

# Especificação do Trabalho Programação Web 2017.2

- . 1) A inspiração deste trabalho vem de uma atividade muito comum em tempos de copa do mundo: apostar em um BOLÃO. Assim, reunidos em triplas, os alunos devem implementar um sistema de apostas para os jogos da copa do mundo. O sistema deve:
  - a. Na parte de voltada ao administrador:
    - i. Permitir o cadastro dos jogadores (Nome, Login (único) e senha). Cada novo jogador recebe um crédito de R\$ 10,00 automaticamente.
    - ii. Permitir o cadastro das partidas.
    - iii. Definir o resultado das partidas
    - iv. Adicionar créditos para um jogador.
  - b. Na parte pública
    - i. Permitir que um Jogador faça o login
    - ii. Depois de logar, deve exibir o nome do Jogador, o valor que o usuário tem a sua disposição para apostar e a lista de todas as partidas cadastradas.
    - iii. Permitir que um jogador possa selecionar e Apostar em uma partida (Apenas uma aposta de cada jogador por partida). Cada aposta tem valor fixo de R\$ 5,00.

iv. Distribuir o prêmio (total do montante de apostas) usando o seguinte critério (nessa ordem):

1. O vencedor será a que acertar o placar. Se mais de um jogador acertar o placar, o prêmio será dividido igualmente entre eles.
2. Se ninguém acertar o placar, o vencedor será quem acertar o resultado (vitória e empate). Se mais de um jogador acertar o resultado, o prêmio será dividido igualmente entre eles.
3. Se Ninguém acertar o resultado, o dinheiro vai ser devolvido para cada jogador.

v. Listar o ranking dos jogadores cadastrados ordenados por valores ganhos.

- . 2) O sistema deve ser feito em Django. A escolha de qualquer outro pacote adicional em python está autorizado.

O sistema será apresentado em sala de aula (Laboratório 5) na última semana de aulas.