ón de la tarea

Caso práctico

Juan se va a encargar de desarrollar un proyecto para el equipo de futbol local. Para el proyecto va a tener que generar códigos de barras para identificar a cada jugador y hacer pruebas con datos ficticios para comprobar que todo funciona antes de entregar el proyecto.

Juan le propone a **Carlos** que le ayude.

-Carlos ¿Podríamos buscar en **Packagist** alguna aplicación los código de barras?

-Juan Efectivamente. Trabajaremos también con **Blade**, para ahorrar código y buscaremos alguna aplicación para generar los datos de prueba.

Jugadores.

Deseamos diseñar una aplicación para gestionar los jugadores de un equipo de futbol. Para dicha aplicación trabajaremos con la tabla **jugadores**, para ella nos crearemos una base de datos nueva y un usuario con permiso en ella. Podemos reutilizar el usuario **gestor**, de otros ejercicios.

Se deja el enlace a "**tablas.sql**" con lo necesario para crear la base de datos, dar a **gestor** permiso en ella y crear la tabla **jugadores.**

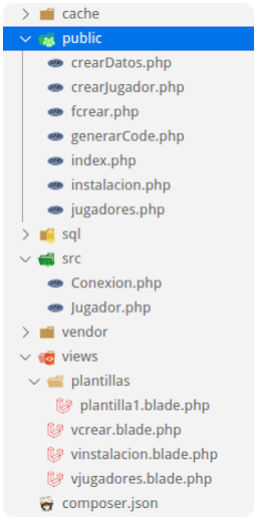
Archivo SQL. (sql - 1,15 KB)

De los jugadores guardaremos nombre y apellidos, una posición, un número de dorsal (único) y un código de barras obligatorio único para cada uno.

Dependencias obligatorias a instalar con Composer.

- **philo/laravel-blade** como motor de plantillas.
- **milon/barcode** Para generar los códigos de barra (Se utilizara el formato EAN-13, que utiliza 13 números).
- **fzaninotto/faker** Para genera datos aleatorios de prueba.
- **autoload** con optimizador.

En la siguiente imagen podrás ver una estructura del proyecto ya terminada, lógicamente puedes usar los nombre de carpetas y ficheros que quieras:

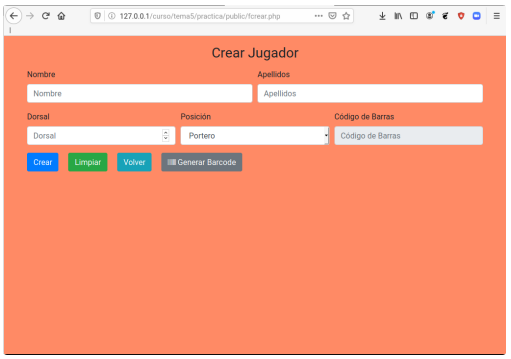


Recorte captura de pantalla
Visual Studio Code
(Elaboración propia)

1.- "**cache**" : Esta carpetas es necesaria crearla, y darle permiso "**777**" si estamos en Linux, para **Blade** y **Barcode**.

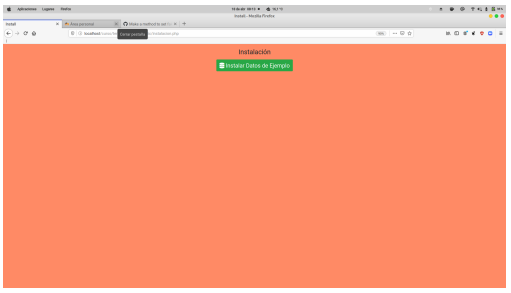
2.- "**public**": Aquí crearemos todas las páginas que visualizaremos desde el navegador o páginas "**.php**" para procesar algo. Las páginas que tendrá seran:

- "**crearDatos.php**" : Está página me genera los datos de ejemplo.
- "**crearJugador.php**" : está página es el "**action**" del formulario para crear un jugador. Controlaremos errores para no introducir un **dorsal** que ya existe, que **nombre** y **apellidos** no esté vacios.
- "**fcrear.php**": Es el formulario para crear el jugador. Llama a la vista: "**vcrear.blade.php**". A parte de los botones normales pondremos un botón para generar un código de barras válido ("**href**" a la página "**generarCode.php**"). El campo para el código de barra lo pondremos de sólo lectura (atributo "**readonly**")



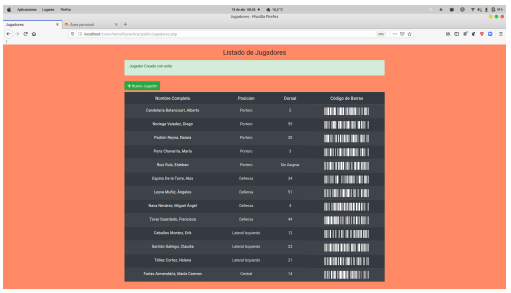
Captura de pantalla de Firefox (Elaboración propia.)

- "**generarCode.php**": Está página me genera un código de barras **EAN-13** válido y que además no exista en la base de datos.
- "**index.php**": Es la página de inicio, si la tabla jugadores no tiene datos llamará a "**instalacion.php**" para crearnos unos datos de ejemplo, si los tiene cargará la página "**jugadores.php**"
- "**instalacion.php**": Carga la vista "**vinstalacion.php**" básicamente un botón para ir a "**crearDatos.php**" y crearnos datos de ejemplo.



Captura de pantalla Firefox (Elaboración propia)

- **"jugadores.php"**: Llama a la vista **"vjugadores.php"** Muestra en una tabla los datos de los jugadores. Tiene un botón crear que llama al formulario para crear un jugador nuevo. Si un jugador NO tiene **dorsal** mostraremos "Sin asignar".



Captura de pantalla Firefox (Elaboración propia)

3.- **"sql"** : Tiene el archivo **".sql"**, no es necesaria realmente.

4.- **"src"**: Contiene las Clases para gestionar la base de datos:

- **"Conexion.php"**: Para crear la conexión.
- **"Jugador.php"**: Para gestionar la tabla "**jugadores**". Aquí estarán los métodos para comprobar el "**barcode**", el **dorsal**, devolver los jugadores, insertarlos...En fin todos los que sean necesarios.

5.- **"vendor"**: La genera **Composer**.

6.- **"views":** Guardaremos todas las vistas ya mencionadas y la plantillas que utilizaremos.

A parte de todo esto está el archivo: **"composer.json".**

« Anterior Siguiente »