**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.

**Req2:** 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 pedidos.

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

* Se debe hacer la gestión de las facturas de tipo ‘PEDIDO’, un pedido se relaciona a los artículos que la tienda de comic solicita o realiza a un proveedor.
* Una factura de tipo ‘PEDIDO’ no se puede remover se debe cambiar su estado.
* Se debe poder calcular el total de un pedido de acuerdo con la cantidad de elementos su valor y el IVA (17%), esta cantidad no la puede editar el cliente ya que es calculada.
* Un pedido no puede superar $250.000, si es de esa manera se debe retornar un mensaje de error.
* El pedido se hace siempre y cuando la cantidad de comics es menor a 5 osino el pedido no se debe hacer ya que aun se tienen existencias suficientes de un comic.
* Después de 5 días de pedido se debe tener una forma de validar si el pedido ya se despacho a la tienda de comics.
* Se debe tener una manera de cambiar el estado del PEDIDO que puede ser 'SOLICITADO', 'PENDIENTE', 'ENTREGADO'.
* A un pedido solo se le puede cambiar la cantidad de comics y el nombre del proveedor a quien se le va a solicitar los artículos.

**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.

**Primera parte de desarrollo – JAVA**

* Crear al menos un bean de negocio
* Validar si el bean es con estado o sin estado
* Se debe crear la entidad o entidades correspondiente(s)
* Se debe manejar enumeraciones para el estado
* Se debe tener fechas de creación
* Cada método, clase debe estar comentado

**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.