

## Atividade Prática – Redis

Em sua conta github, adicione uma pasta com nome redis. Ali, você deve colocar os fontes e um README.md detalhando como executar o seu programa e um screenshot demonstrando uma execução feita (eu provavelmente vou estar mais interessado nos fontes e ver se tudo funcionou)

O Redis tem uma série de estruturas de dados que facilitam nosso dia a dia. Mas a melhor forma de perceber isso é através do uso com alguns exemplos. Esse exercício visa permitir a prática de algumas das principais estruturas desse banco chave valor.

### “Redinsgo”

O Redinsgo é basicamente um bingo com estruturas em um banco chave/valor. Você deve instalar o Redis em sua máquina ou usar um as a service. Em seguida, irá implementar na sua linguagem preferida alguns controles usando o máximo de estruturas do Redis.

O bingo será jogado por 50 pessoas. Você deve utilizar um HASH para armazenar as informações de cada participante.

**user:01** -> name: “user01”, bcartela: “cartela:01”, bscore: “score:01”

**user:02** -> name: “user02”, bcartela: “cartela:02”, bscore: “score:02”

O Hash de certa forma indica chaves para outras estruturas como as cartelas, que devem estar no Redis também. Nesse caso, utilize sets com 15 números aleatórios cada:

**cartela:01** -> [10, 23, ..., 58]

**cartela:02** -> [3, 16, ..., 65]

Para gerar as cartelas, utilize um set com números de 1 a 99 e a função

**SRANDMEMBER**

Depois de gerar as cartelas para cada usuário, utilize uma estrutura de set score para controlar a pontuação de cada participante.

Com tudo preparado, crie um “jogo” com um set para ter as “pedras” e retire uma a uma. Em seguida, verifique cada cartela e pontue no score. O primeiro jogador que somar 15 pontos, deve ser colocado como vencedor.