

## Projet 15 : Buy fast and win

Votre application sera capable de :

- Enregistrer un nouvel utilisateur.
- Authentifier un utilisateur existant.
- Un utilisateur authentifié se voit proposer une somme a atteindre ainsi que la limite de temps pour y arrivé.
- La persistance se fera dans des fichiers JSON, gardez cela le plus simple possible.
- Dans le cas d'une victoire /défaite vous serez redirigé vers une nouvelle page .