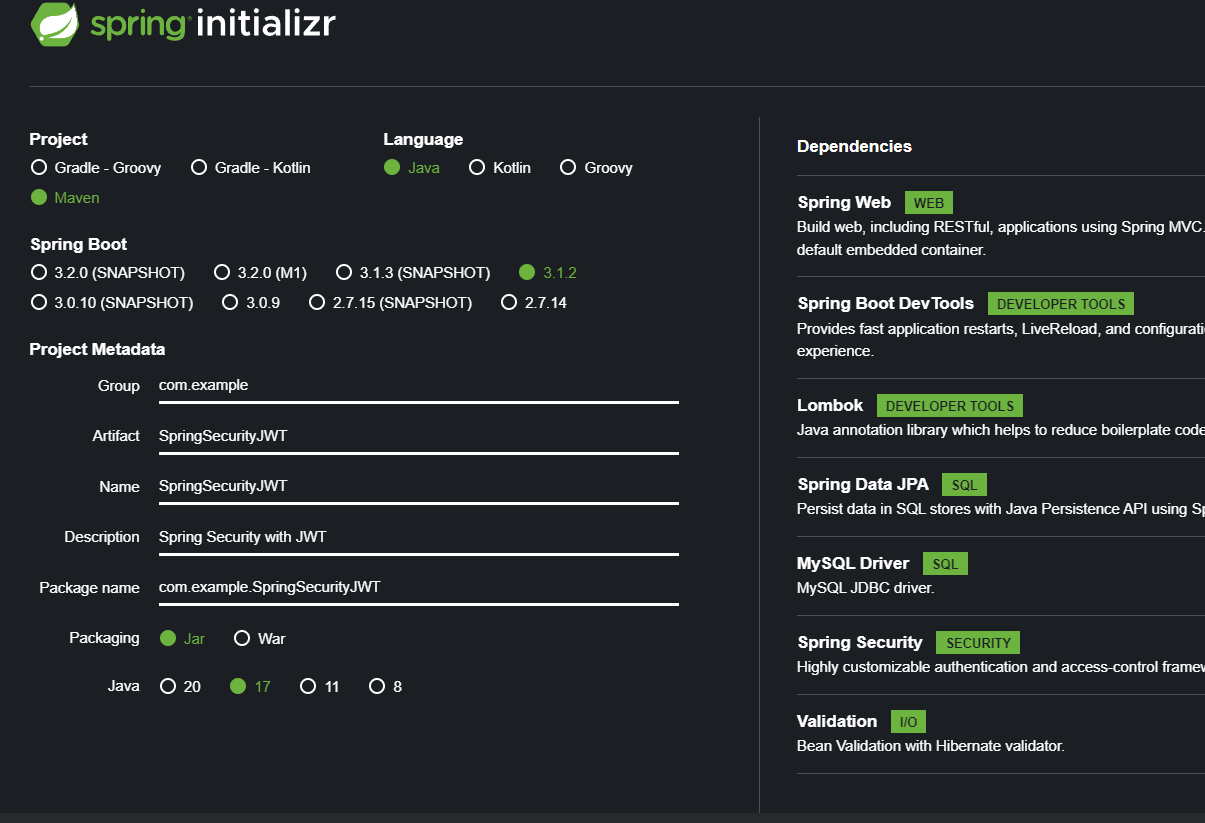
Spring Security with JWT

1 - Vamos a generar el Proyecto en spring initializr



2 – Una vez importado el Proyecto buscamos Spring boot banner en inet y generamos el siguiente banner

,---. ,--. ,---. ,--. ,--. | | ,--.,--. ,--.,--------.

' .-' ,---. ,--.--.`--',--,--, ,---. ' .-' ,---. ,---.,--.,--.,--.--.`--',-' '-.,--. ,--. ,---| |---. | || | | |'--. .--'

`. `-.| .-. || .--',--.| \| .-. |`. `-.| .-. :| .--'| || || .--',--.'-. .-' \ ' / '---| |---' ,--. | || |.'.| | | |

.-' | '-' '| | | || || |' '-' '.-' \ --.\ `--.' '' '| | | | | | \ ' | | | '-' /| ,'. | | |

`-----'| |-' `--' `--'`--''--'.`- / `-----' `----' `---' `----' `--' `--' `--' .-' / `--' `-----' '--' '--' `--'

“Spring Security + JWT”

3 – Ahora vamos a las dependencias y comentamos la siguiente (y luego recargamos el maven/proyecto)

