



Actividad DE Aprendizaje GA7-220501096-AA2 - Aplicar
Estándares DE Codificación Módulos DE Software
Codificados Y Probados GA7-220501096-AA2-EV02

Análisis Y Desarrollo De Software (SENA SofiaPlus)



Escanea para abrir en Studocu

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE GA7-220501096-AA2 - APLICAR
ESTÁNDARES DE CODIFICACIÓN MÓDULOS DE SOFTWARE
CODIFICADOS Y PROBADOS GA7-220501096-AA2-EV02

APRENDIS

GREGORIO LEIVA CARDOSO

FICHA:2721402

INSTRUCTOR: FELIPE MARTINEZ LEIVA

TECNOLOGO EN ANÁLISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE
CENTRO DE FORMACIÓN LA ANGOSTURA REGIONAL
HHUILA
2024

INTRODUCCIÓN

En este proyecto, desarrollaremos un módulo de una aplicación utilizando el framework Spring Boot, NetBeans para el entorno de desarrollo integrado (IDE), y MySQL Workbench para la gestión de la base de datos. Esta aplicación se enfocará en la creación de un CRUD (Create, Read, Update, Delete) básico, siguiendo los artefactos del ciclo de vida del software realizados previamente, como diagramas de clases, diagramas de casos de uso, historias de usuario, diseños y prototipos.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- **Codificación del Módulo:** Implementar el módulo utilizando Spring Boot, asegurando que el código esté bien comentado y siga los estándares de codificación.
- **Integración con Base de Datos:** Utilizar MySQL Workbench para gestionar la base de datos y asegurar una correcta conexión e interacción desde la aplicación.
- **Uso de Herramientas de Versionamiento:** Crear y mantener el proyecto utilizando un sistema de control de versiones (como Git), facilitando la colaboración y seguimiento de cambios.

**EVIDENCIA DE DESEMPEÑO: GA7-220501096-AA2 - APLICAR ESTÁNDARES
DE CODIFICACIÓN MÓDULOS DE SOFTWARE CODIFICADOS Y
PROBADOS GA7-220501096-AA2-EV02**

Con base en la selección del proyecto a desarrollar móvil o web realice la codificación del módulo del proyecto aplicando alguno de los framework vistos en el componente formativo “Frameworks para construcción de aplicaciones con JAVA.”.

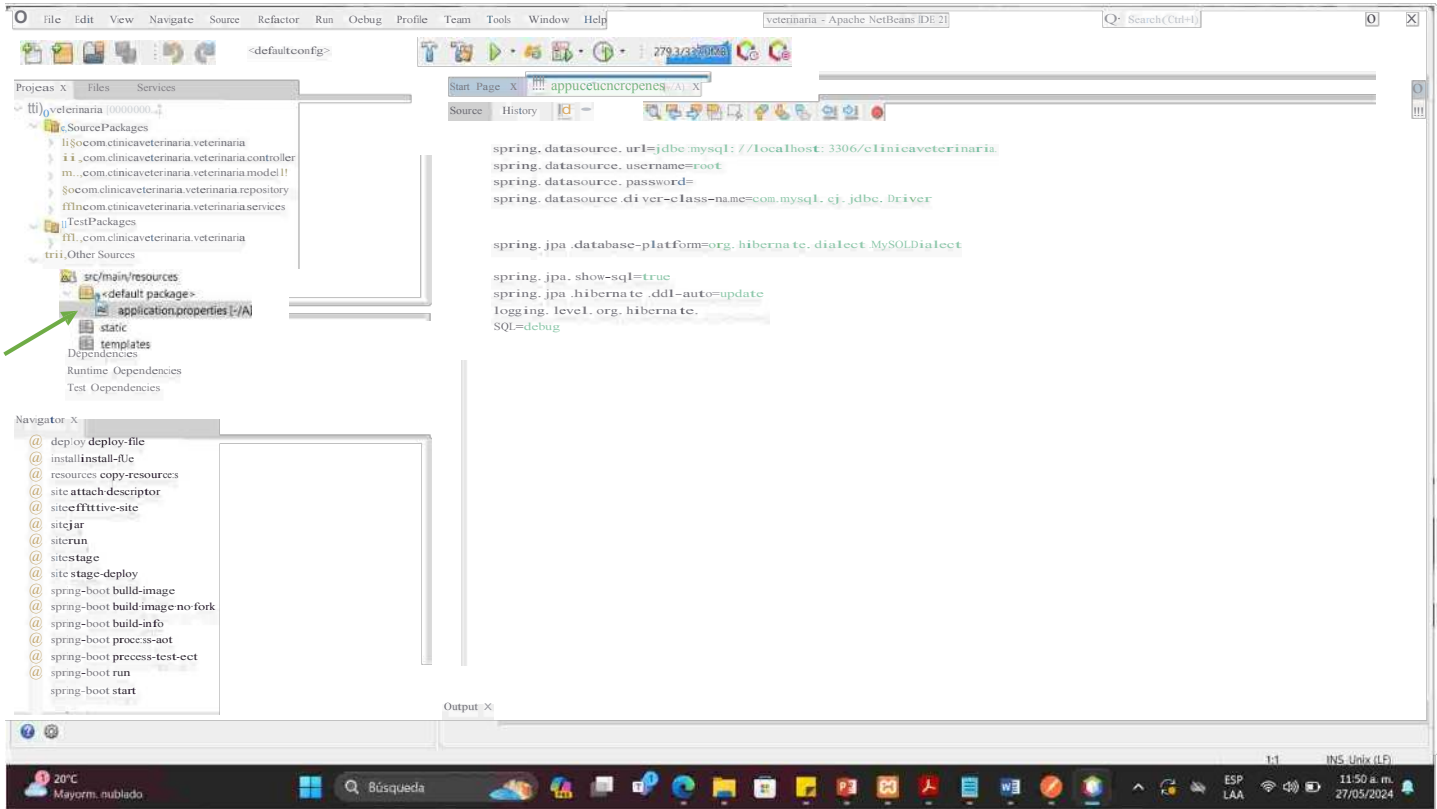
Elementos para tener en cuenta:

- Para la codificación del módulo debe tener en cuenta los artefactos del ciclo del software realizados con anterioridad: diagrama de clases, diagramas de casos de uso, historias de usuario, diseños, prototipos, Informe técnico de plan de trabajo para construcción de software con tecnologías seleccionadas etc.
- Se debe crear el proyecto utilizando herramientas de versionamiento.
- El código debe contener: formularios HTML con servlets
- Utilizar métodos get y pos
- Utilizar elementos de JSP

