

Especificação do Trabalho Programação Web 2015.2

- 1) A inspiração deste trabalho vem de uma atividade muito comum em tempos de copa do mundo: apostar em um BOLÃO. Assim, reunidos em duplas, os alunos devem implementar um sistema de apostas para os jogos da copa do mundo. O sistema deve:
 - a. Na parte de voltada ao administrador:
 - i. Permitir o cadastro dos jogadores (Nome, Login (único) e senha). Cada novo jogador recebe um crédito de R\$ 10,00 automaticamente.
 - ii. Permitir o cadastro das partidas.
 - iii. Definir o resultado das partidas
 - iv. Adicionar créditos para um jogador.
 - b. Na parte pública
 - i. Permitir que um Jogador faça o login
 - ii. 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.
 - iii. 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.
 - iv. Distribuir o prêmio (total do montante de apostas) usando o seguinte critério (nessa ordem):
 1. O vencedor será a 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.
 - v. Listar o ranking dos jogadores cadastrados ordenados por valores ganhos.
- 2) O sistema deve ser feito em Python + Django e usar um banco de dados relacional (a sua escolha). A escolha de qualquer outra biblioteca /tecnologia complementar está autorizada.

O sistema será apresentado em sala de aula (Laboratório 1) em data a combinar .