e o "Jogo 6" enfrenta o vencedor da disputa entre "Jogo 4" e "Jogo 5". Para uma melhor visualização de como deve ser a competição, veja o exemplo abaixo:



Exibição gráfica de como deve ser a fase eliminatória.

Depois de organizadas as partidas, elas devem ser executadas e os vencedores devem avançar para a final.

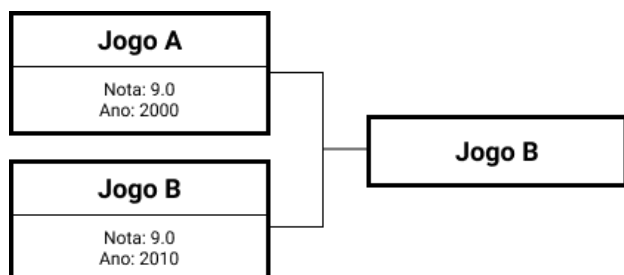
## 3ª Fase - Final

Os dois jogos remanescentes disputam entre si e o campeonato deve retornar quem é o campeão e quem é o vice-campeão. Os dois devem ser apresentados na tela de resultados.

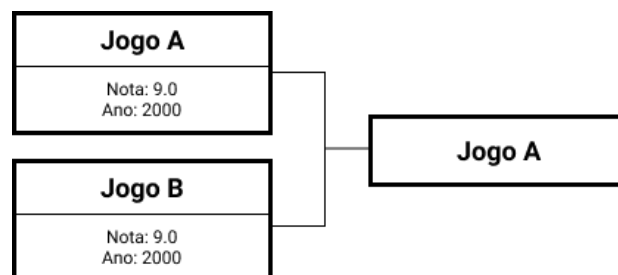
### Como funciona uma Partida?

Em uma partida com dois jogos, o com a maior nota vence. Caso haja um empate entre as notas, o vencedor será aquele com o ano de lançamento mais recente. Se ainda assim o empate persistir, o vencedor será o primeiro na ordem alfabética.

**Exemplo 1:** "Jogo A" e "Jogo B" possuem a mesma nota. O "Jogo A" foi lançado em 2000 e o "Jogo B" foi lançado em 2010, portanto em uma disputa entre eles o vencedor será o "Jogo B".



**Exemplo 2:** "Jogo A" e "Jogo B" possuem a mesma nota. O "Jogo A" e o "Jogo B" foram lançados em 2000, portanto em uma disputa entre eles o vencedor será o "Jogo A".



## Requisitos mínimos

Para a entrega desta solução, esperamos que você desenvolva um projeto SPA utilizando **JavaScript** ou **TypeScript**, preferencialmente **Angular 2+ ou React**.

Instruções:

### 1) Consuma nossa API de jogos

- <https://l3-processoseletivo.azurewebsites.net/api/Competidores?copa=games>

Por meio da URL indicada acima você conseguirá acessar uma lista de jogos com as seguintes informações:

- Id;
- Título;
- Ano de Lançamento;
- Nota;
- Url da imagem.

### 2) Crie as telas do campeonato de acordo com o fluxo no Figma

[No Figma](#) você encontrará algumas instruções de utilização, as páginas no layout web e no layout mobile e um protótipo para mostrar a navegação, a usabilidade e as animações.

Na tela **Seleção dos Jogos**, a API retornará 16 jogos e o usuário deverá escolher apenas 8 para dar início à competição.

### 3) Com os jogos selecionados, realize o campeonato

Desenvolva o código que recebe os 8 jogos selecionados e realizará o campeonato como explicado anteriormente.

## Avaliação técnica

Sabemos que cada pessoa tem um tempo diferente disponível para desenvolver o teste, então sinta-se à vontade para priorizar o desenvolvimento das funcionalidades à seu critério. O que gostaríamos de ver no seu teste são:

- Responsividade, usabilidade e acessibilidade;
- Utilização de arquivos de hand-off (Figma);
- Utilização de CSS e seus pré-processadores (se decidir utilizar);
- Organização e clareza do código e do projeto como um todo;
- Conhecimento e desenvolvimento de uma solução em SPA;
- Presença e qualidade de testes automatizados;
- Pragmatismo e priorização

Sua proposta de solução deve estar funcionando e você deve nos enviar todas as informações para que possamos executar seus testes e sua aplicação. Idealmente um arquivo README com todos os passos descritos.

## Entrega

O prazo de entrega é de até uma semana, podendo ser realizada antes. A entrega antecipada não influenciará na avaliação do teste.

Caso perceba que não conseguirá entregar nesse prazo, entre em contato conosco e nos explique o que está acontecendo. Com isso podemos avaliar e definir outras ações. Mas o desejado é que o teste seja concluído no prazo indicado de uma semana.

Você receberá no e-mail informado durante o bate-papo técnico ou no usuário do github informado no momento que você submeteu seu currículo, um convite para um repositório privado no GitHub da Lambda3. Você deverá trabalhar e realizar a entrega do teste neste repositório. Caso você tenha algum problema de acesso ou alguma outra dificuldade, por favor nos avise.

**Após finalizar a publicação do código fonte do desafio, por favor, nos envie um e-mail confirmando a entrega.**

**Por favor, não publique este desafio em nenhum repositório público.**