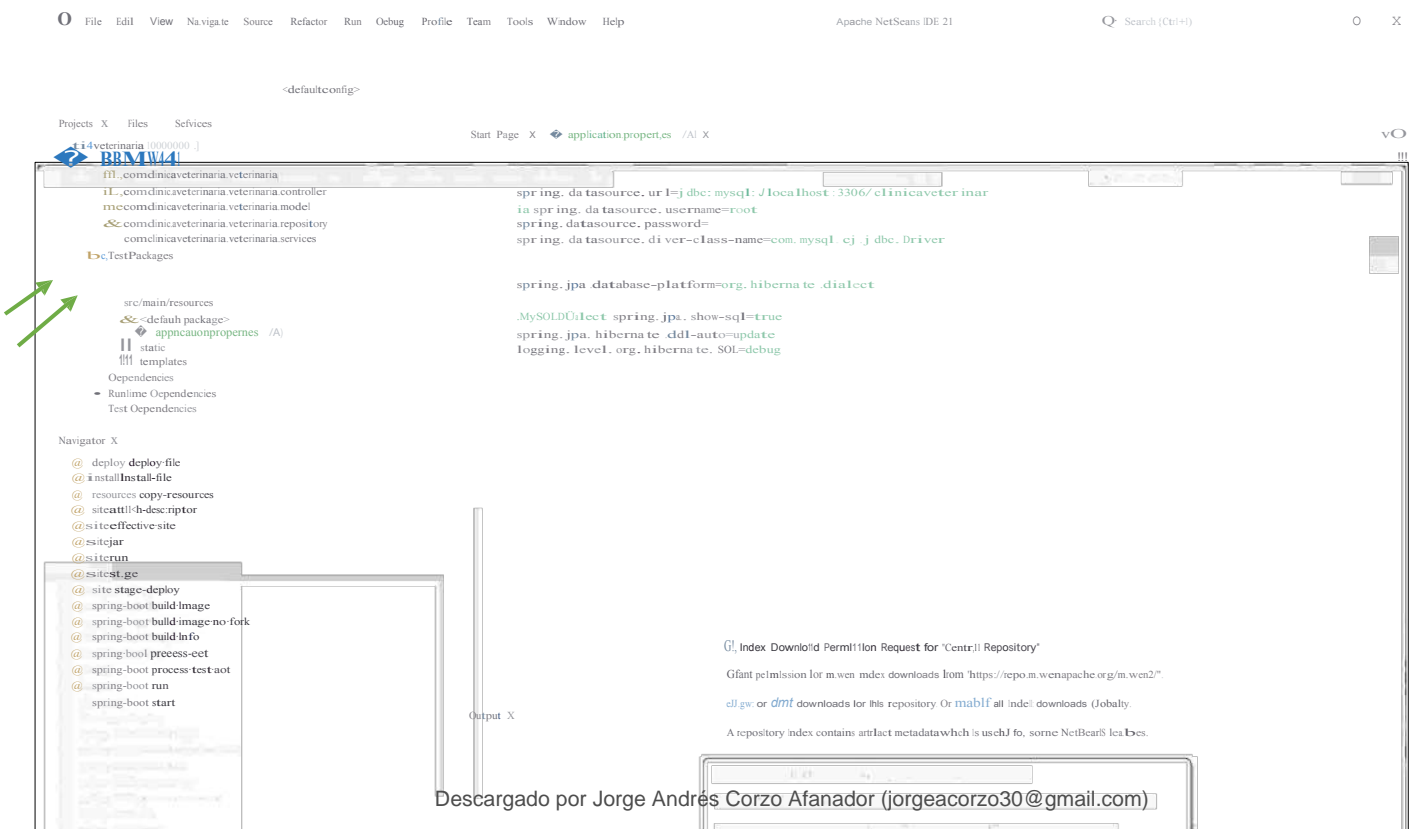
SOLUCIÓN DE LA EVIDENCIA

1. ARCHIVO DE PROPIEDADES DE LA APLICACIÓN

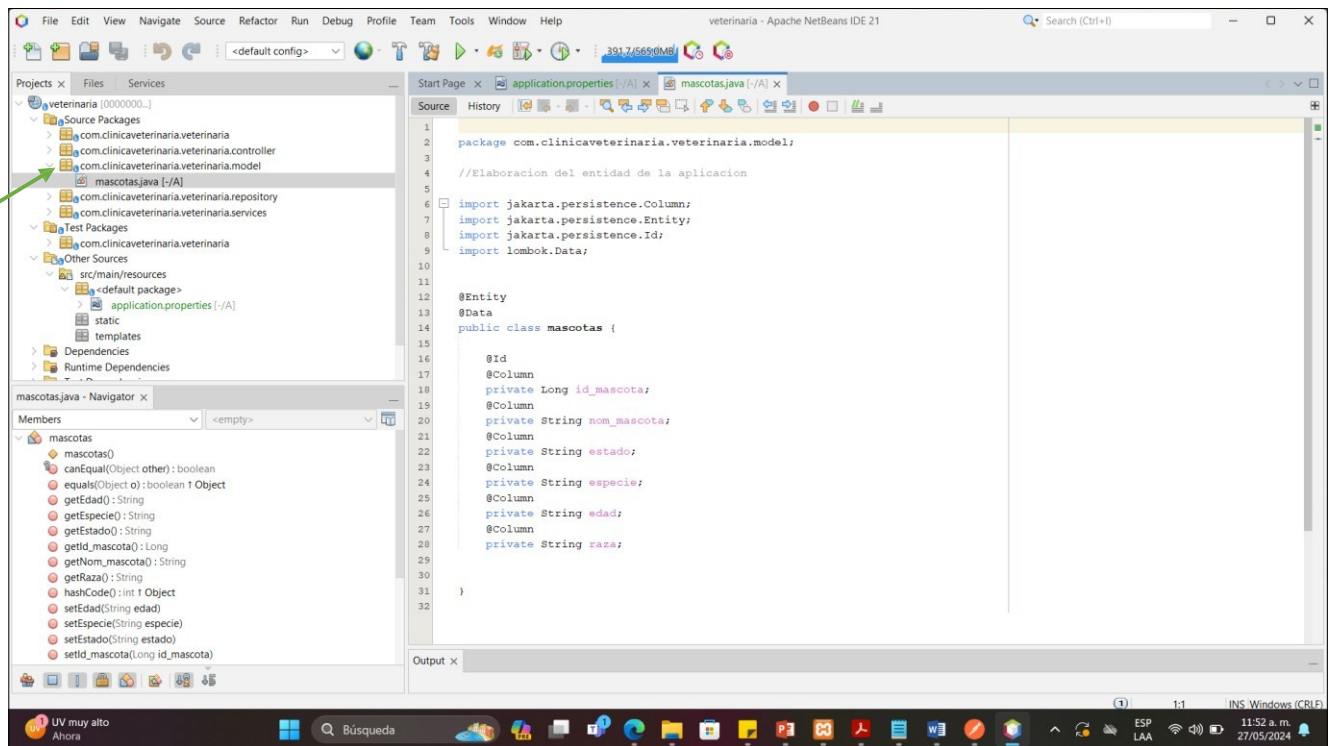
Realizamos la Conexión con la base de datos



