LC2 - P2 -Proyecto

**Programación**

**Profesores:**

Gustavo Garcia

Celina Guzmán

**Integrantes:**

Santino Bournot

Francesco Gaido

José Vargas

**Proyecto:** “GamerShop”

GamerShop es una página web dedicada a la venta y comercialización de componentes y hardware.

Dentro de nuestro proyecto, entrando en las carpetas src, main, java\com\example\demo encontramos tres carpetas más, las cuales contienen una clase cada una y además, tenemos la clase DemoApplication.java, la cual contiene al método main y la anotación @SprongBootApplication (La cual activa tres características, @EnableAutoConfiguration, @ComponentScan, y @SpringBootConfiguration).

Las tres carpetas mencionadas anteriormente son:

-Repositories:

Contiene la clase UserRepository.java, la cual se encarga de algunas anotaciones que permiten indicarle a Spring Boot que las clases generadas son candidatas a la inyección de independencias, esto hace que, sin programar, tengamos todas las funcionalidades necesarias para nuestro programa.

-Models:

La carpeta models contiene la clase productos, la cual tiene ese nombre ya que así se llama la tabla de la base de datos. Tiene anotaciones como Data que nos permite darle a todos los campos los setters y getters sin necesidad de hacerlo manualmente. Luego generamos métodos privados con los nombres de los datos que tengamos en nuestra base de datos, en este caso son id, componentes, precio y stock, y cada uno con su tipo de dato correspondiente.

-Controllers:

Aquí tenemos a la clase UserController.java, la cual se encarga de los controladores del proyecto; En esta clase generamos las anotaciones @RestController (Le indica a Spring que envíe la cadena resultante a quien hizo la llamada) y @RecuestMapping (para poder llamar a la clase desde el buscador)

Dentro de la clase tenemos otros métodos y anotaciones, por ejemplo la anotación @PostMapping, la cual se encarga de poder agregarle datos a la tabla de nuestra base de datos, en este caso lo podemos hacer con la aplicación Postman, el método al que le agregamos los datos de la tabla con el Post se llama añadirProducto, y tiene como parámetros los nombres de los datos que tenemos en la base de datos; y creando un objeto de tipo productos (Que viene del controlador de la clase productos) generamos los set para poder sumarle datos a la tabla a través del post.

Luego con la anotación @GetMapping, lo que hacemos es que podamos llamar al proyecto a través del buscador para poder visualizarlo o interactuar con él. Se lo asignamos al método mostrarProducto, el cual contiene con get dentro de una tabla hecha con html, que se encuentra en un for para poder mostrarlo por el browser.

Al final encontramos un método llamado primeraParte el cual contiene el html y css del proyecto.

Dentro de la carpeta main, entrando a resources encontramos aplication.properties, allí tenemos los valores predeterminados de todo el proyecto en cuanto al jpa y la base de datos.

UTN venado tuerto