**GESTIÓN HUMANA**

**PRUEBA TÉCNICA: 1. JAVA- Java EE DESARROLLO V03.doc**

**HEINSOHN BUSINESS TECHNOLOGY**

**Taller Final Semillero Segunda Edicion Java Heinsohn – 2019**

***MUCHA SUERTE***

**NOMBRE:**

**TELÉFONO FIJO:**

**CELULAR:**

**FECHA**:

**C.C.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***NOTA*** | ***CALIFICADO POR*** | | | ***FECHA CALIFICACIÓN*** |
|  | Nombre | Cargo | Firma |  |
|  |  |  |

**Descripción general del problema a resolver**

Dado el avance demostrado en el desarrollo de la gestión de comics previamente la tienda de comics esta muy interesada en mejorara y adicionar nuevas funcionalidades a su sistema, por esta razón se le solicita a usted como miembro del equipo de desarrollo resolver el siguiente requerimiento.

Importante en el script DB\_SEMILLERO\_TallerFinal.sql se da el modelo completo de datos solo usar las tablas correspondientes al requerimiento.

**Requerimiento**

**Req1:** La tienda de comics pretende establecer un método para poder vender sus revistar gráficas, para esto le encarga a usted hacer la gestión de sus usuarios.

Para esto se deben cumplir las siguientes condiciones o reglas de negocio:

* Cuando se va a crear un usuario el nombre de usuario se autogenera, esto se hace teniendo en cuenta que el nombre no debe ser mayor de 7 caracteres el cual el primero debe ser una letra en mayúsculas, el segundo un numero de 0 a 9 y los restantes solo pueden ser letras en minúsculas.
* Los nombres de los usuarios deben ser únicos.
* Una persona esta asociada a un único usuario por esta razón se debe crear la persona inicialmente, no es necesaria ni modificarla ni eliminarla.
* La fecha de creación no puede ser mayor a la fecha actual.
* Un usuario puede expirar después de un año de creado, se debe tener un método para validar que el usuario este activo teniendo en cuenta la fecha de creación.
* Los usuarios no se pueden eliminar debe cambiarle su estado de ACTIVO a INACTIVO.
* Al usuario solo se le puede modificar el nombre.

**Condiciones de entrega**

* La gestión se refiere a la consulta, creación, modificación, eliminación cumpliendo según el caso cada una de las reglas de negocio mencionadas antes.
* Se requiere entregar las fuentes del proyecto.

**Segunda parte de desarrollo – ANGULAR**

Se necesita que se haga la pantalla para realizar la gestión correspondiente que cumpla con las reglas de negocio.

* Generar un módulo de gestión
* Crear los componentes correspondientes
* Modificar el enrutamiento de las pantallas
* Enviar los datos desde la pantalla inicial a la pantalla hija
* Hacer la invocación a sus correspondientes servicios
* Si es el caso mostrar una tabla con los resultados

**Notas adicionales**

Cada clase debe tener sus comentarios correspondientes

Cada método debe ser lo más corto y preciso

Cada componente web debe tener solo lo relacionado con la gestión

Se debe usar al menos una vez manejo de excepciones

Se debe manejar relaciones entre entidades

**Entrega:**

Ruta del repositorio github donde están las fuentes:

**Nota:**

Si necesita hacer algún supuesto por favor escribirlo en esta parte.