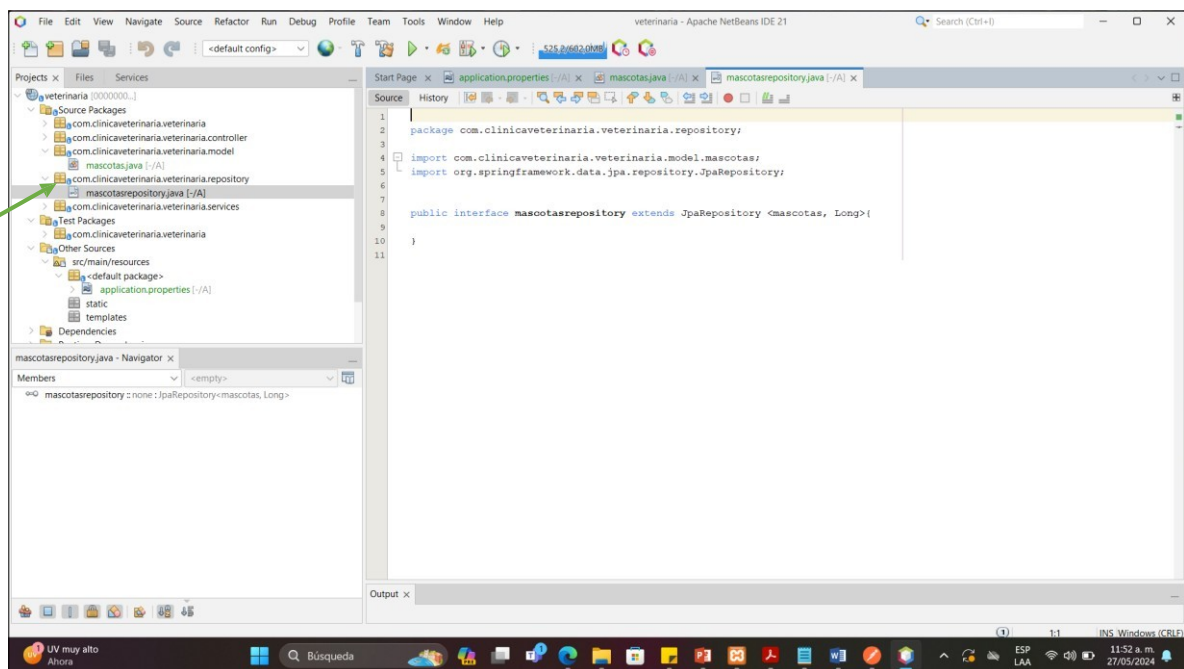
2. CREAMOS LOS 4 PAQUETES JAVA: modelo, repositorio, servicios, controlador



