

A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

11/14/2018

# Primera práctica

Arquitectura Orientada a Servicios

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left corner and sweep upwards and to the right.

Adrián Partida y Joan Manyà

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	2
MODELO DE OPERACIONES.....	2
Modelo Entidad/Relación .....	5

## INTRODUCCIÓN

En esta práctica asumiremos el puesto de unos desarrolladores que han sido contratados para realizar la gestión de inscripción de voluntarios para probar aplicaciones de videojuegos.

Realizaremos un servicio web capaz de trabajar contra una base de datos para almacenar todos aquellos datos que le proporcionemos a través de un modelo de datos JSON

## MODELO DE OPERACIONES

### Alta persona

Alta de persona será una operación donde pediremos por pantalla los datos del usuario que quiere realizar la prueba del videojuego y nos retornará la confirmación de la creación con éxito.

En esta primera implementación no implementamos el retorno, tan solo la creación.

A continuación, podemos ver la ejecución de la operación en el script.

```
curl -X PUT -H "Content-Type:application/json" -d
'{"dni":"49231278F","nombre":"Mouctar","apellido":"Diallo","email":"mahout@gmail.com","fecha_nacimiento":"01-01-2005"}' 'http://localhost:8080/crear_persona/1'
curl -X PUT -H "Content-Type:application/json" -d
'{"dni":"49231278F","nombre":"David","apellido":"Menphis","email":"menphis@gmail.com","fecha_nacimiento":"01-01-2010"}' 'http://localhost:8080/crear_persona/2'
curl -X PUT -H "Content-Type:application/json" -d
'{"dni":"49231278F","nombre":"Enric","apellido":"On","email":"stopcoding@gmail.com","fecha_nacimiento":"01-01-1969"}' 'http://localhost:8080/crear_persona/3'
```

### Modificar persona:

La operación de modificar persona nos permitirá cambiar datos puntuales de la clase Persona.

Para ello se pedirá el DNI del usuario y a continuación el dato a cambiar

Esto nos retornara un texto de confirmación indicando el campo modificado y el DNI de la persona.

En esta primera implementación no implementamos el retorno, tan solo la modificación.

**Eliminar persona:**

La operación eliminar persona se encargará de quitar de la base de datos aquellos usuarios que no quieran seguir registrados.

Para ello indicaremos el DNI de la persona que queramos eliminar. Acto seguido este registro será eliminado y saldrá por pantalla un mensaje indicando la eliminación.

*Las operaciones de Inscripción no han sido implementadas en esta práctica.*

**Alta Inscripción**

Alta de inscripción será una operación donde pediremos por pantalla el DNI del usuario que quiere realizar la prueba y el videojuego al que quiere inscribirse.

Acto seguido se generará un nuevo registro en la tabla de inscripciones, mediante una relación entre las tablas Persona y Videojuego.

**Consultar Inscripciones**

Con la operación de consultar inscripción podremos consultar la fecha de nuestra inscripción introduciendo nuestro DNI, esto nos retornara una tabla/lista con la información de los videojuegos a los que estamos inscritos.

**Eliminar Inscripción**

Por último, con la operación eliminar inscripción podremos borrar de nuestra base de datos una inscripción realizada previamente, introduciendo el DNI del usuario y el nombre del videojuego al que está inscrito.

Esto devolverá un mensaje que indicara que la inscripción ha sido cancelada.

Nombre	Descripción	Operación/URL	Parámetros de entrada	Salida OK
<b>Alta persona</b>	Dar de alta una persona introduciendo los parámetros de entrada que se muestran en el siguiente campo. Nos devuelve El ID que ha generado Spring y un Json con toda la información.	POST /Alta_persona	int DNI, String Nombre, String Apellidos, Date Fecha Nacimiento, String Email	ID+ HTTP OK+Json de datos
<b>Modificar persona</b>	Modifica una sola persona, introduciendo su DNI , devuelve el ID con un comentario indicando que la modificación se ha realizado correctamente.	PATCH/Modificar_persona	int DNI, campo a modificar	ID+ comment
<b>Eliminar persona</b>	Introduciendo el DNI eliminamos a una sola persona. Esto nos devuelve un comentario	DELETE /Eliminar_persona	int DNI	comment

	indicando la eliminacion			
<b>Alta Inscripción</b>	Introducimos los campos que nos pide y creamos una nueva inscripvcion . Esto nos devuelve el DNI con el código del videjugo.	POST / Alta_inscripcion	int DNI, int Codigo_videojuegos, date fecha inscripcion	ID+Codigo_videojuegos+Json de datos
<b>Eliminar Inscripción</b>	Solo eliminamos una inscripción la cual hace referencia a los parámetros que hemos puesto de entrada.	DELETE / Eliminar_inscripcion	int DNI, int Codigo_videojuego, date fecha inscripcion	Comment
<b>Consultar Inscripción</b>	Con los parámetros de entrada podemos consultar la inscripción creada.	GET /Consultar_inscripcion	int DNI, Int codigo_vidiejugos	Fecha_inscripcion + comment

Salida KO En todos los casos HTTP 404 / 500

## Modelo Entidad/Relación

