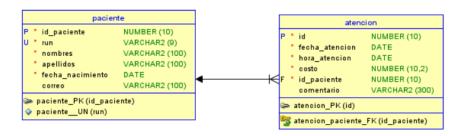




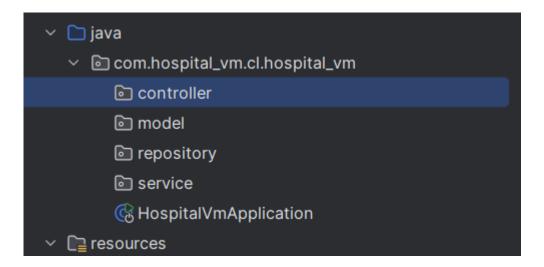
Guía práctica HOSPITAL V&M PARTE 2 Modelo



En esta guía, detallaremos paso a paso el desarrollo de un proyecto en Spring llamado "Hospital V&M". A continuación, se describen los pasos para desarrollar el modelo en Spring Boot.



☐ Paso 1: Crea la estructura básica de las carpetas

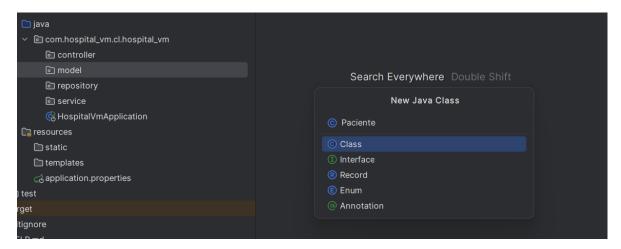


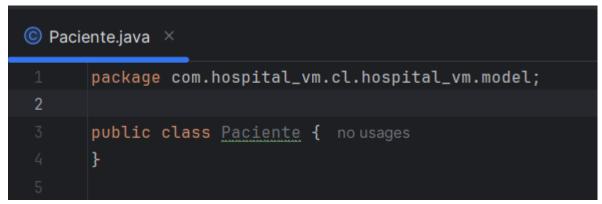




Paso 2: Añadir modelo

Crear clase Paciente









Añadir lo siguiente a la clase Paciente

- Vamos a copiar los atributos del modelo paciente
 - o Dejaremos nombres como **nombre**, después lo cambiaremos
 - o Dejaremos apellidos como apellido, después lo cambiaremos

```
16
17     @Id
18     @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)
19     @     private Integer id;
20
21     @Column(unique=true, length = 13, nullable=false)
22     @     private String run;
23
24     @Column(nullable=false)
25     @     private String nombre;
26
27     @Column(nullable=false)
28     @     private String apellido;
29
30     @Column(nullable=true)
31     @     private Date fechaNacimiento;
32
33     @Column(nullable=false)
34     @     private String correc;
35     }
36
```





Definiciones

¿Qué es @Entity?

La anotación @Entity se utiliza para marcar una clase como una entidad JPA. Esto significa que la clase se mapeará a una tabla en una base de datos relacional, y cada instancia de la clase representará una fila en la tabla.

Uso de @Entity

Al usar la anotación @Entity, debes cumplir con ciertos requisitos:

- 1. **Debe tener un identificador primario:** La entidad debe tener un campo que actúe como identificador primario. Este campo debe estar anotado con **@Id**. Opcionalmente, puedes usar la anotación **@GeneratedValue** para indicar que el valor del identificador se generará automáticamente.
- 2. **Debe estar mapeada a una tabla:** Puedes usar la anotación **@Table** para especificar el nombre de la tabla en la base de datos a la que se mapeará la entidad. Si no se especifica, JPA utilizará el nombre de la clase.
- 3. **Debe tener un constructor sin argumentos:** JPA requiere un constructor sin argumentos en la clase de entidad. Esto se puede proporcionar explícitamente o usando la anotación @NoArgsConstructor de Lombok.

Anotaciones de JPA

@Entity:

Marca la clase como una entidad JPA, lo que significa que JPA la tratará como una tabla en la base de datos.

Cada instancia de esta clase representa una fila en dicha tabla.

@Table(name= "paciente"):

Especifica el nombre de la tabla en la base de datos a la que se mapeará esta entidad. En este caso, la tabla se llama **paciente**.

@Id:

Indica que el campo anotado es el identificador primario de la entidad. Este campo será la clave primaria en la tabla de la base de datos.

@GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY):

Define la estrategia para la generación del valor del identificador primario. GenerationType.IDENTITY indica que el valor del ID se generará automáticamente por la base de datos, típicamente utilizando una columna auto-incremental.





