

## GUIÓN DE LA ACTIVIDAD PRÁCTICA AP7-2:

Título actividad

---

*AP7-2 Symfony y relaciones con Doctrine*

Objetivos

---

- Empezar a trabajar y familiarizarse con Symfony.
- Entender cómo funcionan los controladores, rutas, plantillas y entidades básicas en Symfony.
- Practicar en la creación de Entidades con relaciones.

Recursos generales

---

Presentaciones del Tema 7.

Enunciado

---

Se pide:

- Crea un nuevo proyecto Symfony llamado AP72.
- Comprueba que el servidor de desarrollo funciona correctamente en <http://localhost:8001>.
- Crea un controlador llamado *MainController*.
- Este controlador debe tener una acción *index* que devuelva el mensaje “Bienvenido a la Gestión de la Universidad”
- Configura una ruta para que apunte a esta acción.
- **Crear entidades Student y Module.**
- Entidad Student:
  - Crea una entidad llamada Student con los campos: id, name (string), email (string), y age (integer).
- Entidad Module:
  - Crea una entidad llamada Module con los campos: id, name (string) y credits (integer).
- Relación entre Student y Module:
  - Configura una relación ManyToOne en la entidad Student hacia Module: Cada alumno puede estar inscrito en un único módulo, pero un módulo puede tener varios alumnos.
- Genera el esquema de la base de datos para incluir ambas tablas con la relación definida.

- Genera automáticamente un CRUD para las dos entidades.
- Comprueba que puedes crear, editar, listar y eliminar productos desde la interfaz generada.
- Modifica la acción index del CRUD de Student para que muestre un mensaje adicional: *Hay X alumnos inscritos en el módulo Y*,
  - X es el número total de alumnos inscritos en el módulo actual (si no hay filtro, muestra el total general)
  - Y es el nombre del módulo seleccionado (o “todos los módulos” si no hay filtro).
- Añade una funcionalidad al CRUD de Módulo para listar los alumnos que pertenecen a un módulo seleccionado.
  - Al hacer click en Ver alumnos desde el listado de módulos, debe mostrar todos los alumnos inscritos en ese módulo.
- Guarda en un README los comandos que has utilizado durante todo el proceso.