

Torneio de luta

O torneio consiste em uma disputa entre 16 lutadores para que seja possível identificar quem é o vencedor com base nas regras definidas.

Início

O torneio inicia com 16 lutadores, sendo que o torneio é somente mata mata e a ordenação das lutas deve ser por idade dos lutadores, do menor para o maior.

Oitavas de final

Cada luta das oitavas deve ser realizada da seguinte forma: o lutador mais jovem contra o segundo mais jovem e assim sucessivamente.

Quartas de final

O critério das quartas deve seguir o mesmo das oitavas.

Semifinal

Cada semifinal é realizada entre os vencedores de cada uma das quartas de final, sendo assim o vencedor da luta 1 contra o vencedor da luta 2 e o vencedor da luta 3 contra o vencedor da luta 4.

Final

A final é disputada pelos vencedores das semifinais.

Critério de vitória

O vencedor é determinado pela maior porcentagem de vitórias, sendo que só é necessário a avaliação do número inteiro, não decimal.

O cálculo para identificar a porcentagem é: vitórias / total de lutas * 100.

Caso haja empate deve ser considerado o critério de desempate.

Critérios de desempate

O primeiro critério será pela quantidade de artes marciais que o lutador possui, ou seja, o lutador com maior número é o vencedor.

Caso a quantidade de artes marciais não seja o suficiente, o segundo critério deve ser pelo número de lutas, sendo assim o lutador com o maior número de lutas é o vencedor.

Informações técnicas

Os dados dos lutadores deverão ser obtidos através da API:

- https://apidev-mbb.t-systems.com.br:8443/edgemicro_tsdev/torneioluta/api/competidores
- É obrigatório informar o Header **x-api-key** com o valor:
 - **29452a07-5ff9-4ad3-b472-c7243f548a33**

As propriedades dos lutadores são:

- Id
- Nome
- Idade
- Artes marciais
- Total de lutas
- Derrotas
- Vitórias

Na sua solução será necessário criar uma tela para selecionar 16 lutadores, nesta tela os dados dos lutadores apresentados deverão ser: nome, idade, total de lutas, derrotas, vitórias e quantidade de artes marciais.

Ainda nesta tela, deve haver um botão para o início do torneio, sendo que o torneio só pode iniciar com 16 lutadores.

Após realizar o torneio, deve haver uma tela com o resultado, apresentando somente o vencedor.

Você poderá utilizar o exemplo abaixo como guia ou montar as telas de sua preferência.

Torneio de Luta

Iniciar

☐ Muhammad Ali

Idade: 74
Lutas: 61
Derrotas: 5
Vitórias: 56
Artes Marciais: 1

☐ Chuck Liddell

Idade: 49
Lutas: 30
Derrotas: 9
Vitórias: 21
Artes Marciais: 3

☐ Sugar Ray Robinson

Idade: 67
Lutas: 200
Derrotas: 19
Vitórias: 173
Artes Marciais: 1

☐ Anderson Silva

Idade: 43
Lutas: 44
Derrotas: 9
Vitórias: 34
Artes Marciais: 5

☐ George Foreman

Idade: 70
Lutas: 81
Derrotas: 5
Vitórias: 76
Artes Marciais: 1

☐ Sugar Ray Leonard

Idade: 62
Lutas: 40
Derrotas: 3
Vitórias: 36
Artes Marciais: 1

☐ Jon Jones

Idade: 31
Lutas: 25
Derrotas: 1
Vitórias: 23
Artes Marciais: 2

☐ Rocky Marciano

Idade: 45
Lutas: 49
Derrotas: 0
Vitórias: 49
Artes Marciais: 1

Resultado

Campeão

Rocky Balboa

Avaliação

Serão avaliados os seguintes pontos:

- Conhecimento em C#;
- Conhecimento em Orientação a Objetos;

Entrega

O prazo para entrega é de uma semana a partir da data que você recebeu o teste. Ao finalizar, por favor, envie um e-mail informando e o link para o projeto.

Observações

- A solução deve estar funcionando conforme solicitado;
- É necessário explicar o passo a passo para executar a solução;
- A solução deve ser disponibilizada em algum repositório Git;