

ARMADO AMBIENTE (BD):

1. Levante su DB Local.
2. Arrastre el DB a utilizar y ejecútela.
3. Asegúrese de relógear sus schemas para confirmar que este seleccionada el DB a utilizar.
4. Si su DB Local tirar error; administrador de tareas, servicios, MYSQL80, iniciar y reiniciar.

ARMADO AMBIENTE (ECLIPSE):

1. Crear proyecto.
2. Importar librerías; propiedades del proyecto, java build path – classpath – add external jar (seleccionas todas las librerías Java 8 o 12), aplicar y cerrar.
3. En SRC, creas un archivo llamado Hibernate.cfg.xml (editar luego de tener los mapeos).
 - Usuario.
 - Contraseña.
 - URL (nombre DEL DB).
 - Mapeo/s (según cuantas clases tengamos).
4. Cree los paquetes correspondientes:
 - Datos (Clases; Constructor Vacío y Normal) (OJO: en herencia hacerlo manual).
 - Funciones (Va la Clase Funciones) (Como en OO1).
 - Mapeos (Va según la Cardinalidad de cada Clase) (UnaEntidad – UnoaUno – UnoaMuchos – MuchosaUno – MuchosaMuchos – Herencia).
 - Dao (ClasesDao y el Hibernate.Util.xml).
 - Si tira error, es por Module.Info (borrar proyecto SOLO Eclipse y dentro del src en eclipse_workspace el module.info y reabrir el proyecto en Eclipse).
 - Negocio (Casos de Uso, principalmente las excepciones; ClienteABM).
 - Test (Cree Test Unico y TestHBM).
 - Si tira error, es por Module.Info (borrar proyecto SOLO Eclipse y dentro del src en eclipse_workspace el module.info y reabrir el proyecto en Eclipse).

IMPORTANTE:

Es válido tener un proyecto Pre-Configurado (Genérico).

Tener el hibernate.cfg.xml, TestHBM, hibernate.util.xml, funciones, DAO genérico (agregar, modificar, eliminar y traer por ID)

OJO – si traer uno proyecto como el mencionado y lo importas a otra PC, asegúrate de cambiar las librerías de Java (8 o 12), ya que tirara error de directorio.

COMO LEVANTAR EL PROYECTO:

1. Encender el BD y actualiza schema para asegurarse.
2. Darle Run al TestHBM y ver si da “OK”.
3. Listo tu proyecto corre.

Si tira error lo más PROBABLE es que este mal configurado el cfg o algún mapeo.

OBSERVACIONES CLAVE PARA PROGRAMAR: