

## Zadatak

Realizovati serverski API veb aplikacije za evidenciju kvalifikacionog turnira za svetsko fudbalsko prvenstvo. Evidentiraju se timovi, koji su raspoređeni u grupe timova. Svaki tim je raspoređen u tačno jednu grupu. Grupa je određena svojom oznakom (npr. grupa C), a tim svojim nazivom i brojem bodova koje je osvojio u grupi.

Klijentu su dostupne sledeće funkcionalnosti:

- preuzimanje svih timova
- preuzimanje svih grupa, pri čemu se za svaku grupu preuzimaju i timovi koji se u njoj takmiče
- ažuriranje broja bodova nakon utakmice - klijent šalje rezultat i učesnike utakmice što treba da rezultira ažuriranjem bodova učesnika utakmice. Pobjednik dobija 3 boda, poraženi 0, a u slučaju nerešenog rezultata oba tima dobijaju po 1 bod

Servisni sloj, uz oslonac na sloj za upravljanje podacima, treba da obezbedi i sledeće funkcionalnosti:

- preuzimanje timova određene grupe
- preuzimanje timova koji su se direktno plasirali na svetsko prvenstvo - direktan plasman obezbeđuje pobjednik svake grupe, pri čemu je pobjednik tim sa najviše bodova. Ako ima više timova sa najviše bodova, na slučajan način se bira jedan od njih. Kao podršku za slučajni izbor koristiti Java klasu `java.util.Random`.
- preuzimanje timova koji su se plasirali u plej-of (baraž) za plasman na svetsko prvenstvo - u plej-of se plasira 8 najboljih drugoplasiranih timova. Između timova sa istim brojem bodova koji konkurišu za ulazak u plej-of, vrši se slučajni izbor uz oslonac na `java.util.Random` klasu.

Napisati sledeće testove:

- integracioni test za kontroler za preuzimanje svih timova
- integracioni test repozitorijuma za preuzimanje timova određene grupe
- integracioni test za kontroler za ažuriranje broja bodova