

## Reto técnico Ingeniero de Desarrollo

### Introducción

Apreciamos mucho tu interés en ser parte de nuestra empresa.

El propósito de esta prueba es que nuestro equipo pueda conocer tus capacidades técnicas y de comprensión para la solución de problemas; ten en cuenta que el resultado final no es necesariamente la funcionalidad, queremos que nos dejes ver en el código tus conocimientos.

El escenario intencionalmente omite cierta información para que nos permita conocer cómo te desenvuelves ante las dudas, ya que en nuestro medio es muy factible que no se conozcan todas las variables, procura resolverlas de la manera que te parezca más racional y permítenos conocer ese plus que nos aportarías.

Lee atentamente el escenario y plantea las dudas que tengas para que podamos ayudarte a aclararlas en el menor tiempo posible y puedas tener la oportunidad de demostrar tus capacidades.

### Escenario

Tienes una tienda muy básica, donde un cliente puede comprar un solo producto con un valor fijo, el cliente necesita únicamente proporcionar su nombre, dirección de correo electrónico y su número de celular para efectuar la compra. Una vez un cliente procede a la compra de su producto, como es debido, el sistema debe saber que se creó una nueva orden de pedido, asignarle su código único para identificarla y saber si esta se encuentra pendiente de pago o si ya se ha realizado un pago para poder “despacharla”.

Su tienda tiene la siguiente base de datos para almacenar la información:

orders			
Stores information about the customer orders			
	id	integer	
	customer_name	string(80)	
	customer_email	string(120)	
	customer_mobile	string(40)	
	status	string(20)	
	created_at	datetime	
	updated_at	datetime	

Notas:

- Esta es la base de datos antes de conocer sobre pasarelas de pago, puede hacer las modificaciones que necesite para poder hacer la conexión y manejar los casos necesarios, pero es necesario mantener estos datos como mínimo porque, asumamos, que su tienda ya se manejaba así de forma manual hace tiempo.

- En el campo "status" se manejan únicamente 3 estados "CREATED, PAYED, REJECTED" que son auto explicados y eso hace parte de la "herencia" que se debe mantener.

Buscando entre diferentes pasarelas de pago, usted decide que la conexión debe realizarse a través de PlacetoPay para el procesamiento de la transacción usando Web Checkout para que se puedan usar todos los medios de pago con una sola integración.

Los pasos que son necesarios para generar un cobro a través de este medio son los siguientes:

1. Hacer la solicitud de cobro al servicio de Web Checkout con los datos requeridos para recibir un identificador de una sesión y una URL de procesamiento.
2. Enviar al usuario a la URL de procesamiento para que proceda a realizar el pago.
3. Una vez el usuario vuelva a su tienda, consultar por el estado del pago de lo que puede haber 3 casos:
  - a. El pago fue realizado, en este caso la orden se puede marcar como pagada.
  - b. El pago se encuentra pendiente, en este caso permitir al usuario volver a la URL de procesamiento para que continúe con el pago.
  - c. El pago ya ha expirado o ya se encuentra rechazado, en este caso permitirle al usuario reintentarlo empezando con el paso 1 nuevamente.

## Requerimientos

Cree una tienda con la migración de la base de datos presentada en el escenario y las modificaciones adicionales necesarias para poder realizar el flujo especificado.

La tienda debe contener las siguientes vistas:

1. Una donde el cliente proporcione los datos necesarios para generar una nueva orden.
2. Una donde se presente un resumen de la orden y se permita proceder a pagar.
3. Una donde el cliente pueda ver el estado de su orden, si está pagada muestre el mensaje de que está pagada, de lo contrario, un botón que permita reintentarlo debe estar presente.
4. Una donde se pueda ver el listado de todas las órdenes que tiene la tienda.

## Parámetros de evaluación

De la prueba se evaluará la capacidad demostrada de los siguientes ítems:

- Control de versiones (Git).
- Programación Orientada a Objetos.
- Estándares de programación PSR.
- Principios SOLID.
- Patrones de diseño.
- Pruebas unitarias.
- Variables de entorno.
- Código limpio.
- Solución del problema.

Se sugiere que se haga con el framework Laravel, pero si es más proficiente en otro y cree que puede demostrar mucho más su potencial en uno diferente es bienvenido a hacerlo.

## Requisitos mínimos para la evaluación

Para proceder con la revisión y evaluación de la prueba, es importante que esta cumpla con los siguientes requisitos:

- Manual de instalación
- Conexión a una base de datos
- Pruebas unitarias
- Conexión a Web Checkout

## Recomendaciones

- Aunque la prueba es individual, asuma que usted trabaja en un equipo de desarrollo por lo que trate de que su código sea claro, auto explicable y que las instrucciones de instalación sean fáciles y usables para que un compañero, en un futuro, pudiera asistirlo en el proyecto.
- No se preocupe por manejo de inventarios y cosas como esas, asuma que el producto es infinito.
- No orientes tu solución únicamente a la funcionalidad, te sugerimos hacer énfasis en cómo lo implementas y a partir de ello, mostrar lo mejor de tus habilidades.

## Datos necesarios para la integración

Documentación Web Checkout

<https://docs-gateway.placetopay.com/docs/webcheckout-docs/>

URL Base del servicio

<https://checkout-co.placetopay.dev/>

Credenciales

Login: 6dd490faf9cb87a9862245da41170ff2

SecretKey: 024h1IID

### Números de tarjetas para pruebas.

Usando estos números de tarjeta de crédito activas el comportamiento correspondiente en la transacción:

Franchise	Card number	Comportamiento
Visa	400558 00 00 00 0040	Rechazada
Visa	40070000000027	Autoriza
Visa	411111 11 11 11 1111	Autoriza
Visa	421212 12 12 12 1214	Deja la operación pendiente como modo de captura, la operación debe ser autorizada o cancelada en el panel de Place to Pay o de otra manera por operaciones de VOID o SETTLE
Visa	466666 66 66 66 6669	Este toma 3 minutos para autorizar. La idea es simular un tiempo de espera en

		su autorización. Así que el servicio de consumo fallará por el tiempo, lo que obligará al uso del Webservice para verificar cuando la operación completa su proceso. Tenga en cuenta los tiempos de consumo de Webservice.
MasterCard	542400 00 00 00 0015	Autoriza
MasterCard Credencial (BCO)	540625 10 00 00 00 08	Autoriza
AmericanExpress	370000 00 00 00002	Autoriza
Diners	360186 23 45 6787	Autoriza
BBVA Club Campestre	813001 00 00 00 0000	Autoriza
Visa Electron (Debit card)	402739 00 00 00 0006	Autoriza
Visa Electron (Debit card)	421544 00 00 00 0001	Declina
Codensa	590712 00 00 00 0009	Declina
Tarjeta RIS	637200 00 00 00 0007	Declina