# UT4. Supuesto Práctico - Acceso a datos en aplicaciones Web



Nombre: Beatriz

Apellidos: Velázquez Nuez

Curso: 2ºA Desarrollo de Aplicación Web

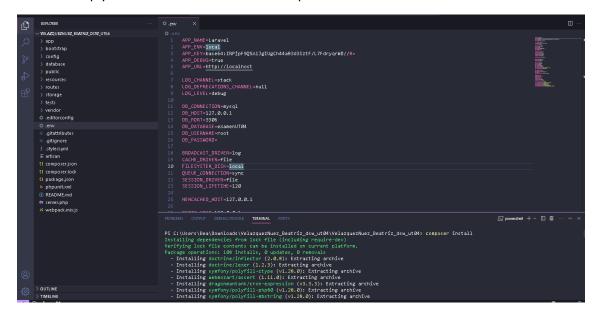
Materia: DSW

# Contenido

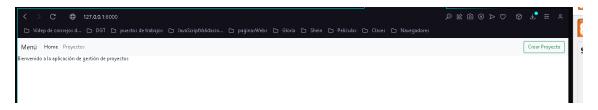
| <ol> <li>1 Actualización y despliegue de aplicación en el servidor local (Laravel Development Server)</li> <li>0,5 ptos</li> </ol> | • |
|--|---|
| 2 Creación y ejecución de las Migraciones, Factorías y Seeders del modelo "Proyecto". 2,5 ptos                                     |   |
| ·<br>3 Listar los proyectos mostrando 10 proyectos por página. 1 pto   |   |
| 4 Listar un proyecto con todos los datos. 1 pto  | 6 |
| 5 Crear un proyecto con todos los datos. 2 ptos  | 7 |
| 6 Eliminar un proyecto de forma adecuada. 1,5 ptos   | 7 |
| 7 Actualizar un proyecto con todos los datos. 1,5 ptos   | 8 |

1.- Actualización y despliegue de aplicación en el servidor local (Laravel Development Server). 0,5 ptos.

Descargamos el crud que nos ha proporcionado el profesor y lo que haremos será cambiar el nombre y trabajar sobre esta. Una vez que hemos cambiado el nombre, lo siguiente que haremos será instalar la carpeta vendor con el siguiente comando "composer install" y luego en el archivo de configuración lo que haremos es poner el puerto en el que vamos a trabajar con el Xaamp y el nombre de la base de datos que en nuestro caso se va a llamar examenUTO4.



Ahora lo para que dicho proyecto se pueda visualizar en la pantalla de nuestro navegador utilizaremos el siguiente comando "php artisan serve" y veremos como nos aparece lo siguiente en el navegador.



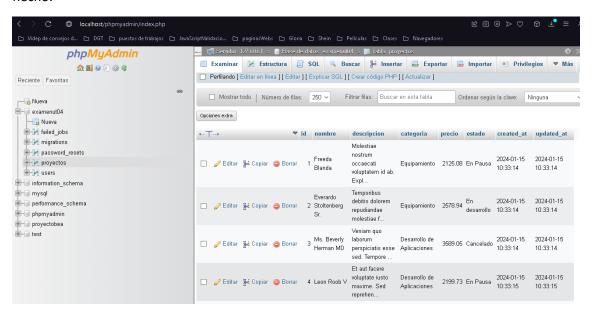
2.- Creación y ejecución de las Migraciones, Factorías y Seeders del modelo "Proyecto". 2,5 ptos.

Lo primero que vamos a hacer es crear la migraciones correspondientes, para ello lo que vamos a utilizar en la terminal del visual es el siguiente comando "php artisan make:migration create\_proyectos\_table" y pondremos lo siguiente en su interior. Esto lo que hará será crear la estructura de la tabla en el Xaamp.

Lo segundo que vamos a hacer es crear el seeder para ello vamos a poner el siguiente comando en la terminal del visual "php artisan make:seeder ProyectoSeeder ". Lo que hace un seeder es insertar datos a la tabla que hemos creado con anterioridad de forma manual, en nuestro caso lo que vamos a hacer es que este seeder cree datos de forma random a la tabla de proyectos para nosotros no tener que escribirlos manualmente, para ello utilizamos las factorías. Lo único que vamos a hacer en el seeder es decirle cuantos datos queremos que sean insertado en la tabla y vamos a llamar a la factoría.

Una vez que hemos creado el seeder solo nos queda crear las factorías para que inserten de forma random datos a la tabla con la estructura que le hayamos dado. Para ello pondremos el siguiente comando en la terminal del visual y añadiremos lo siguiente a dicho archivo "php artisan make:factory ProyectoFactory".

