**FASE 2**

**Atualizar a aplicação desenvolvida na FASE 1 refatorando o código para seguir os padrões clean code e clean architecture**

a. Alterar/criar as APIs:

i. Checkout Pedido que deverá receber os produtos solicitados e retornar a identificação do pedido. Ok

ii. Consultar status pagamento pedido, que informa se o pagamento foi aprovado ou não. Ok

iii. Webhook para receber confirmação de pagamento aprovado ou recusado.

iv. A lista de pedidos deverá retorná-los com suas descrições, ordenados com a seguinte regra:

1. Pronto > Em Preparação > Recebido; OK

2. Pedidos mais antigos primeiro e mais novos depois; OK

3. Pedidos com status Finalizado não devem aparecer na lista. OK

v. Atualizar o status do pedido. OK

vi. Como desafio extra, opcionalmente, você pode implementar a integração com Mercado Pago para gerar o QRCode para pagamento e integrar com o WebHook para capturar os pagamentos. Caso contrário, será necessário realizar o mock da parte de pagamentos. Como referência, acesse: site do mercado pago.

**Criar uma arquitetura em Kubernetes que atenda os seguintes requisitos**

a. Os requisitos funcionais descritos nos itens anteriores (item problema). OK

b. Escalabilidade com aumento e diminuição de Pods conforme demanda. ???

c. Os arquivos manifestos (yaml) precisam estar no Github junto com a nova versão do código. OK

**Entrega da seguinte documentação no ReadMe**

a. Desenho da arquitetura pensado por você, pessoa arquiteta de software, contemplando:

i. Os requisitos do negócio (problema).

ii. Os requisitos de infraestrutura:

1. Você pode utilizar o MiniKube, Docker Kubernetes, AKS, EKS, GKE ou qualquer nuvem que você desenha.

b. Collection com todas as APIs desenvolvidas com exemplo de requisição (que não seja vazia):

i. Link do Swagger no projeto ou link para download da collection do Postman (JSON).

c. Guia completo com todas as instruções para execução do projeto e a ordem de execução das APIs, caso seja necessário.

d. Link para vídeo demonstrando a arquitetura desenvolvida na nuvem ou localmente:

i. O vídeo deve ser postado no Youtube ou Vimeo.

ii. Não esqueça de deixá-lo público ou não listado.

No arquivo entregue na plataforma, é necessário somente colocar a URL do Github com as informações.