Guía Desarrollo Basado en Plataformas

Juan Felipe Tarazona Pita ID:832837

Ingeniería de sistemas, séptimo semestre, Corporación Universitaria Minuto de Dios

Arquitectura de software/Desarrollo Basado en plataforma

06/04/2025

Descargamos la imagen de "pgadmin"

```
Terminal

Windows PowerShell
Copyright (C) Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

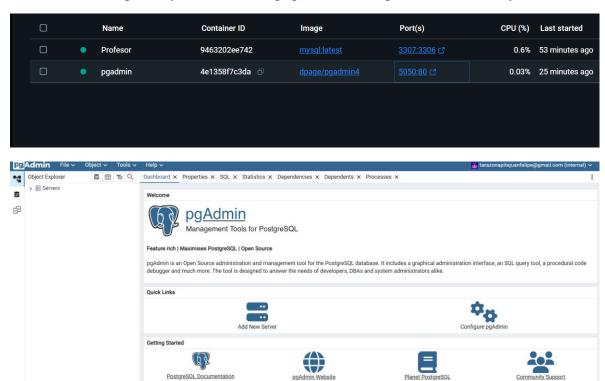
Instale la versión más reciente de PowerShell para obtener nuevas características y mejoras. https://aka.ms/PSWindows

PS C:\Users\USUARIO> docker pull dpage/pgadmin4
Using default tag: latest
latest: Pulling from dpage/pgadmin4
6b5b0437a91d: Pulling fs layer
236726433656: Pulling fs layer
```

