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 apara os jogos da copa do mundo. O sistema deve:
  1. Na parte de voltada ao administrador:
     1. Permitir o cadastro dos jogadores (Nome, Login (único) e  senha). Cada novo jogador recebe um crédito de R$ 10,00  automaticamente.
     2. Permitir o cadastro das partidas.
     3. Definir o resultado das partidas
     4. Adicionar créditos para um jogador.
  2. Na parte pública
     1. Permitir que um Jogador faça o login
     2. 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.
     3. 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.
     4. Distribuir o prêmio (total do montante de apostas) usando  o seguinte critério (nessa ordem):
        1. O vencedor será a que que acertar o placar. Se mais  de um jogador acertar o placar, o premio 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 premio será dividido igualmente entre eles.
        3. Se Ninguém acertar o resultado, o dinheiro vai ser devolvido para cada jogador.
     5. 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 ultima semana de aulas.