PRUEBA DESARROLLO JAVA – SQL PRACTICA

JOHAN FERNANDO MONCADA URIBE

DESCRIPCIÓN PRUEBA

Usted ha sido contratado para gestionar todo el proceso básico de venta de una tienda de video juegos, por lo que el dueño tiene la necesidad clara de:

- Almacenar la información básica de los clientes para poder conocer quien tiene alquilado un juego y poder reclamarlo cuando se venza el periodo de alquiler
- Poder definir el precio de los alquileres que cambian periódicamente por título de juego
- Permitir registrar todos los alquileres hechos y generar prueba de compra
- Poder consultar las ventas del día
- Tener registrado de cada título, nombre, año, protagonistas, director, productor y tecnología (Xbox, PlayStation, Nintendo, PC, ...)
- El dueño quiere exponer un servicio web para que cualquier cliente consulte su balance, fecha de entrega y títulos alquilados
- Enviar scripts con datos básicos para carga inicial de datos y para tener datos en las tablas que permitan ejecutar el reporte escogido, más lograr tener datos de respuesta del servicio web.

HERRAMIENTAS QUE SE USARON

- **Spring tool suite 4:** Es un IDE que esta basado en JAVA EE de eclipse, por medio de esta herramienta se trabaja el spring framework, en la prueba se uso para crear los servicios web.
- MYSQL WORKBENCH 8.0 CE: Es una herramienta visual de diseño de bases de datos que integra desarrollo de software, administración de bases de datos, diseño de bases de datos, gestión y mantenimiento para el sistema de base de datos MySQL.
- **Postman:** Es una aplicación que nos permite realizar pruebas API. Es un cliente HTTP que nos da la posibilidad de testear 'HTTP requests' a través de una interfaz gráfica de usuario, por medio de la cual obtendremos diferentes tipos de respuesta que posteriormente deberán ser validados.

INFORMACIÓN ADICIONAL

En el comprimido se encontrará:

- Un pdf de la prueba teórica donde las respuestas estarán resaltadas.
- Un script de la base de datos.
- La base de datos se debe configurar con nombre test y clave 1234.
- Los servicios realizados en postman con nombre: fabrica.postman_collection
- El proyecto esta guardado en GitHub: gitFabrica/testFabrica at master·jhoanmoncada/gitFabrica · GitHub

SERVICIOS REALIZADOS

1. Servicios del cliente:

- Registrar clientes (POST): Permite registrar un cliente con sus datos básicos: nombre, documento, correo, teléfono y dirección. La respuesta a la solicitud si es exitosa es un json con estado true, mensaje de exitoso y los datos del cliente.
- ➤ Buscar todos los clientes (GET): Permite obtener un listado de los clientes registrados con los alquileres realizados.
- Buscar un cliente (GET): Permite obtener un Json con los datos del cliente y sus alquileres, en la url de la solicitud se envía el ID del cliente.
- Actualizar cliente (PUT): Permite actualizar los datos de un cliente: nombre, documento, correo, teléfono y dirección. Se envía un Json con los datos a actualizar mas el Id del cliente.
- ➤ Eliminar cliente (DELETE): Permite eliminar un cliente, para realizar el proceso en la URL se envia el ID del cliente que se desea eliminar.

2. Servicios para juegos:

- > Buscar todos los juegos (GET): Permite obtener un listado con todos los juegos registrados con su respectivo dato: id juego, titulo, año, protagonista, directos, productos, tecnología, estado (true: disponible, false: no disponible), precio.
- Registrar un juego (POST): Permite el registro de un juego en la base de datos, en un json se envían los datos: titulo, año, protagonista, directos, productos, tecnología, estado (true: disponible, false: no disponible), precio.
- Actualizar el precio del juego (PUT): Permite actualizar el precio de un juego en específico, se envía un json con el ID del juego y el precio a modificar.

- Actualizar todos los datos del juego (PUT): Permite actualizar cualquier dato de un juego, para esto se envía el id del juego a actualizar y todos los datos básicos.
- Eliminar un juego (DELETE): Permite eliminar un juego, en la URL se envía el ID del juego que se desea eliminar.

3. Servicios de alquiler:

- ➤ Buscar todos los alquileres: Se obtienen todos los alquileres que se encuentren registrados, el servicio retorna el id alquiler, fecha que se realizo el préstamo, la fecha en la que finaliza el alquiler, los juegos alquilados, el total de la venta y el estado (true: si el alquiler finalizo y los juegos fueron entregados, false: si el alquiler sigue sin entrega).
- Registrar alquiler: Permite registrar un alquiler nuevo, en la solicitud se envía un JSON con los datos: fecha en la que deben finalizar el alquiler, una lista de juegos con el id de cada juego alquilado y el id del cliente.
- Buscar alquiler por fecha: Para realizar la búsqueda en la url se envía la fecha en formato: año-mes-día. Ejemplo: 2021-12-23.
- Entregar alquiler: Para finalizar el alquiler en la solicitud se debe enviar el id del alquiler y un estado en true.
- ➤ Buscar los alquileres que no se han entregado: Se realiza una consulta GET por medio de una URL, el servicio retornara los datos del cliente y del alquiler que no hayan finalizado el alquiler.