<!-- <dependency>

<groupId>org.springframework.boot</groupId>

<artifactId>spring-boot-starter-data-jpa</artifactId>

</dependency> -->

4 – Ahora vamos a configurar la DB

Vamos a application.properties y escribimos la siguiente configuracion

spring.datasource.url=jdbc:mysql://localhost:3306/securitydb

spring.datasource.username=root

spring.datasource.password=Asdf7928

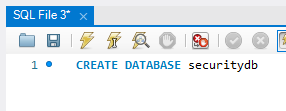
spring.datasource.driverClassName=com.mysql.cj.jdbc.Driver

spring.jpa.database-platform=org.hibernate.dialect.MySQLDialect

spring.jpa.show-sql=true

spring.jpa.hibernate.ddl-auto=create

Vamos a mySQL y creamos la table securitydb



Una vez hecho esto, la app ya funciona y se puede comenzar a trabajar en ella

5 – Dentro del paquete com.example.SpringSecurityJWT creamos el paquete models donde iran los modelos de las clases

La primer clase a crear es UserEntity

*@Entity*

*@Data*

*@AllArgsConstructor*

*@NoArgsConstructor*

*@Builder*

*@Table*(name="users")

public class UserEntity {

*@Id*

*@GeneratedValue*(strategy = *GenerationType*.***IDENTITY***)

private Long id;

*@Email*

*@NotBlank*

*@Size*(max = 80)

private String email;

*@NotBlank*

*@Size*(max = 30)

private String userName;

*@NotBlank*

private String password;

}

Para la proxima clase que se va a llamar RoleEntity, primero creamos un enum llamado ERole que indicara el tipo de rol para cada usuario

public enum *ERole* {

***ADMIN***, ***USER***, ***GUEST***

}

Una vez creado el enum, creamos la clase RoleEntity

*@Data*

*@AllArgsConstructor*

*@NoArgsConstructor*

*@Builder*

*@Entity*

*@Table*(name = "roles")

public class RoleEntity {

*@Id*

*@GeneratedValue*(strategy = *GenerationType*.***IDENTITY***)

private Long id;

*@Enumerated*(*EnumType*.***STRING***)

private *ERole* name;

Tener en cuenta que la anotacion Enumerated lleva dentro de los args un EnumType.String ya que si bien es un enum, aquello que esta dentro del mismo, al fin y al cabo es un String

6 – Es necesario configurar la relacion entre las entidades mediante una tabla intermedia ya que la relacion que existe entre UserEntity y RoleEntity es de muchos a muchos; y, dado que la clase que nos interesa desarollar es UserEntity, solo en ella vamos a declarer lo necesario

Empezamos por agregar un atributo privado del tipo . Esto es ya que Set, a diferencia de List u otro tipo de arreglo, no permite duplicados (esto es para que el usuario no tenga 2 veces declarado un mismo valor de tipo de usuario)

Ahora le agregamos las anotaciones:

*@ManyToMany*(fetch = *FetchType*.***EAGER***)

Establece el tipo de relacion entre las clases. Se seleciona FetchType.Eager ya que esta eleccion nos va a traer todos los roles que contiene la clase; a diferencia de Lazy que solo nos trae lo solicitado

*@ManyToMany*(fetch = *FetchType*.***EAGER***, targetEntity = RoleEntity.class

Esto va a declarar la clase con la que se va a generar la relacion

*@ManyToMany*(fetch = *FetchType*.***EAGER***, targetEntity = RoleEntity.class, cascade = *CascadeType*.***PERSIST***)

El .PERSIST hace que al momento de eliminar un usuario, no se borre también el Rol. (esto romperia la db y dejaria inhabilitados a los demas usuarios con roles invalidos) y al momento de crear el usuario, también se crea automaticamente el ROL

Ahora creamos la table intermedia:

*@JoinTable*(name = "user\_roles"

Indica el nombre de la table intermedia

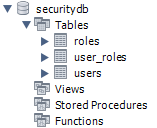
*@JoinTable*(name = "user\_roles", joinColumns = *@JoinColumn*(name = "user\_id")

El joinColumn indica cual es la clave foranea de la clase UserEntity

*@JoinTable*(name = "user\_roles", joinColumns = *@JoinColumn*(name = "user\_id"), inverseJoinColumns = *@JoinColumn*(name = "role\_id"))

