

UNIDAD 4: Tarea

Programación orientada a objetos en PHP

Actividades de Laravel: 1. Framework web e instalación

[a\) Mira este vídeo, di de qué trata e indica los puntos del curso que más te llaman la atención.](#)

[b\) Mira este vídeo de principio a fin y explica de nuevo framework web y MVC.](#)

[c\) Explora la documentación oficial de Laravel y describe las diferentes formas de instalar Laravel.](#)

[d\) Crea un proyecto en blanco en Laravel usando Composer ayudándote de aquí o del curso \(1, 2 y 3\).](#)

a) Mira [este vídeo](#), di de qué trata e indica los puntos del curso que más te llaman la atención.

Los mapeos de datos y las relaciones con *Eloquent* es algo que me llama particularmente la atención porque no sé exactamente lo que es. Por la breve descripción de la tarea, me imagino que es parecido a *Hibernate* de Java, que consiste en convertir una tabla SQL a modelo.

El motor de plantillas *Blade* es algo que también desconozco pero imagino que, a partir de una vista, *Blade* se encargará de completar los datos a partir de un modelo determinado.

Por último, la consola de comandos *Tinker* me resulta nueva. Será interesante probar a depurar el código de PHP utilizando esta herramienta.

b) Mira [este vídeo](#) de principio a fin y explica de nuevo framework web y MVC.

Un framework es una herramienta que provee una serie de componentes o soluciones para agilizar y facilitar la etapa de desarrollo.

MVC es un patrón de diseño arquitectónico que consiste en dividir la aplicación/programa en tres módulos: **M**odelo, **V**ista y **C**ontrolador.

El modelo es el que se encarga de realizar las peticiones a la base de datos.

La vista muestra, a través de interfaces gráficas, la información de la aplicación/programa. Normalmente, están realizadas con HTML.

El controlador es el intermediario entre el modelo y la vista.

c) Explora la [documentación](#) oficial de Laravel y describe las diferentes formas de [instalar](#) Laravel.

Laravel se puede instalar de las siguientes formas:

CREACIÓN DE PROYECTO NUEVO EN LARAVEL

En **Windows**:

1. Instalar [Docker](#).
2. Comprobar que Windows Subsystem for Linux 2 (WSL2) está instalado y habilitado. Esto permitirá ejecutar archivos .bin de Linux desde Windows.
3. Abrir el CLI de Windows y comenzamos una sesión para WSL2.
4. Introducir el siguiente comando para crear una aplicación/programa de ejemplo en Laravel: `curl -s https://laravel.build/ejemplo | bash`

En **Linux**:

1. Instalar [Docker Compose](#)
2. Abrir el CLI de Linux
3. Introducir el siguiente comando para crear una aplicación/programa de ejemplo en Laravel: `curl -s https://laravel.build/ejemplo | bash`

En **Mac**:

1. Instalar [Docker](#).
2. Abrir el CLI de Mac
3. Introducir el siguiente comando para crear una aplicación/programa de ejemplo en Laravel: `curl -s https://laravel.build/ejemplo | bash`

ADICIÓN DE LARAVEL EN UN PROYECTO

Proceso común a todas las plataformas que tengan ya instalado PHP y Composer. Se tienen que incluir las siguientes líneas en el fichero *composer.json*:

```
composer create-project laravel/laravel ejemplo
cd ejemplo
php artisan serve
```

También podemos instalar Laravel a nivel global de la siguiente forma:

```
composer global require laravel/installer
laravel new ejemplo
cd ejemplo
php artisan serve
```

d) Crea un proyecto en blanco en Laravel usando Composer ayudándote de [aquí](#) o del curso ([1](#), [2](#) y [3](#)).

Realizado en el directorio **d** localizado en la raíz del directorio en la que se encuentra este archivo.