

PRUEBA TECNICA

Objetivo:

Realizar una aplicación web que simule el funcionamiento de un banco. Las entidades a manejar son 3: Cliente, Cuenta y Movimiento. Un Cliente puede tener varias cuentas y cada cuenta puede tener varios movimientos. Un cliente tiene: nombre, dirección y teléfono. Una cuenta tiene: número y saldo. Un movimiento tiene: tipo (si es débito o crédito; los débitos aumentan y los créditos reducen el saldo), fecha y valor.

El sistema debe permitir:

- La creación, modificación, consulta y eliminación de Clientes y Cuentas.
- Registrar movimientos en una cuenta. El sistema debe validar que no se permitan registrar movimientos que dejen un saldo negativo en la cuenta.
- (OPCIONAL) Generar un reporte que, especificando un rango de fechas y un cliente, visualice las cuentas asociadas con sus respectivos saldos y el total de débitos y créditos realizados durante las fechas.
- (BONUS) Se deben mostrar en la parte superior de las pantallas los apuntes de Chuck Norris (La idea es simular un componente de publicidad):
 - Los apuntes de Chuck Norris se encuentran en el siguiente api público, <https://api.chucknorris.io/>
 - <https://api.chucknorris.io/jokes/random>

Las otras características o restricciones funcionales del aplicativo pueden ser establecidas de acuerdo al análisis que realice del problema.

Las condiciones para el desarrollo son las siguientes (no modificables):

- Debe ser una aplicación Web.
- Se debe utilizar Angular 7
- Se debe mantener el estado de la aplicación en la memoria del navegador
- (OPCIONAL) Debe tener cobertura de pruebas unitarias
- (OPCIONAL) Pruebas E2E.

Los entregables de la prueba son:

1. Código fuente de la aplicación en GITHUB.
2. README, con instrucciones claras para poder instalar la aplicación

3. Diagrama Entidad Relación que describa las relaciones entre los modelos.