

Desafio Técnico de Programação - Casa de Aposta

Especificações

Back-End:

- Linguagem: Java
- Framework: Spring
- Banco de Dados: PostgreSQL
- Autenticação: Spring Security e JWT

Front-End:

- Framework: Vue.js

Funcionalidades

Tela de Cadastro de Usuário

- Campos: Nome, Email, Data de Nascimento, Senha, Confirmação de Senha
- Requisitos da Senha:
 - Mínimo de 8 caracteres
 - Deve conter letras, números e caracteres especiais
 - Obrigatoriamente deve conter pelo menos uma letra maiúscula e um número
- Ícone para visualizar a senha digitada
- Envio de email para confirmação do cadastro antes de liberar o login

Tela de Login

- Campos: Email, Senha

- Botão 'Esqueci a Senha' para resetar a senha

Menu Lateral

- Perfil de ADM:
 - Dashboard com número de jogos feitos e valor ganho nos jogos
 - Lista de usuários com opção de bloquear o acesso à plataforma
- Perfil de Usuário:
 - Dashboard com número de jogos feitos, quantos ganhou e quantos perdeu

Tela de Jogo

- Campo minado 5x5
- Ao clicar no quadrado, exibir se encontrou um diamante ou uma bomba
- Regras de Aposta:
 - Valor da aposta multiplicado pela equação:
$$(\text{valor_apostado}) * (1 + (\text{quantidade_de_diamantes_encontrados} * 0.33))$$
 - Se encontrar uma bomba, perde o valor apostado
 - O usuário pode encerrar a aposta a qualquer momento clicando em 'Encerrar' e ganhar o valor acumulado
- Input para número do valor da aposta e botão para iniciar o jogo

Nome do Projeto

- Casa de Aposta

Objetivo

- Criar uma plataforma de casa de apostas.