

Informe de la Segunda Sesión - Proyecto LeaguePlay

Fecha de la sesión: 02/04/2025

Objetivo del día:

- Comenzar a implementar el sistema de registro (signup) de usuarios en Spring Boot.
- Crear la estructura de carpetas y clases necesarias.
- Configurar el repositorio y la conexión con MySQL.

Acciones realizadas:

1. Creación de la clase AuthService en el paquete services, encargada de la lógica del registro.
2. Uso de UserRepository como interfaz que extiende JpaRepository para operaciones de base de datos.
3. Implementación de la clase RegisterDTO para transportar los datos del usuario que se registra.
4. Se comprendió la funcionalidad de las interfaces en Spring y el uso de @Autowired vs inyección por constructor.
5. Se creó la entidad User y se conectó con MySQL correctamente.
6. Se configuró application.properties y se resolvieron errores de conexión.
7. Se utilizó BCryptPasswordEncoder para cifrar contraseñas.
8. Se realizó validación de usuario/email duplicados mediante métodos en UserRepository.
9. Se entendió la utilidad real de findByUsername y findByEmail en el flujo de registro.

Clases creadas:

- AuthService.java (dentro de com.leagueplay.leagueplay.services)
- UserRepository.java (dentro de repositories)
- RegisterDTO.java (dentro de dto)

- User.java (entidad principal)

Conceptos reforzados:

- Inyección de dependencias por constructor.
- Anotaciones JPA: @Entity, @Table, @Id, @Column, @GeneratedValue.
- Validaciones de datos únicos.
- Encriptación con BCryptPasswordEncoder.

Estado final:

- Proyecto compila sin errores.
- Spring Boot conectado con MySQL.
- Lógica base del registro desarrollada.
- Repositorio Git actualizado con commit y push.

Próximo paso:

- Implementar el controlador para exponer el endpoint de registro al frontend.
- Validaciones más completas y respuesta HTTP adecuada.