



springboot



Thymeleaf

D3-UD2



# FORMULARIO ENCADENADOS

**Sumario**

EL CONTROLADOR..... 3

FORMULARIO.....4

    Formulario 1:.....4

    Formulario 2:.....4

    Formulario 3:.....6

    Formulario 4:.....7

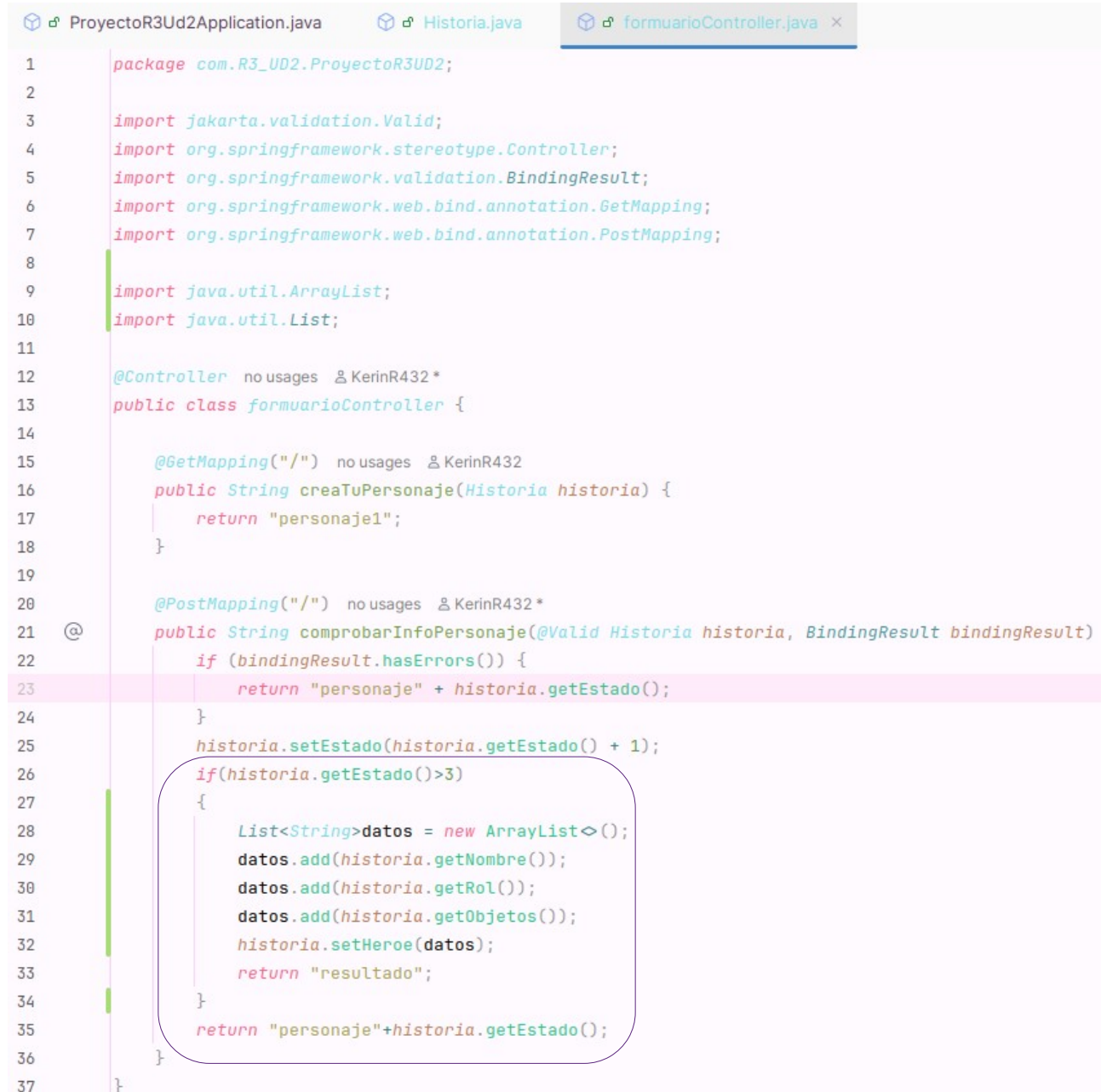
ERRORES:.....8

ENLACES:.....8

# EL CONTROLADOR

Siempre antes de empezar a trabajar con ello, empezamos creando un proyecto en Springboot, yo utilice dependencias como Validation, thymeleaf, y herramientas web.

