

Taller 1 – Parte 2

Mi primera aplicación Web

Objetivo general

El objetivo de este taller es practicar los conceptos básicos de programación web revisados en la clase anterior. Cada ejercicio le permitirá poner en práctica los conceptos vistos en las diapositivas anteriores. Recuerde poner en práctica las buenas prácticas de programación discutidas en el curso. Comente y ponga nombres significativos a las funciones y variables para que su código sea claro.

Punto 0 | Preparación

Retome el entorno virtual creado en la parte 1 del taller. También retome las clases perro y guardería desarrolladas en el taller 3 del módulo 1. Guárdelas en una carpeta llamada models.

Punto 1 | Tres Perros

Cree en la clase guardería tres perros con la siguiente información:

1. {"nombre": "Rufo", "raza": "Labrador", "peso": 22, "edad": 7}
2. {"nombre": "Bingo", "raza": "Pug", "peso": 6, "edad": 2}
3. {"nombre": "Lassie", "raza": "collie", "peso": 27, "edad": 5}

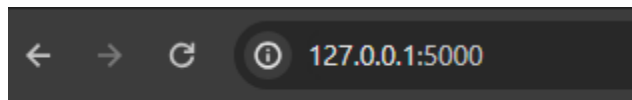
En la misma clase, cree la función **retornar_perros**, que debe retornar los 3 perros en una tupla.

Punto 2 | Controlando los perros

El siguiente paso es crear una clase controlador, es decir como mediador entre la lógica (modelo) y la aplicación Web (vista). Construya una clase llamada controller.py que tenga una función retornar_perros, que llame a la función del mismo nombre en guardería.

Punto 3 | Liberar a los canes

Modifique el archivo app.py, de modo que, en vez de mostrar el mensaje anterior, muestre la información del primer perro en el siguiente formato:

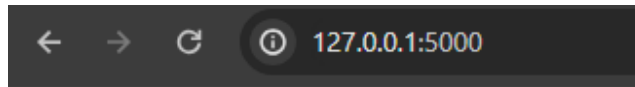


Nombre: Rufo Raza: Labrador Peso: 22 Edad: 7

Recuerde importar la clase controlador para tener acceso a esta información.

Punto 3 | Decorar a los caninos

Mostrar solo un perro no es suficiente para las necesidades de la guardería. Construya una plantilla de Jinja2 que permita mostrar 3 perros con un formato mucho más agradable:



Este es Rufo!

Es un hermosx Labrador!

Edad: 7 Peso: 22

Este es Bingo!

Es un hermosx Pug!

Edad: 2 Peso: 6

Este es Lassie!

Es un hermosx Collie!

Edad: 5 Peso: 27

Recuerde que esta plantilla debe estar en una carpeta llamada templates, en la misma carpeta donde se encuentra el archivo **app.py**

Entrega

Cree un archivo comprimido .zip con los archivos correspondientes a las funciones y diagramas que escribió anteriormente y sus respectivas pruebas. En este caso incluya tanto el archivo **app.py** como los templates y las vistas Entregue el archivo comprimido a través de Bloque Neón en el taller del módulo 1 designado como “Taller 1: Mi primera aplicación web”.