3. PAQUETE MODELO: //clase para la elaboración de la entidad de la aplicación

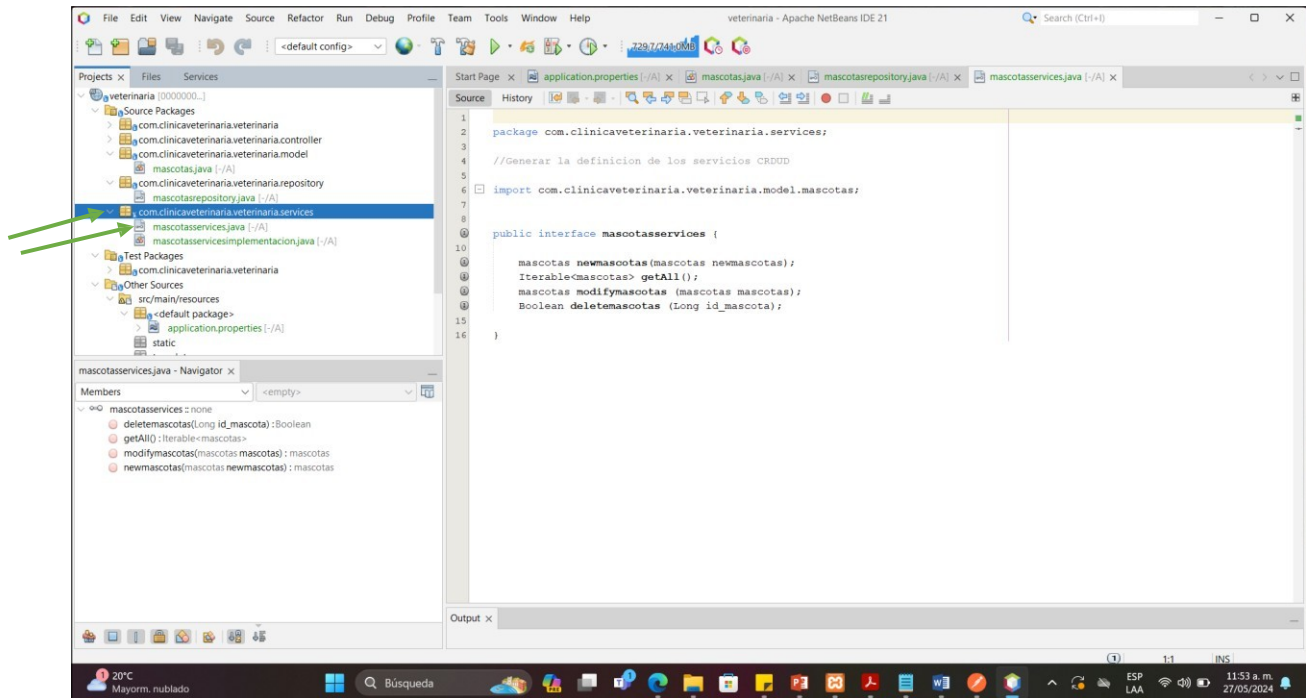


4. PAQUETE REPOSITORIO: interfaz del repositorio, se llamar unas conexiones con la clase que se generó de mascota

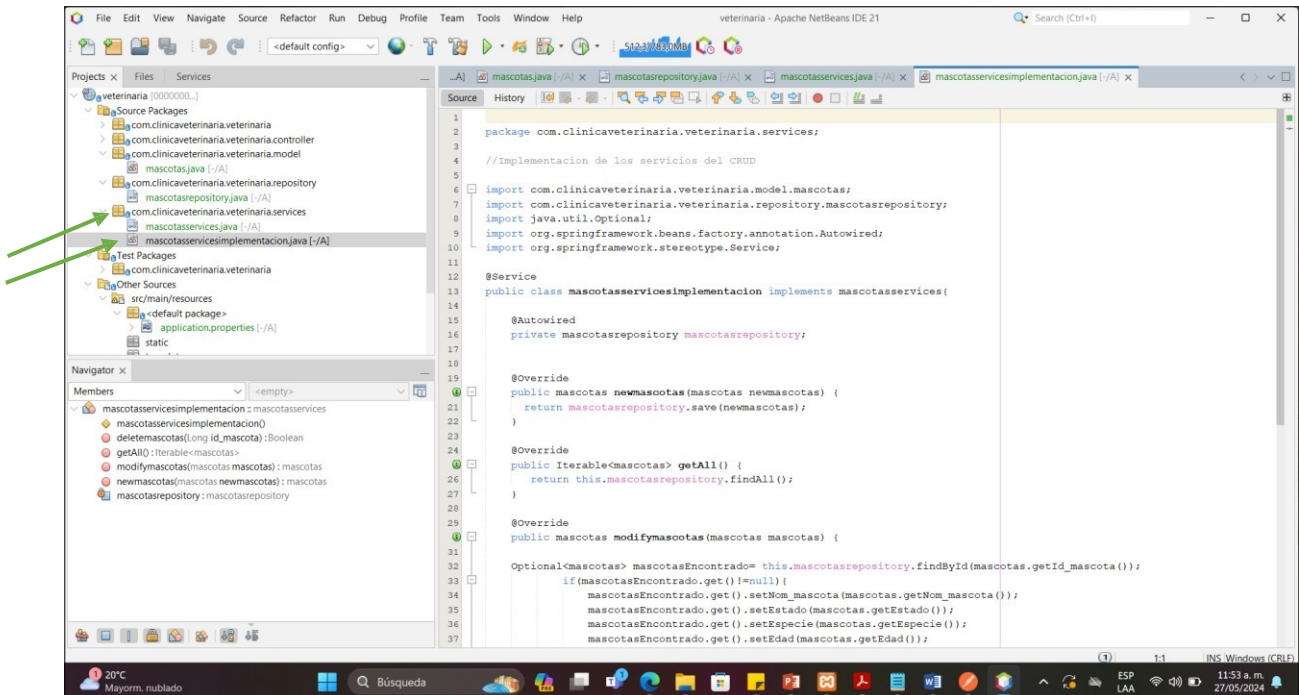


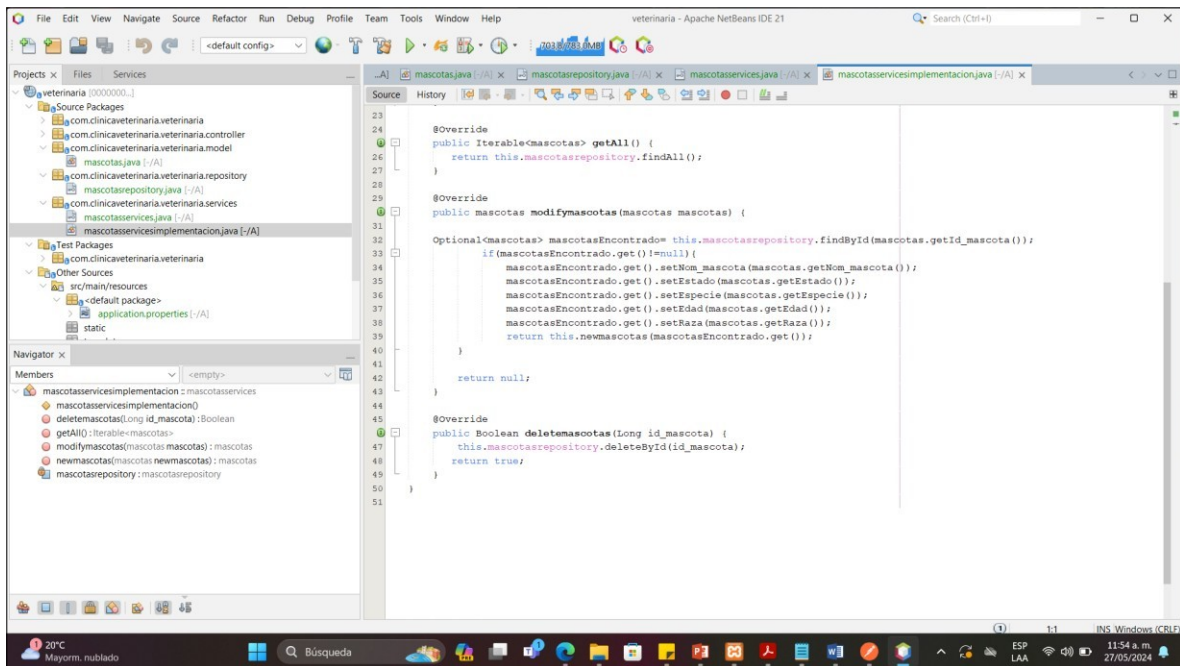
5. PAQUETE SERVICIOS

