

Тестовое задание. C#.

Дано определение класса Entity.

```
public class Entity
{
    public Guid Id { get; set; }
    public DateTime OperationDate { get; set; }
    public decimal Amount { get; set; }
    public Entity()
    {
        this.Id = Guid.NewGuid();
        this.OperationDate = DateTime.Now;
    }
}
```

Напишите простой сервис, способный принимать два входящих запроса:

1. Запрос на сохранение сущности.

Данные в сервис передаются в виде json-строки:

```
{"id":"cfaa0d3f-7fea-4423-9f69-ebff826e2f89","operationDate":"2019-04-02T13:10:20.0263632+03:00","amount":23.05}
```

Необходимо принять строку, десериализовать ее в экземпляр класса Entity и сохранить во временное хранилище(память).

Пример запроса к сервису:

[http://127.0.0.1:5000?insert={\"id\":\"cfaa0d3f-7fea-4423-9f69-ebff826e2f89\",\"operationDate\":\"2019-04-02T13:10:20.0263632+03:00\",\"amount\":23.05}](http://127.0.0.1:5000?insert={\)

2. Запрос на получение сущности по Id.

Получить экземпляр класса Entity из временного хранилища по его Id, сериализовать полученный объект в json и вернуть в качестве результата.

Пример запроса к сервису:

<http://127.0.0.1:5000?get=cfaa0d3f-7fea-4423-9f69-ebff826e2f89>

Взаимодействие с сервисом осуществляется по протоколу HTTP.

Порт - любой. Метод запроса - любой (POST, GET). Организация хранения сущностей в памяти - на усмотрение соискателя.

Обработка ошибок в работе приложения - на усмотрение соискателя.

Тип проекта - на усмотрение соискателя.