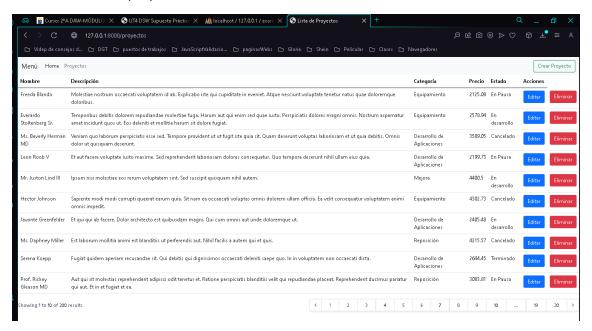
Para que estos datos se puedan ver reflejados en el Xaamp tenemos que ejecutar el siguiente comando en la terminal de visual studio code "php artisan migrate" y si queremos ver los datos insertados tendremos que llamar a los seeders para ello utilizamos el siguiente comando "php artisan db:seed", con este lo que harás será llamar a todos los seeders que tengamos hecho.



3.- Listar los proyectos mostrando 10 proyectos por página. 1 pto. Para poder listar los proyectos mostrando los 10 proyectos por página lo que haremos será poner lo siguiente en el controlador.

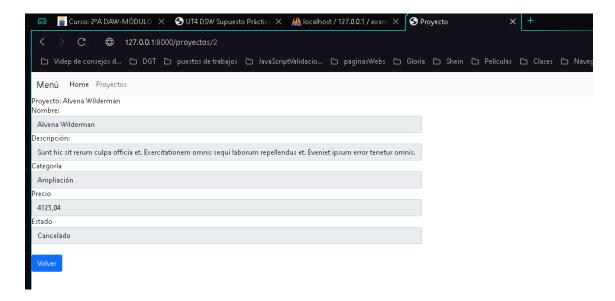


Como podemos ver los proyectos se van a mostrar por páginas y de 10 en diez. Esto se verá cuando le demos a proyectos en la barra de menú.



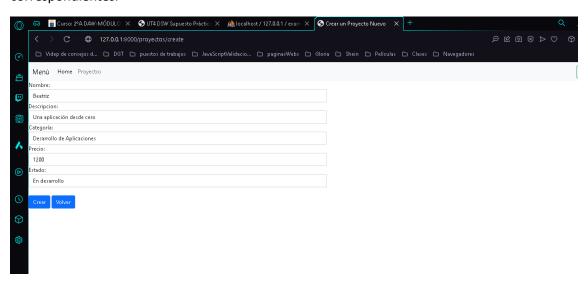
### 4.- Listar un proyecto con todos los datos. 1 pto.

Para listar un proyecto con todos los datos lo que haremos será pulsar encima del nombre del proyecto y veremos que nos muestra toda la información de este.

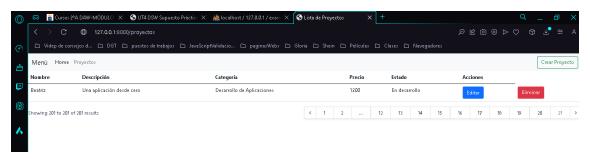


## 5.- Crear un proyecto con todos los datos. 2 ptos.

Para crear un proyecto lo que haremos será darle al botón de "crear Proyecto", una vez que le hayamos dado nos va a aparecer un formulario el cual vamos a rellenar los datos correspondientes.



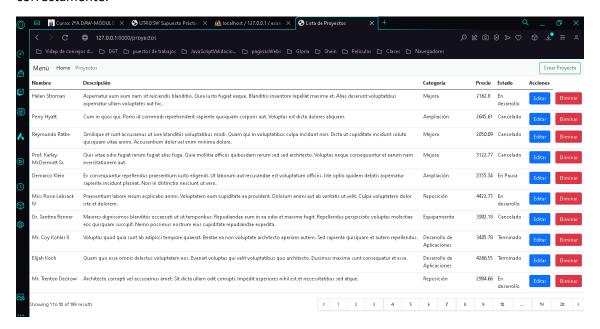
Si le damos al botón de crear podemos ver que los datos se han guardado y se muestran al final de la lista de proyectos.



#### 6.- Eliminar un proyecto de forma adecuada. 1,5 ptos.

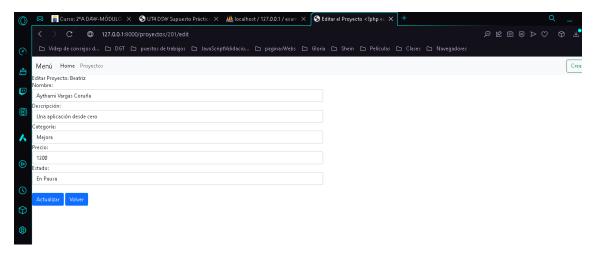
Para eliminar un proyecto de la lista lo que haremos es darle al botón de eliminar y veremos que dicho proyecto a sido eliminado. En nuestro caso vamos a eliminar el proyecto cuyo

nombre es "Alvena Wilderman". Como podemos ver el proyecto se ha eliminado correctamente.



#### 7.- Actualizar un proyecto con todos los datos. 1,5 ptos.

Lo que vamos a hacer es editar el proyecto que creamos con anterioridad, en nuestro caso lo que vamos a editar es el nombre que no va a hacer "Beatriz", la categoría que no va a hacer "Desarrollo de Aplicaciones" y el estado que no va a hacer en "desarrollo". Le damos al botón de editar y nos va a salir un formulario con todos los datos que podemos editar.



Si le damos al botón de actualizar veremos que los cambios se han guardado correctamente.

