

Resumen de Clases del Proyecto LeaguePlay

LeaguePlay - Estructura actual de clases

Fecha: 2025-04-05

1. User (com.leagueplay.leagueplay.models.User)

Clase JPA que representa a un usuario registrado.

Campos:

- id: identificador único (autogenerado)
- username: nombre de usuario (único)
- email: dirección de correo (única)
- password: contraseña (encriptada)
- enabled: si el usuario está activado
- createdAt: fecha de creación del usuario

2. RegisterDTO (com.leagueplay.leagueplay.dto.RegisterDTO)

DTO (Data Transfer Object) que contiene los datos necesarios para registrar un usuario.

Campos:

- username, email, password, repeatPassword

3. UserRepository (com.leagueplay.leagueplay.repositories.UserRepository)

Repositorio JPA para la entidad User.

Métodos:

- findByUsername(String username)
- findByEmail(String email)

4. AuthService (com.leagueplay.leagueplay.services.AuthService)

Lógica de negocio para registrar usuarios.

Funciones:

- Recibe un RegisterDTO, encripta la contraseña, crea un User y lo guarda en BBDD.

5. AuthController (com.leagueplay.leagueplay.controllers.AuthController)

Controlador REST que expone el endpoint /api/auth/register para el registro de usuarios.

Llama a AuthService y devuelve un ResponseEntity.

6. SecurityConfig (com.leagueplay.leagueplay.config.SecurityConfig)

Clase de configuración de Spring Security.

Permite acceso libre a /api/auth/** y protege el resto. Desactiva CSRF para desarrollo.

7. LeagueplayApplication (com.leagueplay.leagueplay.LeagueplayApplication)

Clase principal que arranca la aplicación Spring Boot.