**Problema proposto**

**Jogo de arremessos de pedras na água:**

Cada jogador realiza duas partidas com cada um dos demais jogadores. Sempre uma partida em sua fazenda(em casa) e outra na fazenda do adversário (fora de casa). Cada partida tem 3 jogadas, onde cada jogador recebe 3 pedras, uma para cada jogada.

**Regras da partida:**

- O jogador vitorioso na partida é aquele que obtiver o maior número de pulos de pedras na partida.

- Deve-se somar a quantidade de pulos das 3 jogadas, para se obter o número de pulos de pedras do jogador.

- Sempre que a quantidade de pulos do jogador na jogada for maior que 10, este será bonificado com 2 pulos nesta jogada.

- Sempre que as 3 jogadas de um jogador tenham quantidades de pulos de pedras iguais,

acrescentar-se-á 10% à quantidade total de pulos do jogador na partida, devendo o valor destes 10% ser arredondado para um número inteiro, caso o mesmo não seja inteiro.

- Uma partida é identificada usando-se os nomes dos jogadores, como exemplo jogadorA x jogadorB, onde a ordem dos nomes indica quem joga em casa, e quem joga fora de casa. Nesse caso, o jogadorA está jogando em casa, e o jogadorB fora de casa.

**Regras para pontuação da partida:**

- O jogador que obtiver o maior número de pulos de pedra na partida, recebe 3 pontos.

- Em caso de empate, o jogador que jogar fora de casa, recebe 2 pontos.

- O jogador que obtiver quantidade de pulos menor que 3 na partida, será punido com 1 ponto a menos.

**Critérios de desempate na classificação geral:**

- O vencedor será o jogador que obtiver maior soma de pontos, em todas as partidas

- Havendo empate de pontos, o primeiro critério de desempate, será o maior número de vitórias do jogador; o segundo critério é o maior número de vitórias fora de casa, depois, a maior quantidade pulos de bonificação, e depois o menor número de pontos de punição.

**Solução para o problema proposto:**

Utilizando-se da linguagem de programação Ruby, gerar um arquivo de resposta, no formato csv, que contenha a classificação geral do campeonato a partir do arquivo jogadas.txt, que contém as informações de todas as jogadas do campeonato. O arquivo de resposta deve conter a classificação por jogador, bem como a pontuação obtida.

**Regra de implementação:**

Deve-se utilizar somente o Ruby Puro, e usar pelo menos 3 classes para solução do problema proposto, onde uma delas obrigatoriamente deve ser **Campeonato**, que deverá conter o método estático gerar\_classificao(), responsável por gerar o arquivo csv final de classificação. O código implementado deverá ser versionado e disponibilizado no github, compartilhando com [fcoedilson@gmail.com](mailto:fcoedilson@gmail.com), [carloswherbet@gmail.com](mailto:carloswherbet@gmail.com) e [hashimotorafa@gmail.com](mailto:hashimotorafa@gmail.com).