5.1. Interfaz de servicio; //Generar la definición de los servicios CRUD

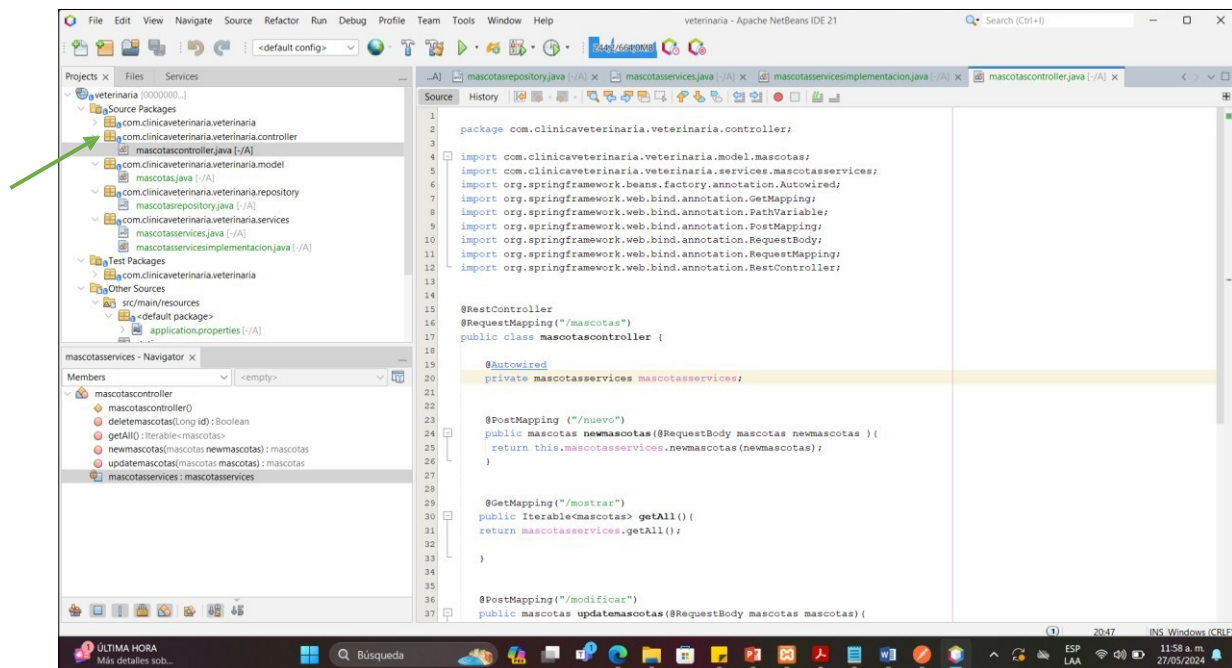


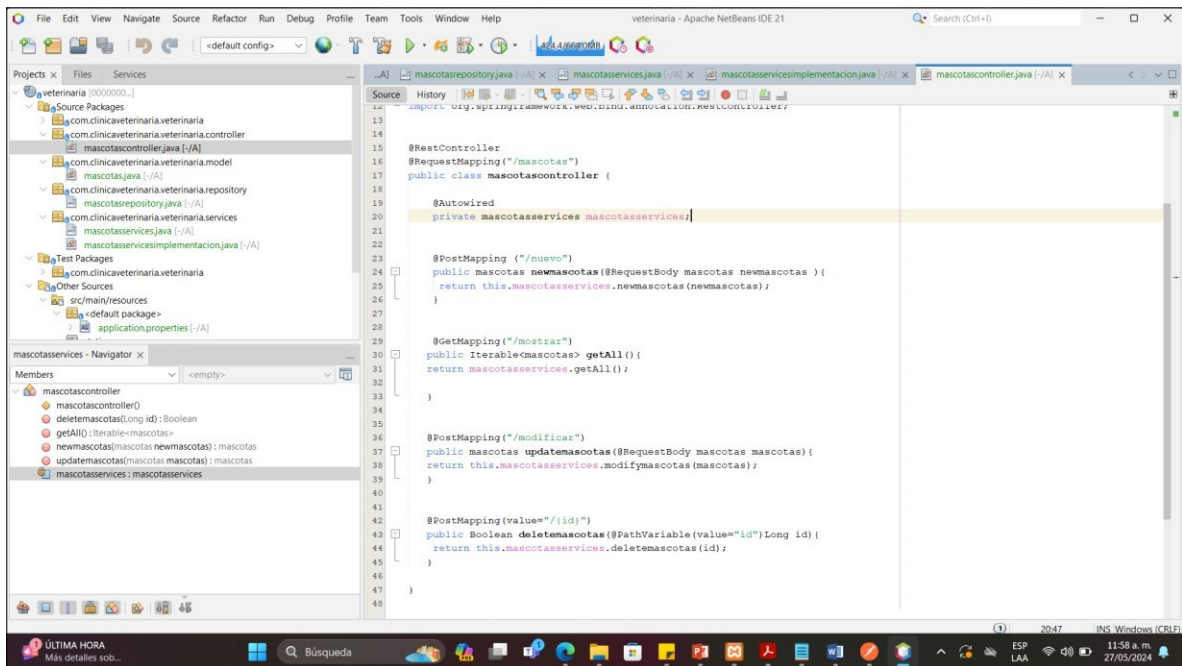
5.2. Clase servicios: implementación crud, definir cada uno de los elementos del crud





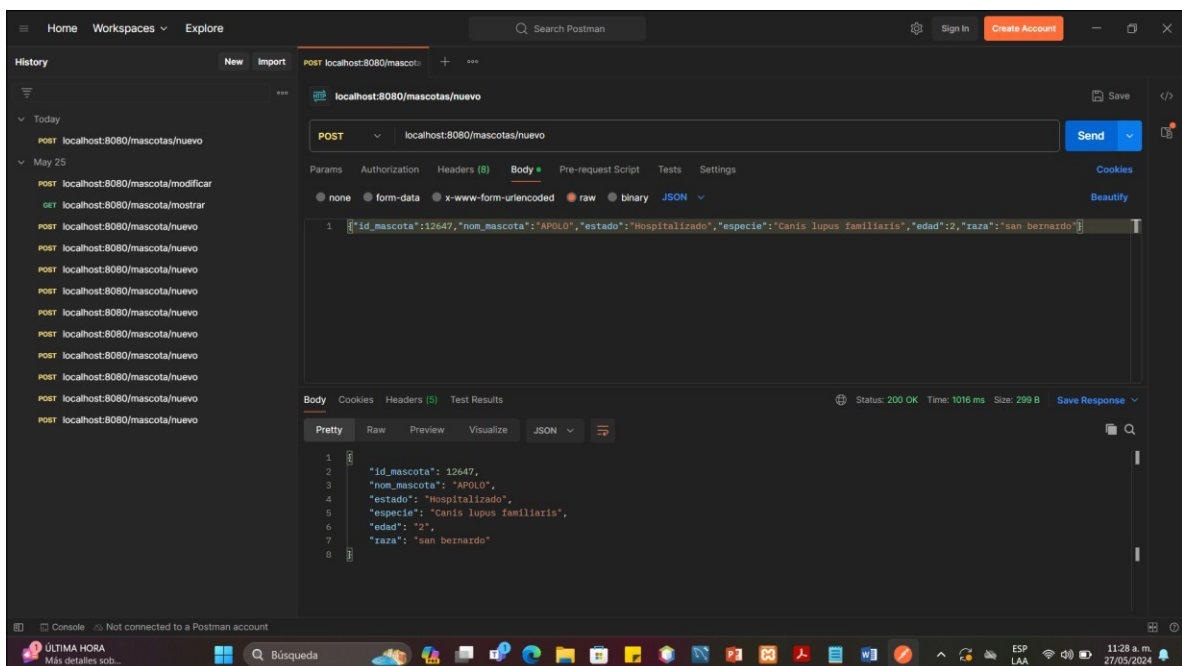
6. PAQUETE CONTROLADOR: clase denominada mascotas, utiliza para llamar los métodos

