

Problema proposto

Uma grande empresa de notícias lançará uma campanha para a escolha do nome do mascote para representar a copa do mundo no Brasil. Você foi contratado para desenvolver um aplicativo web responsável por receber e contabilizar os votos dos internautas.

Algumas regras que devem ser seguidas

1. Cada internauta poderá votar quantas vezes quiser, independente da opção escolhida. Você só precisa se certificar que os votos sejam realizados apenas por pessoas;
2. Em horário de pico são esperados milhares de votos, você deve garantir que seu aplicativo suporte uma média de 500 votos por segundo;
3. A interface do aplicativo deve ser simples e intuitiva. Tente se aproximar o máximo possível do layout proposto (em anexo);
4. É importante que exista uma forma de consultar o resultado da votação em um determinado momento. Esta consulta não deve estar acessível a todos os internautas. Apenas depois de um determinado momento (configurável através de parâmetros de config da aplicação) o resultado poderá ser público.

Instruções

1. Procure desenvolver a solução mais completa possível com o máximo de boas práticas de desenvolvimento e arquitetura de sistemas web;
2. Você terá quatro dias corridos para a entrega da solução;
3. Você poderá enviar a solução incompleta caso encontre dificuldades na implementação. Apenas neste caso, indique o que não foi entregue;

4. Você poderá utilizar frameworks a sua escolha para auxiliar no desenvolvimento. Porém, não é permitido utilizar uma solução completa para resolver o problema proposto: votação e contabilização. Também não é permitido customização de soluções existentes;
5. A linguagem/plataforma de desenvolvimento deve ser *Java 1.6*;
6. É importante que seu código possua uma boa cobertura de testes (unitário, integração, etc.);
7. Utilize estrutura de pacotes adequada para cada camada do seu projeto;
8. Utilize nomenclatura padrão de desenvolvimento Java (*Code Conventions for the Java Programming Language*);
9. É importante que seu código esteja documentado;
10. O código fonte do aplicativo deve ser disponibilizado no seu repositório *GitHub*. Ao término e resposta do projeto favor informar seu repositório *GitHub*;
11. Coloque instruções completas de uso em um arquivo README.md no diretório raiz;
12. Deve ser possível executar o seu aplicativo através de linha de comando;
13. Caso seja aprovado nesta etapa do processo seletivo, você será convocado para uma apresentação pessoal onde terá a oportunidade de defender e demonstrar a solução desenvolvida.

O que será avaliado na sua solução

1. Performance para garantir que atende à demanda citada nas regras acima;
2. Arquitetura e Design (boas práticas, padrões de projeto, princípios da Orientação a Objetos);
3. Aderência aos requisitos funcionais e não funcionais propostos;
4. Evidências de execução de testes funcionais e não funcionais;
5. Velocidade na entrega da solução (quanto antes for disponibilizado o código fonte, melhor);
6. Clareza e organização do código fonte.