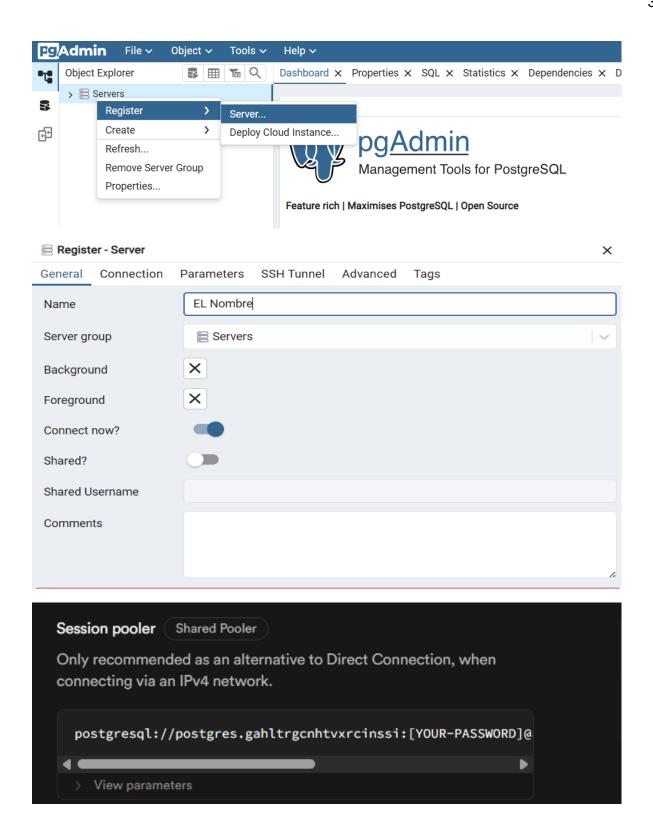
Levantamos un contenedor en el docker

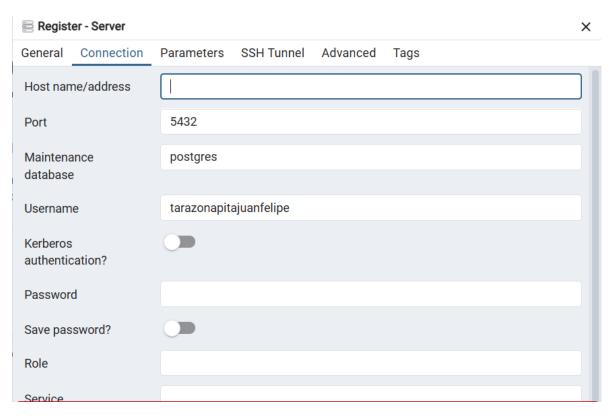
```
Terminal
PS C:\Users\USUARIO> docker images
REPOSITORY
                 TAG
                           IMAGE ID
                                          CREATED
                                                         SIZE
dpage/pgadmin4
                 latest
                          bdebdfc4b165
                                          5 weeks ago
                                                         760MB
mysql
                           9b9d0aab4860
                                         2 months ago
                                                        1.09GB
mysql
                 latest
                          9b9d0aab4860
                                         2 months ago
                                                        1.09GB
PS C:\Users\USUARIO> docker run -d --name pgadmin -p 5050:80 -e PGADMIN_DEFAULT_EMAIL=tarazonapitajuanfelipe@gmail.com -e PGADMIN_DEFAULT_PASSWORD
=12345 dpage/pgadmin4
4e1358f7c3da926b55840e382517b04ec283a32845a1d5f0aa5f4cdfff834001
PS C:\Users\USUARIO>
```

Seleccionamos el puerto y no lleva a una paginas donde ingresamos el correo y la contraseña

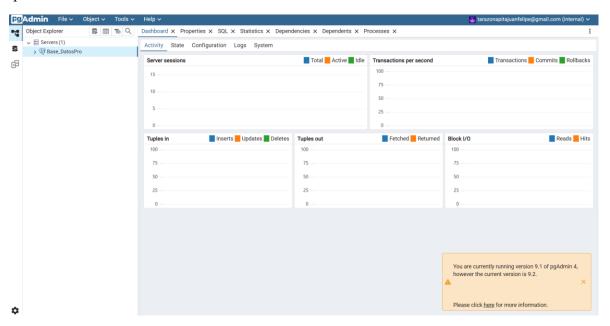


Generamos la conexión con la Base de Datos en base a los datos o la información proporcionada

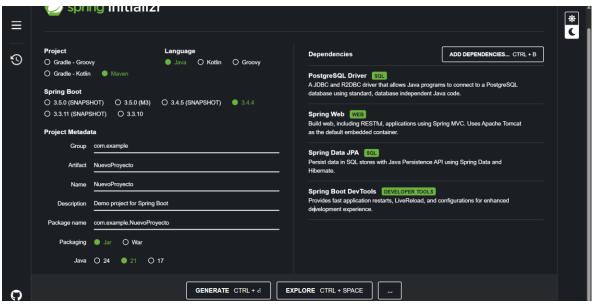




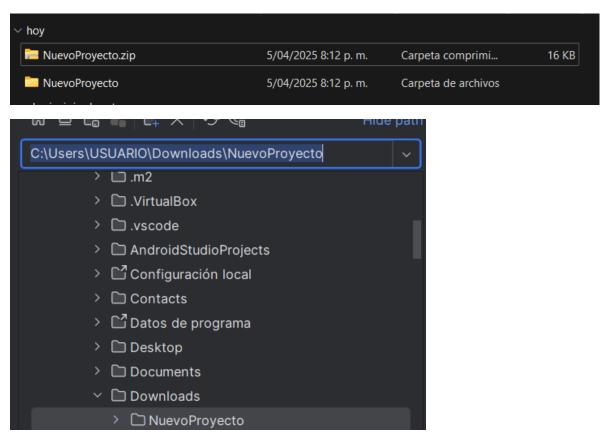
Ahora vamos a pegar todos los datos para establecer la conexión y una vez finalizado debe quedar así



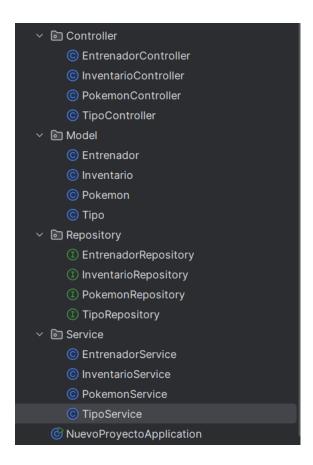
Ahora desde el Spring intallinz y generamos un archivo con las siguientes configuraciones



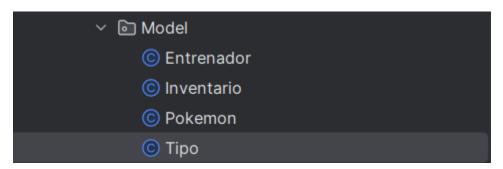
Una vez que descomprimimos y abrimos en el archivo en el el Intellij DAE lo que hacemos en configurar y crear nuestros paquetes y dentro de estos nuestras clases y demás.