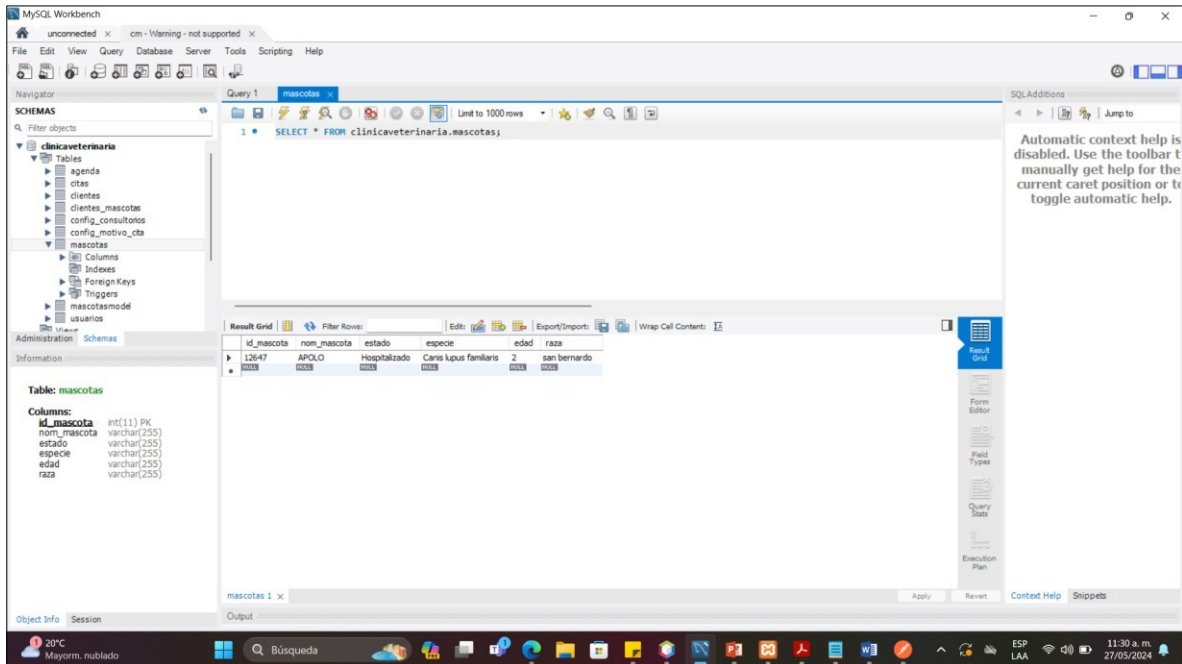




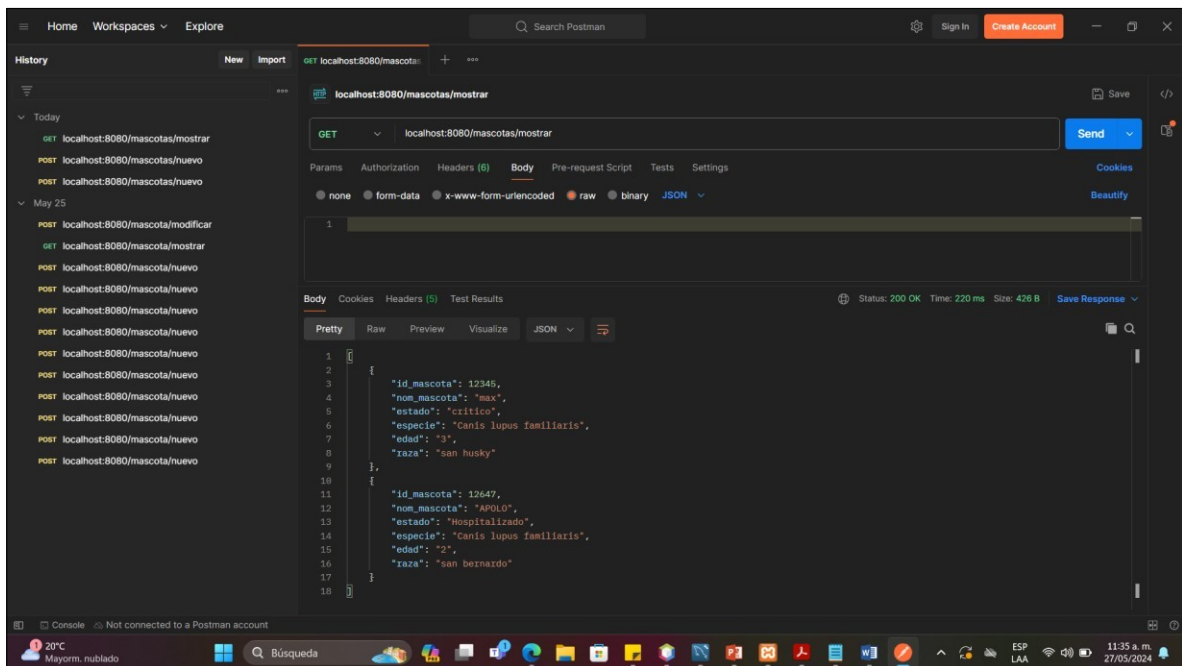
7. UTILIZAMOS POSMAN PARA HACER LOS GET Y LOS POST

