

Carrinho de Compras

Definição:

Criar uma solução para carrinho de compras onde seja possível criar Usuários, Itens e o Carrinho.

Esta solução deve ser obrigatoriamente escrita utilizando Java. Fica livre a utilização de qualquer outra ferramenta/lib que o candidato achar necessário para completar a tarefa. **A solução deve conter testes unitários com cobertura mínima de 60% e a aplicação deve ser *Threadsafe*.**

Regras Backend:

- Cada item deve ser identificado com: ID, NOME e VALOR.
 - Criar telas de CRUD
- Cada usuário deve ser identificado com: ID, NOME e EMAIL
 - Criar telas de CRUD
 - Cada usuário deve ser único
 - Cada usuário pode criar um carrinho com n itens
- Carrinho de Compras:
 - Um carrinho deve estar ligado a um único usuário
 - Deve ser possível fazer CRUD de itens
 - Se um item já existir no carrinho, deve ser atualizado a quantidade deste item no carrinho
 - Não deve existir item no carrinho com valor ≤ 0
 - *Deve existir um método **fechar compras** que exibirá todos os itens do carrinho **ordenados por nome, valor** e exibir o somatório dos itens.*
 - *Deve existir um método que exiba a lista de carrinhos existentes ordenados pelo valor total do carrinho.*

Regras Frontend:

- Validar na criação do usuário se o mesmo já existe
- Validar o email do usuário
- Validar se o item tem valor > 0

Tarefa Bonus:

- Dockerizar a aplicação
- Fazer o deploy em alguma cloud

Stack a ser utilizada:

- JDK ≥ 8
- Spring boot 2.1.8
- MongoDB
- Angular 8
- Lombok
- Spring Test
- Webserver Jetty ou undertow
- Maven ou Gradle

Entrega da solução:

- A entrega do código fonte deve ser feita no github ou bitbucket
- Deve possuir um README de como clonar e fazer a aplicação rodar localmente
- Explicar a estratégia adotada na solução