**Desafio**

Escreva um programa que analise o resultado de múltiplos jogadores em um jogo de jokenpo, você deve utilizar técnicas de programação de forma que a solução seja resiliente para possíveis mudanças como por exemplo adicionar e remover jogadas, e inserir e remover novos jogadores.

**Requisitos**

Os jogadores deverão informar as entradas através das jogadas e o sistema deverá indicar qual o jogador ganhador.

As entradas das jogadas deverão ser disponibilizadas através de APIs REST, além da aplicação disponibilizar APIs para realização do cadastro dos jogadores e das jogadas também ter a possibilidade de consulta-los e exclui-los.

**Exemplos:**

1. Entrada 1 – Jogador 1 e Jogada Pedra
2. Entrada 2 – Jogador 2 e Jogada Tesoura
3. Entrada 3 – Jogador 3 e Jogada Tesoura
4. Jogar
5. Resultado Jogador 1 Vitória

* Linguagem: *Kotlin* ou *Java*
* Framework – Spring Boot
* Para gerenciamento de dependência utilizar o Gradle
* Realização de Testes Unitário com JUnit
  + API
  + Serviços

**Observação**

* Não há necessidade de utilização de banco de dados.
* Não utilizar bibliotecas utilitárias externas.
* O objetivo deste desafio é avaliar o seu conhecimento técnico, estilo de código, conhecimento de arquiteturas, padrões de programação e boas práticas. Faça disso uma oportunidade pra mostrar todo o seu conhecimento.

Favor publicar o código em um repositório público no Github, para realizar essa publicação é necessário ter uma conta no Github.