El inverseJoinColumns indica la clave foranea de la clase RoleEntity

Si volvemos a correr la app, se ejecutaran directamente las querys de creacion de las tablas y las relaciones entre las mismas y al refrescar la DB deberian aparecer las nuevas tablas



7 – Ahora creamos el paquete Repositories y la interfaz UserRepository, a dicha interfaz la extendemos de CrudRepository<UserEntity, Long> y le agregamos la anotacion de @Repository

*@Repository*

public interface UserRepository extends CrudRepository<UserEntity, Long> {

Ahora vamos a crear un metodo por el cual nos devuelva un usuario buscado mediante su nombre (no me parece buena la idea pero en este caso asi se hara a modo explicativo)

Optional<UserEntity> findByUserName(String userName);

Esta forma de escribir el metodo utiliza directamente un metodo propio de Java para retornar lo buscado mediante params

La otra opcion es indicar mediante Query lo que queremos que el metodo nos devuelva

*@Query*("select u from UserEntity u where u.useName = ?1")

Optional<UserEntity> getName(String userName);

(la u se utiliza como comodin y el = ?1 significa que debe ser igualado al primer parametro indicado)

Ahora es necesario crear el repositorio de Rol

*@Repository*

public interface RoleRepository extends CrudRepository<RoleEntity, Long>{

}

8 – Una vez creados los repositories, vamos a crear el PrincipalController (anotacion de @RestController) dentro del paquete controller y le agregamos 2 metodos que devuelvan un String; con 2 EndPoints distintos para poder mostrar la diferencia entre un endpoint con seguridad y otro sin

*@RestController*

public class PrincipalController {

*@GetMapping*("/hello")

public String hello() {

return "Hello world not secured";

}

*@GetMapping*("/helloSecured")

public String helloSecured() {

return "Hello world nsecured";

}

9 – Agregamos un paquete llamado “request” y creamos la clase CreateUserDto

*@Data*

*@AllArgsConstructor*

*@NoArgsConstructor*

public class CreateUserDTO {

*@Email*

*@NotBlank*

private String email;

*@NotBlank*

private String userName;

*@NotBlank*

private String password;

private Set<String> roles;

10 – Volvemos al controller PrincipalController y creamos el metodo createUser con un return ResponseEntity<?> que va a recibir por parametro un CreateUserDTO (va a llevar las anotaciones @RequestBody para avisar que va a recibir la informacion de un CreateUserDTO complete y @Valid para que automaticamente corrobore dichos datos)

El metodo lleva la anotacion de PostMapping con el endpoint “/createUser”

*@PostMapping*("/createUser")

public ResponseEntity<?> createUser(*@Valid* *@RequestBody* CreateUserDTO createUserDTO){

\*A tener en cuenta = ya que por params vamos a recibir los datos de un usuario, vamos a tener que desarmar la info para poder asignarla al usuario que vamos a crear\*

Primero vamos a crear un Set<RoleEntity> roles , aqui le vamos a asignar el valor que llega por param y para hacer esto primero hay que hacer un getRoles().Stream().map, esto nos devuelve un map con los roles que estan asignados en los datos recibidos.

Set<RoleEntity> roles = createUserDTO.getRoles().stream()

.map

Utilizamos una function Lambda y asignamos el nombre role a la variable recuperada y utilizamos el metodo builder (para esto usamos la anotacion @Builder que nos permite ir creando un objeto con metodos automaticos y por partes)

(role -> RoleEntity.*builder*()

Luego hacemos .name para asignar el nombre del Rol. Al ser un enum Rol, vamos a utilizar el metodo valuOf de ERole para recuperar el valor en String de dicho enum enviado recibido y luego llamamos al metodo .build().

Por ultimo usamos el metodo .collect(Collectors.toSet()) para transformer la info a un Set

.name(*ERole*.*valueOf*(role))

.build())

.collect(Collectors.*toSet*());

El bloque complete es el siguiente

Set<RoleEntity> roles = createUserDTO.getRoles().stream()

.map(role -> RoleEntity.*builder*()

.name(*ERole*.*valueOf*(role))

.build())

.collect(Collectors.*toSet*());

Ahora vamos a crear el UserEntity (que es el motive del metodo per se) y lo igualamos a UserEntity.build() (de nuevo, vamos a ir creandolo parte por parte)

UserEntity userEntity = UserEntity.*builder*()

.userName(createUserDTO.getUserName())

.password(createUserDTO.getPassword())

.email(createUserDTO.getEmail())

.roles(roles)

.build();

(tener en cuenta que roles es el Set que recopilamos en el bloque anterior)

