**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**

**Req3:** 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 proveedores.

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

* Un proveedor debe tener un nombre único.
* Se debe tener una forma de adicionar la dirección al proveedor para que sea única y ordenada.
* La tienda solo tiene 20 proveedores y quiere restringir este número solo a 30.
* Cada año el contrato con el proveedor se renueva, por esto se debe tener un método para decir si el contrato está vigente o no.
* La tienda de comic tiene un crédito con cada proveedor de 20.000.000 se debe notificar cuando el valor del crédito este próximo a coparse, cuando se llegue a 15.000.000; se hace esta notificación mostrando en la información del proveedor este campo resaltado.
* Se puede modificar el monto del crédito y el nombre del proveedor.
* Un proveedor no se elimina, pero si se puede cambiar su estado.

**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.