Generamos cuatro paquetes los cuales son, el controlador, los modelos, el repositorio y los servicios



Unas vez hemos creado todo no vamos a centrar en los modelos,



Dentro de los modelos tenemos varios atributos como vemos en la siguientes imagenes

```
package com.example.NuevoProyecto.Model;
import jakarta.persistence.*;
public class Tipo {
    @Id 2 usages
    @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)
    private int id;
    private String nombre; 3 usages
    private String descripcion; 3 usages
package com.example.NuevoProyecto.Model;
import jakarta.persistence.*;
@⊨ntity 10 usages ≗ JuanFTP2233
public class Pokemon {
   @Id 2 usages
   @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)
   private int id;
   private String nombre; 3 usages
   private int nivel; 3 usages
   private String habilidad; 3 usages
```

```
package com.example.NuevoProyecto.Model;
import jakarta.persistence.*;
@⊯ntity 10 usages  

JuanFTP2233
public class Inventario {
    @Id 2 usages
    @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)
    private int id;
    private String objeto; 3 usages
    private int cantidad; 3 usages
    private String descripcion; 3 usages
 package com.example.NuevoProyecto.Model;
  import jakarta.persistence.*;
  @Entity 10 usages ♣ JuanFTP2233
  public class Entrenador {
     @Id 2 usages
     @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)
      private int id;
     private String nombre; 3 usages
      private String region; 3 usages
     private int edad; 3 usages
      private String especialidad; 3 usages
```

Lo que debemos hacer ahora en relacionar la tablas entre si, para eso vamos a usar las etiquetas ManyToOne,OneToMany y jOINColum.

Las anotaciones @ManyToOne y @OneToMany en Java con JPA (Hibernate) se usan para definir **relaciones entre entidades** (tablas). @ManyToOne se pone en la clase que tiene **muchos registros relacionados con uno solo** en otra tabla; por ejemplo, muchos estudiantes pueden pertenecer a un solo curso. En cambio, @OneToMany se pone en la clase que representa **uno**

que se relaciona con muchos; por ejemplo, un curso tiene muchos estudiantes. La anotación @JoinColumn indica la columna en la base de datos que se usará como clave foránea para unir esas dos tablas. Es decir, le dice a JPA: "usa esta columna para enlazar con la otra tabla". Así, estas anotaciones permiten que las entidades se conecten entre sí sin que tengas que hacer las uniones a mano en SQL.

Después de realizar y relacionar las tablas, nos damos cuenta de que IntelliJ IDEA se llena de errores. Esto ocurre porque los métodos constructores, así como los *getters* y *setters*, estaban hechos con base en tablas que no tenían relaciones ni listas definidas. Por eso, es necesario regenerar todo nuevamente para que se ajusten a las nuevas relaciones entre las entidades.

```
import jakarta.persistence.*;

@Entity 18usages industrict in it is in in it is in i
```

```
package com.example.NuevoProyecto.Model;

import jakarta.persistence.*;
import java.util.List;

@Entity 14 usages ± JuanFTP2233*
public class Inventario {
    @Id 3 usages
    @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)
    private int id;
    private String objeto; 3 usages
    private it id;
    private String descripcion; 3 usages

    private String descripcion; 3 usages

    @ManyToOne 3 usages

    @JoinColumn(name = "entrenador_id")
    private Entrenador entrenador;

    public Inventario() { no usages ± JuanFTP2233
    }

    public Inventario(int id, String objeto, int cantidad, String descripcion, Entrenador entrenador) { no usages
        this.id = id;
        this.objeto = objeto;
        this.cantidad = cantidad;
        this.descripcion = descripcion;
        this.entrenador = entrenador;
}
```

Una vez tengamos cotos, corremos nuestra base de datos y verificamos que todo haya salido bien

Por último Visualizamos en el Supabase si quedaron relacionadas nuestras tablas.