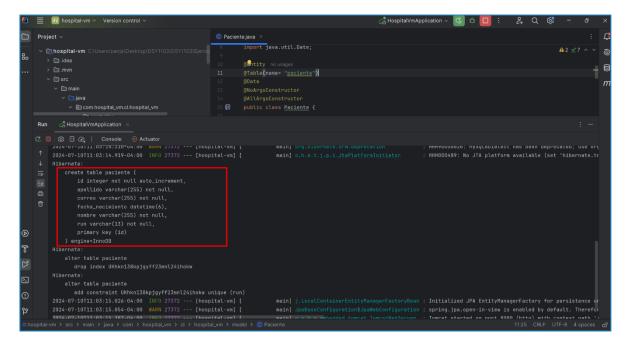
<pre>@Column(unique=true, length = 13, nullable=false):</pre>
Configura la columna de la base de datos correspondiente al campo anotado. unique=true asegura que los valores en esta columna sean únicos. length = 13 especifica la longitud máxima de la columna. nullable=false indica que la columna no puede contener valores nulos.
<pre>@Column(nullable=true):</pre>
Indica que la columna puede contener valores nulos.
<pre>@Column(name="otro_nombre_columna"):</pre>
Indica que la columna puede tener otro nombre den la base de datos, pero en el modelo se Ilama diferente.
Actividad: Investiga Sprint data jpa y descubre que más podemos hacer con las @column
https://www.geeksforgeeks.org/what-is-spring-data-jpa/?ref=lbp

Ejecutar programa

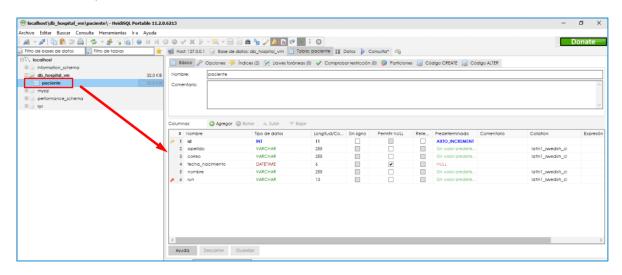
Cuando ejecutemos el programa nos vamos a encontrar que automáticamente realizo la creación de la base de datos, esto pasa por el estado de la configuración del proyecto con la base de datos.







Verificamos que la tabla nueva se creó.







Qué pasa si nos equivocamos en escribir la variable y el programa realizo el cambio subiendolo a la base de datos.

Queremos pasar de

- nombre a nombres
- apellido a apellidos

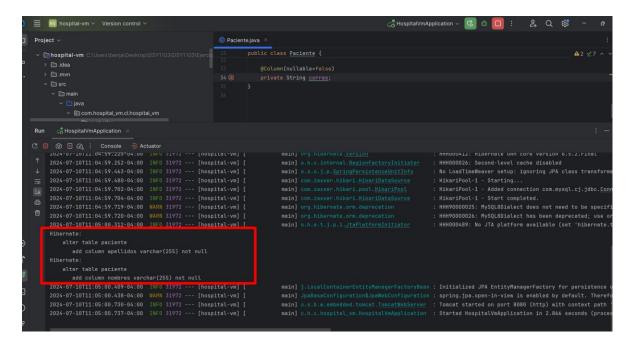
```
@Column(nullable=false) /
private String nombre;

@Column(nullable=false) /
private String apellido;
```

```
@Column(nullable=false) //
private String nombres

@Column(nullable=false) //
private String apellidos;
```

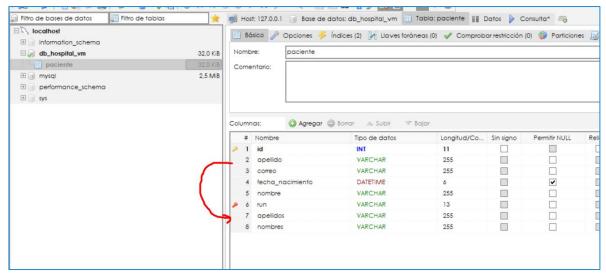
Cuando ejecutamos el programa vemos que se hizo "*alter table paciente*" de los cambios realizados.



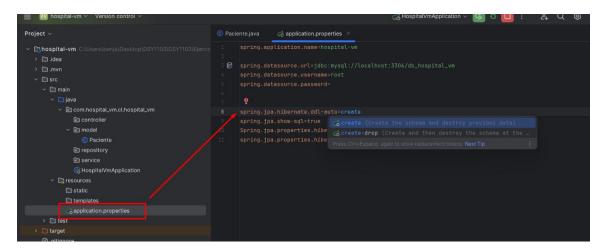




Y si observamos la base de datos, veremos que se añadió apellidos y nombres, pero no los sobrescribió.

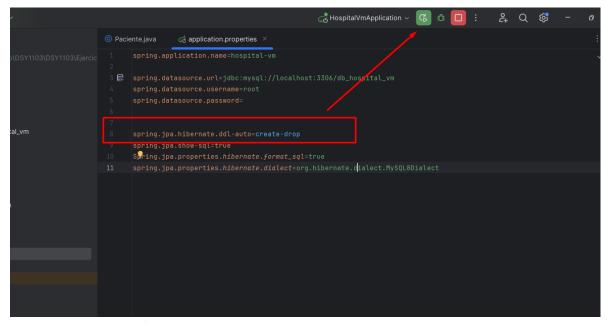


Vamos a cambiar la propiedad de **hibernate.ddl-auto = create-drop** solo por una vez para que borre y se vuelta a iniciar la base de datos, luego volvemos a como estaba a **update**









Ejecutamos la aplicación y va a borrar la base de datos

```
| Console | Actuator |
```

Verificamos los cambios en la base de datos