Empezamos a crear lo que es el controlador de toda nuestra app.



```
1 package com.R3_UD2.ProyectoR3UD2;
2
3 import jakarta.validation.Valid;
4 import org.springframework.stereotype.Controller;
5 import org.springframework.validation.BindingResult;
6 import org.springframework.web.bind.annotation.GetMapping;
7 import org.springframework.web.bind.annotation.PostMapping;
8
9 import java.util.ArrayList;
10 import java.util.List;
11
12 @Controller no usages 3 KerinR432 *
13 public class formularioController {
14
15     @GetMapping("/") no usages 3 KerinR432
16     public String creaTuPersonaje(Historia historia) {
17         return "personaje1";
18     }
19
20     @PostMapping("/") no usages 3 KerinR432 *
21     public String comprobarInfoPersonaje(@Valid Historia historia, BindingResult bindingResult)
22     {
23         if (bindingResult.hasErrors()) {
24             return "personaje" + historia.getEstado();
25         }
26         historia.setEstado(historia.getEstado() + 1);
27         if(historia.getEstado()>3)
28         {
29             List<String>datos = new ArrayList<>();
30             datos.add(historia.getNombre());
31             datos.add(historia.getRol());
32             datos.add(historia.getObjetos());
33             historia.setHroe(datos);
34             return "resultado";
35         }
36         return "personaje"+historia.getEstado();
37     }
38 }
```

# FORMULARIO

Antes de empezar hay que crear 4 plantillas, utilizaremos el método de una sola URL así que todas tendrán el mismo nombre solo que con números distintos, la solución no fue mía, pero si se entiende su funcionamiento, el if es para que muestre la página resultado hasta que el estado sea mayor que 3, sino que vaya aumentando el nombre del formulario para ir cambiando entre ellos, gracias a eso puedo hacer un botón volver, que voy sumando la variable estado, cada vez que le doy al botón enviar o volver.

## Formulario 1:

Este formulario es el que capturará el nombre, utilizamos, tenemos un hidden del estado, esta variable es la que incrementará el formulario y mostrará cada distinto formulario.

```
1  <!doctype html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4    <meta charset="UTF-8">
5    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6    <title>Creador de Personaje: Nombre</title>
7  </head>
8  <body>
9    <form action="#" th:action="@{/}" method="post" th:object="${historia}">
10     <table>
11       <legend>NOMBRE DEL PERSONAJE
12       <tr>
13         <td><input type="text" th:field="${nombre}"></td>
14         <td th:if="${#fields.hasErrors('nombre')}" th:errors="${nombre}">Error no hay nombre</td>
15       </tr>
16     </legend>
17   </table>
18   <td><input type="submit" value="enviar"></td>
19 </tr> Closing tag matches nothing.
20 <input type="hidden" th:field="${estado}"></input>
21
22 </form>
23 </body>
24 </html>
```

Y el resultado es:

NOMBRE DEL PERSONAJE	
<input type="text" value="Moha"/>	
<input type="submit" value="enviar"/>	

## Formulario 2:

Seguimos lo mismo, ahora utilizamos el input radio para elegir solo un rol, y seguimos usando el hidden para almacenar los datos anteriores en este nuevo formulario.

```

<!doctype html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8" />
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1" />
  <title>Creador de Personaje: Rol</title>
</head>
<body>
<form th:action="@{/}" method="post" th:object="${historia}">
  <fieldset>
    <legend>ROL</legend>

    <label>
      <input type="radio" th:field="*{rol}" value="Berserk" /> Berserk
    </label><br />

    <label>
      <input type="radio" th:field="*{rol}" value="Tanque" /> Tanque
    </label><br />

    <label>
      <input type="radio" th:field="*{rol}" value="Arquero" /> Arquero
    </label><br />

    <label>
      <input type="radio" th:field="*{rol}" value="Rogue" /> Rogue
    </label><br />

    <label>
      <input type="radio" th:field="*{rol}" value="Sanador" /> Sanador
    </label><br />
  </fieldset>
</form>

