



Prueba Backend Merqueo

Se requiere crear un sistema de simulaciones de encuentros de un campeonato mundial de fútbol. Para el setup de los encuentros se debe permitir:

- Inscribir un nuevo equipo de fútbol de un país donde se pueda subir la imagen de la bandera.
- Inscribir un jugador a un equipo de fútbol donde se especifique nombres, nacionalidad, edad, posición, número de camiseta y la foto del jugador.
- Subir en lote la información anterior a través de un archivo CSV.

Una vez se cuente con la información de los equipos, se debe crear un proceso que simula la eliminatoria del campeonato, se deben crear datos aleatorios para simular los encuentros y sus resultados, el proceso debe arrojar:

- Cuales fueron los encuentros, en qué orden se dieron y cuál fue el resultado de los mismos.
- Cuantas tarjetas amarillas y rojas hubo en cada encuentro por parte de cada equipo.
- Cuales equipos quedaron fuera del campeonato según avanzaron los encuentros.
- Posición en la que quedó cada equipo al final del campeonato.
- Cuantos encuentros ganados en total tuvo cada equipo.
- Cuanto encuentros perdidos en total tuvo cada equipo.
- Cuantas tarjetas amarillas y rojas en total tuvo cada equipo.
- Cuantos goles en total hizo cada equipo.
- Quién fue el equipo campeón.

El encuentro lo gana el equipo que haga más goles, pero en caso de empate, gana el equipo que:

- Tenga menos partidos perdidos.
- Tenga más goles en lo que va del campeonato.
- Tenga menos tarjetas rojas acumuladas.
- Tenga menos tarjetas amarillas acumuladas.

Esta prueba puede ser desarrollada en PHP o Golang. No hay restricciones en el framework o tecnología de almacenamiento de datos. El sistema puede ser preferiblemente WEB o en su defecto por línea de comandos. Se espera documentación de cómo fue abordada la solución, con información del diseño y/o patrones implementados y con las instrucciones necesarias para montar el proyecto y probar las funcionalidades requeridas, por ejemplo migraciones de base de datos, esquemas de base de datos, colecciones en postman,



Prueba Técnica Backend

contenedores en docker con los servicios necesarios, etc... Se tendrá en cuenta el uso de buenas prácticas de desarrollo según el lenguaje y la escritura de pruebas automatizadas determinísticas.

Se debe contestar la prueba con el enlace al repositorio privado donde reside el código de la solución en el en un plazo no mayor a 2 días una vez recibida la prueba. Incluir como colaboradores en el repositorio a mruga@merqueo.com, lrosas@merqueo.com