Ahora creamos un atributo del tipo UserRepository en la clase y le agregamos la anotacion @Autowired ya que la informacion la va a recibir por inyeccion

A este atributo lo llamamos desde el metodo y hacemos .save(userEntity) este userEntity es el resultado de la creacion del user

this.userRepository.save(userEntity);

Ahora para finalizer el metodo debemos retornar un una respuesta .ok y enviar el usuario creado

return ResponseEntity.*ok*(userEntity);

el metodo coompleto es el siguiente

*@PostMapping*("/createUser")

public ResponseEntity<?> createUser(*@Valid* *@RequestBody* CreateUserDTO createUserDTO){

Set<RoleEntity> roles = createUserDTO.getRoles().stream()

.map(role -> RoleEntity.*builder*()

.name(*ERole*.*valueOf*(role))

.build())

.collect(Collectors.*toSet*());

UserEntity userEntity = UserEntity.*builder*()

.userName(createUserDTO.getUserName())

.password(createUserDTO.getPassword())

.email(createUserDTO.getEmail())

.roles(roles)

.build();

this.userRepository.save(userEntity);

return ResponseEntity.*ok*(userEntity);

}

Por ultimo, creamos un metodo que va a borrar a un usuario a traves de su id

*@DeleteMapping*("/deleteUser")

public String deleteUser(*@RequestParam* String id) {

userRepository.deleteById(Long.*parseLong*(id));

return "User deleted satisfactory";

}

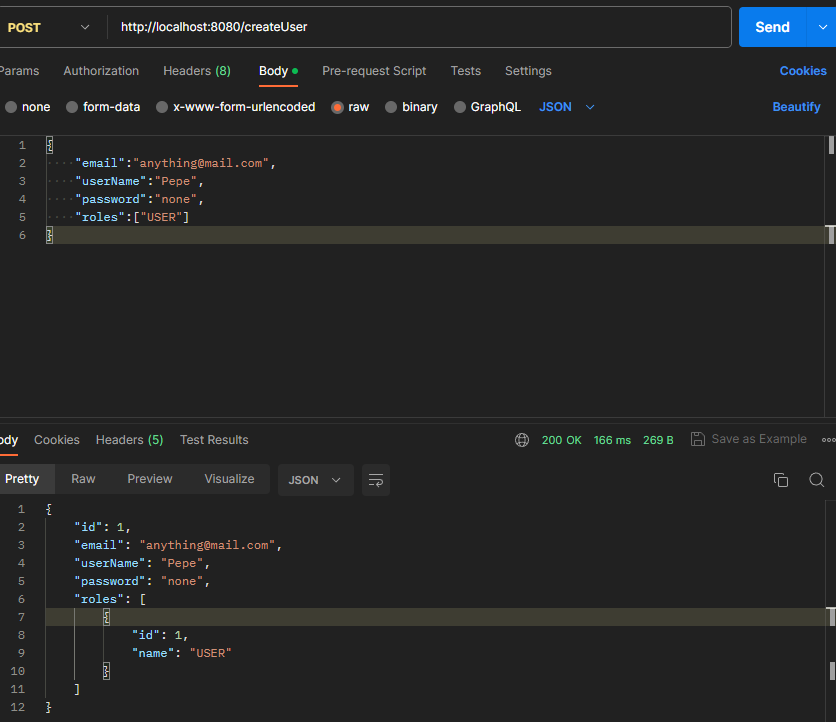
Ahora podemos poner a prueba si la app sigue funcionando y vamos a utilizar POSTMAN para enviar por header el body para crear el usuario

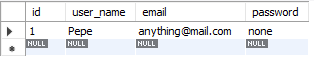
A tener en cuenta:

El metodo debe ser POST y la info que enviamos va a ser por “BODY > RAW”

La info que enviamos debe ser en formato JSON y esto también debe ser indicado en POSTMAN (un error es que esté enviando un text u otro formato)

Luego de la creacion del usuario podemos corroborar en la DB si se guardó el nuevo usuario y a su vez la creación del ROL “USER” debido al cascade.PERSIST







Ahora ponemos a prueba el metodo delete y usando Postman vamos al endpoint deseado  
Esta vez enviamos por BODY>FORM-DATA” el id 1 (o el id del usuario deseado).  
Al revisar la DB debería haber sido borrado el usuario pero NO ASÍ el rol, ya que por el Cascade.PERSIST el rol debería persistir pese al delete del user

