

Backend | Final

Level: **Standart/Pro**Duration = **6 hours**Deadline: **17.11.2018**

1. Завдання

Зробити сервіс для організації спортивних змагань. Додати генерацію розкладу змагань по круговій системі для довільного числа учасників\команд і можливість зберігати результати зустрічей. (необхідно використовувати docker\vagrant)

Вхідні дані: Реалізувати сервіс, який на вході буде отримувати кількість команд і створювати для них розклад зустрічей. У сервісі повинна бути можливість додавати результати зустрічей .

Приклад:

Input: [team1, team2, team3, team4]

Ouput:

| | round1 | |
|-------|--------|---|
| team1 | team4 | 1 |
| team2 | team3 | |
| | round2 | |
| team3 | team1 | |
| team4 | team2 | |
| | 10 | |
| | round3 | |
| team1 | team2 | 3 |
| team3 | team4 | : |

Вимоги:

- кожна команда повинна грати з іншою по 2 матчі, один на виїзді, інший вдома, при тому, не повинно бути ситуації, коли команда грає 2 матчі в одному раунді

- при запуску цього сервісу можна вказати назву турніра, або ж вона буде згенерована автоматично (можна зробити назву унікальною)
- розклад можна подивитись у вигляді хтмл сторінки (таблиця або декілька таблиць) i/aбо json
- можливість відображення раніше збереженого розкладу за назвою турніру
- можливість вносити результати зустрічей (за перемогу 3 очка, нічия 1, поразка 0)
- можливість отримати всі зіграні зустрічі з результатами
- можливість отримати всі не зіграні зустрічі
- можливість отримання турнірної таблиці з результатами, наприклад, ось так:

| | всего встреч | выиграли | ничья | проиграли | очки |
|-------|--------------|----------|-------|-----------|------|
| team1 | 3 | 3 | 0 | 0 | 9 |
| team2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| team3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| team4 | 1 | 0 | 0 | 3 | 0 |

у форматі JSON і/або HTML

Очікуваний результат: Сервіс з базовим функціоналом повинен підтримувати СLI і НТТР интерфейси:

- вводимо кількість команд і назву турніра (опційний параметр), отримуємо розклад і назву турніру
- вводимо назву турніру (якщо це HTTP, то в урлі) ,назви команд і їх результат (зберігається в базу)
- вводимо назву турніру, отримуємо розклад і турнірну таблицю з результатами, якщо вони є
- виконуємо команду або переходимо за урлою, отримуємо розклад зіграних і не зіграних зустрічей (можна якийсь параметр додати, який буде відповідати за це, до прикладу, отримати всі зіграні і не зіграні)

2. Формат представлення результатів

- 1. Рішення вивантажувати в особистому кабінеті на сайті в ОДНОМУ файлі-архіві з назвою у форматі **Ім'я_Прізвище.zip**.
- 2. Рішення має бути надано у вигляді серверної частини. Підніматись в контексті віртуального оточення Docker, але використання Vagrant також допускається. Для старту вашого додатка має бути необхідним запустити єдину команду: docker-compose up, або vagrant up.
- 3. README файл, в якому обов'язково вказуйте:
 - 3.1. Як зібрати сервіс
 - 3.2. Як запустити сервіс (які параметри передавати і як їх передавати)
 - 3.3. Як запустити тести, якщо вони є

3. Обмеження та критерії оцінювання (512 + 128)

| Категорія | | | Кри | терії | | | Балы |
|-----------|----------------|----------------------------------|-------------|-----------|-----------|---------|------|
| STANDART | Работос | пособность се | рвиса | | | | 250 |
| STANDART | Кодстай | л | | | | | 50 |
| STANDART | Алгорит | м создания ра | списания | | | | 50 |
| STANDART | Выбор и | архитектура (| ōазы | | | | 50 |
| BONUS | Наявніст | Наявність юніт тестів | | | | 21 | |
| BONUS | Наявніст | гь інтеграційни | іх тестів | | | | 21 |
| BONUS | Наявніст | гь документац | ії, накштал | т API Doc | | | 36 |
| BONUS | | ь интеграцию ая таблица и р | | | | | 50 |
| | | всего встреч | выиграли | ничья | проиграли | очки | |
| | team1 | 3 | | | | 0 9 | |
| | team2 | 1 | | | | 1 4 | |
| | team3 team4 | 1 | | | | 1 4 3 0 | |
| | | round1 | | | | | |
| | team1 | team4 | 2:1 | | | | |
| | team2 | team3 | 1:1 | | | | |
| | | round2 | | | | | |
| | team3 | team1 | 1:3 | | | | |
| | team4 | team2 | 0:1 | | | | |
| | | | | | | | |
| | | round3 | | | | | |
| | team1 | team2 | 3:2 | | | | |
| | team3 | team4 | 2:0 | | | | |
| PRO | | ность экспорти ния встреч с р | | | | блицы и | 32 |

| team1 team2 team3 team4 | 3 1 1 1 | 3 1 1 0 | 0 1 1 0 | 0 1 1 3 | 9 4 4 0 |
|----------------------------------|---------------------|---|---|--|--|
| team3 | 1 1 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| | 1 1 | | | | - |
| eam4 | 1 | 0 | 0 | 3 | 0 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | round1 | | | | |
| eam1 | team4 | 2:1 | | | |
| team2 | team3 | 1:1 | | | |
| | 10 | | | | |
| 0 | | 4.0 | | | |
| | 1.5 5.111 | 117 | | | |
| eam4 | teamz | 0:1 | | | |
| | round3 | | | | |
| team1 | team2 | 3:2 | | | |
| team3 | team4 | 2:0 | | | |
| | eam2 eam3 eam4 eam1 | round2 eam3 team4 eam4 round2 eam3 team1 eam4 round3 eam1 team2 | round2 eam1 team4 2:1 eam2 team3 1:1 round2 eam3 team1 1:3 eam4 team2 0:1 round3 eam1 team2 3:2 | eam1 team4 2:1 eam2 team3 1:1 round2 eam3 team1 1:3 eam4 team2 0:1 round3 eam1 team2 3:2 | eam1 team4 2:1 eam2 team3 1:1 round2 eam3 team1 1:3 eam4 team2 0:1 round3 eam1 team2 3:2 |

Увага. Питання та уточнення щодо змісту завдання ви можете задати у слек канал, чат своєї номінації