```

El resultado es :

---

**ROL**

- ☐ Berserk
- ☐ Tanque
- ☐ Arquero
- ☐ Rogue
- ☐ Sanador
- ☐ Necromance
- ☒ Clerigo

## Formulario 3:

Este ultimo formulario para captar los datos, utilizamos un checkbox para poder elegir lo que necesitamos de nuestro inventario

```
1 <!doctype html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6   <title>Creador de Personaje: Articulos</title>
7 </head>
8 <body>
9 <form action="#" th:action="@{/}" method="post" th:object="${historia}">
10   <table>
11     <legend>ARTICULOS</legend>
12     <ul>
13       <li><input type="checkbox" th:field="*{objetos}" value="Anillo">Anillo de Resitencia</li>
14       <li><input type="checkbox" th:field="*{objetos}" value="monedas">Monedas</li>
15       <li><input type="checkbox" th:field="*{objetos}" value="Piedra de afilar">Piedra de afilar</li>
16       <li><input type="checkbox" th:field="*{objetos}" value="invocación">invocación</li>
17       <li><input type="checkbox" th:field="*{objetos}" value="Flauta">Flauta</li>
18       <li><input type="checkbox" th:field="*{objetos}" value="Aguila del regreso">Aguila del regreso</li>
19       <li><input type="checkbox" th:field="*{objetos}" value="Infernales">Llamas Infernales</li>
20       <li><input type="checkbox" th:field="*{objetos}" value="Anillo de Fe">Anillo de Fe</li>
21       <li><input type="checkbox" th:field="*{objetos}" value="Escudo Real">Escudo Real</li>
22     </ul>
23   </table>
24   <tr>
25     <td><input type="submit" value="enviar"></td>
26   </tr>
27
28   <input type="hidden" th:field="*{nombre}"></input>
29   <input type="hidden" th:field="*{rol}"></input>
30   <input type="hidden" th:field="*{estado}"></input>
31
32 </form>
33 </body>
34 </html>
```

El resultado es:

### ARTICULOS

- ☐ Anillo de Resitencia
- ☒ Monedas
- ☐ Piedra de afilar
- ☐ invocación
- ☐ Flauta
- ☐ Aguila del regreso
- ☐ Llamas Infernales
- ☒ Anillo de Fe
- ☒ Escudo Real

enviar



## Formulario 4:

Aquí se encuentra el resultado de todos los datos captados, se utiliza el th:each para mostrar todos los datos también muestro una pequeña historia.

```
1 <!doctype html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6     <title>Era hace una ves</title>
7 </head>
8 <body>
9 <h1>DATOS DEL PERSONAJE</h1>
10 <ol>
11     <li th:each="Historia : ${historia.heroe}" th:text="${Historia}"></li>
12 </ol>
13 <hr>
14 <h2>¡TU HISTORIA!</h2>
15 <span>¡Oh gran caballero de ceniza</span> <b th:text="${historia.nombre}">!</b><br>
16 <span>Usted ahora renacera como un </span><b th:text="${historia.rol}"></b><br>
17 <span>Pero no va ir solo o sin nada. Usted eligio los siguientes articulos que lo ayudaran</span>
18 <br><b th:text="${historia.objetos}"></b><br>
19 <span>Ahora si, poderoso y gran caballero, que los Dioses te guarden y que conquistas el mundo.</span>
20
21 </body>
22 </html>
```

Y este es el resultado:

## DATOS DEL PERSONAJE

1. Moha
2. Clerigo
3. monedas,Anillo de Fe,Escudo Real

## ¡TU HISTORIA!

¡Oh gran caballero de ceniza **Moha**  
Usted ahora renacera como un **Clerigo**  
Pero no va ir solo o sin nada. Usted eligio los siguientes articulos que lo ayudaran  
**monedas,Anillo de Fe,Escudo Real**  
Ahora si, poderoso y gran caballero, que los Dioses te guarden y que conquistas el mundo.

Lo resaltado es el th:each

## ERRORES:

Aunque no tengo capturas de ellos porque cuando me di cuenta que había que documentarlo ya había sobrepasado esos errores, su mayoría de errores era por utilizar mal los datos y mas que todo fallos por falta de ortografía

## ENLACES:

[Mi Github](#)