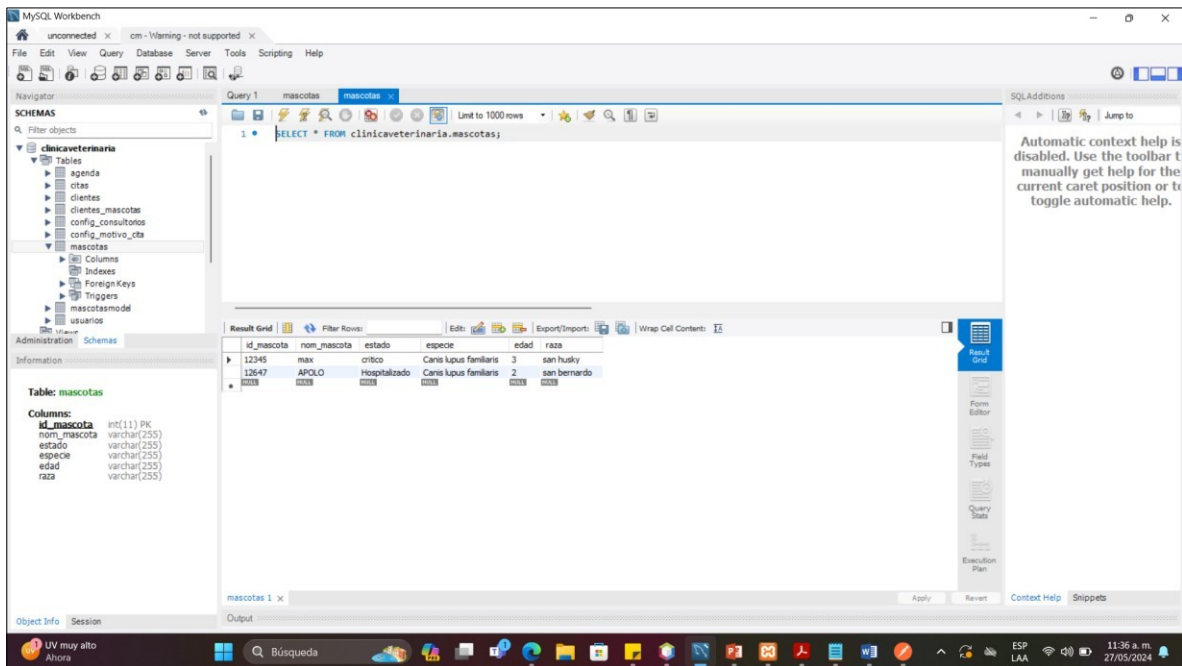
7.1. PARA CREAR UN REGISTRO



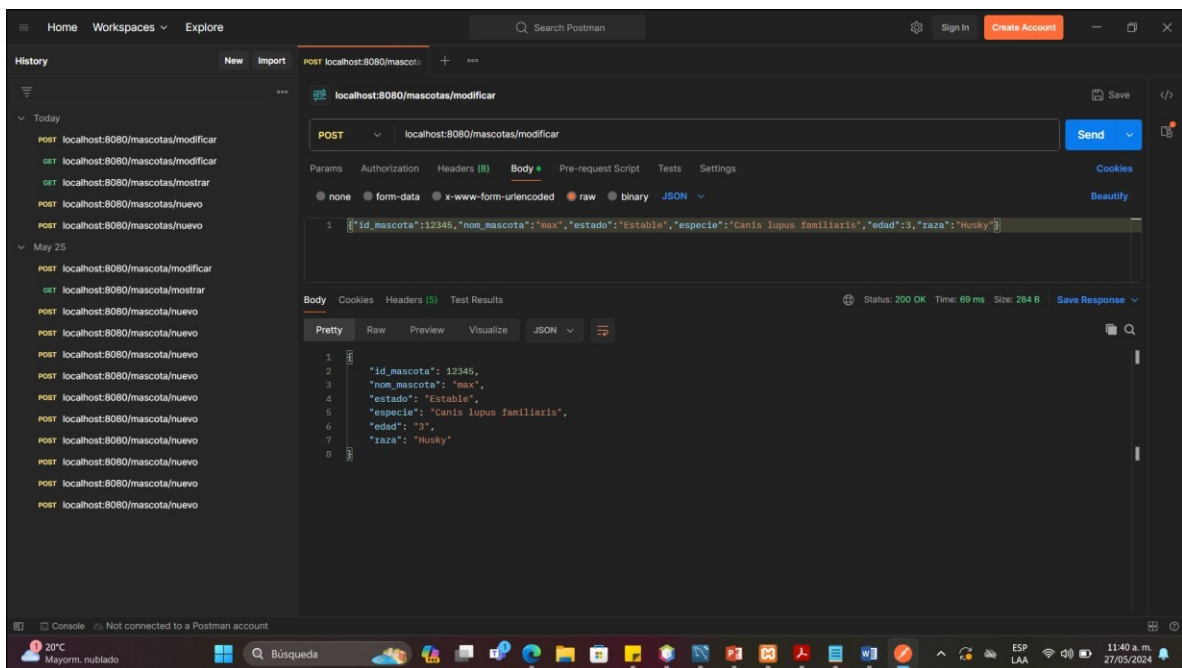


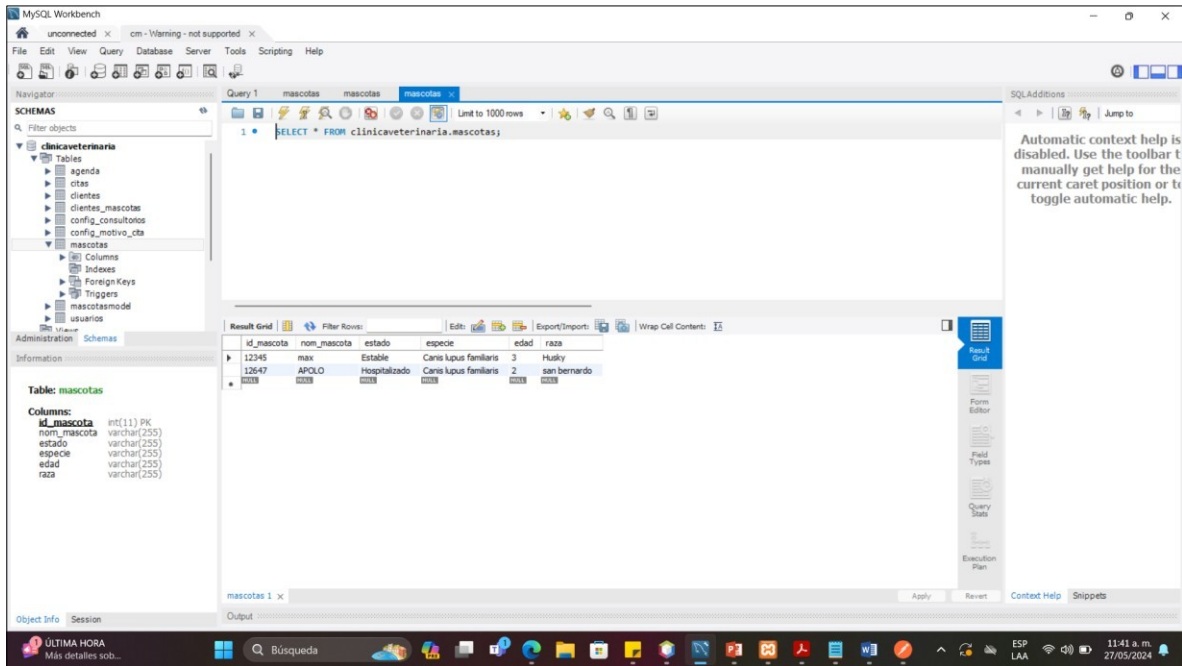
7.2. PARA MOSTRAR TODOS LOS REGISTROS



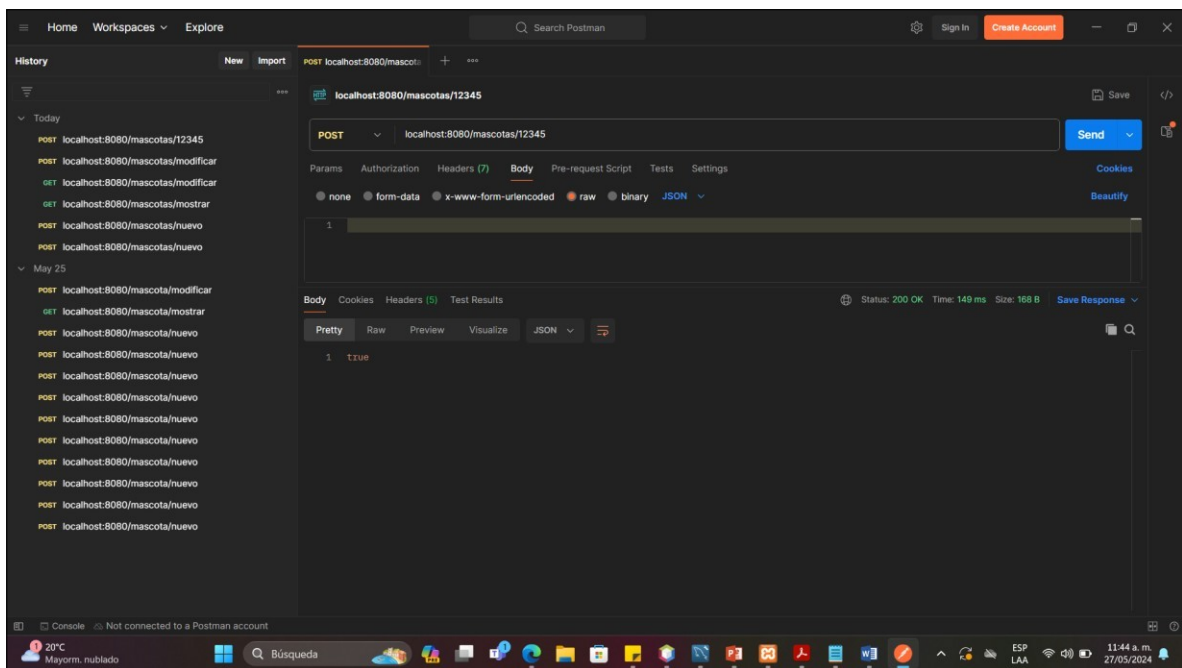


7.3. MODIFICAR UN REGISTRO





7.4. PARA ELIMINAR UN REGISTRO



MySQL Workbench

unconnected x cm - Warning - not supported x

File Edit View Query Database Server Tools Scripting Help

Navigator

Filter objects

SCHEMAS

▼ clinicaveterinaria

- Tables
 - agenda
 - citas
 - clientes
 - clientes_mascotas
 - config_consultores
 - config_motivo_cita
 - mascotas
- Columns
- Indexes
- Foreign Keys
- Triggers
- mascotasmodel
- usuarios

Administration Schemas

Information

Table: mascotas

Columns:

- id_mascota int(11) PK
- nom_mascota varchar(255)
- estado varchar(255)
- especie varchar(255)
- edad varchar(255)
- raza varchar(255)

Query 1

mascotas mascotas mascotas

Limit to 1000 rows

1 SELECT * FROM clinicaveterinaria.mascotas;

Result Grid

id_mascota	nom_mascota	estado	especie	edad	raza
12647	APOLO	Hospitalizado	Canis lupus familiaris	2	san bernardo

mascoas 2 x

Apply Revert Context Help Snippets

Output

Automatic context help is disabled. Use the toolbar to manually get help for the current caret position or to toggle automatic help.

20°C Mayorm. nublado

Búsqueda

ESP LAA

11:44 a. m. 27/05/2024

CONCLUSIÓN

En el desarrollo de este módulo (mascotas) utilizando Spring Boot, NetBeans y MySQL Workbench, hemos integrado de manera efectiva diversas herramientas y prácticas recomendadas en la ingeniería de software. Este proyecto no solo ha permitido la implementación de un CRUD básico, sino que también ha enfatizado la importancia de seguir un ciclo de vida de desarrollo de software bien estructurado.

Mediante el uso de artefactos previos como diagramas de clases, casos de uso, historias de usuario y prototipos, hemos asegurado que el diseño y la funcionalidad del módulo cumplan con las expectativas del usuario final y los objetivos del proyecto. La integración de un sistema de control de versiones como Git ha permitido un seguimiento detallado de los cambios y ha facilitado la colaboración, lo que es crucial en entornos de desarrollo modernos.