PROYECTO EN DJANGO DESDE CERO

1. INSTALAR DJANGO EN UNA CARPETA



1. CREAR EL PROYECTO



1. CREAR LA APLICACIÓN



1. INCLUIR LA APLICACIÓN EN STINGS DE DEL PROYECTO

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza baja

1. CREAR Y ACTIVAR EL ENTORNO VIRTUAL

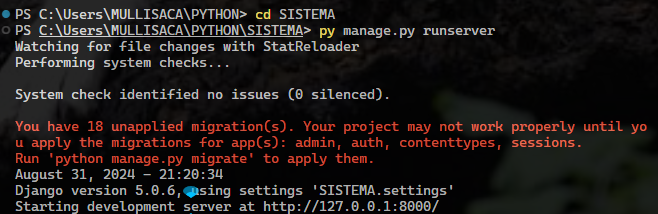


1. SI SUCEDE UN ERROR INSTALAR DJANGO SI ES NECESARIO INCLUIDO LA VERSION

Texto

Descripción generada automáticamente

1. INGRESAR AL PROYECTO Y CORRER EL PROYECTO



1. CREAR urls.py EN LA APLICACIÓN

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. CREAR LA VISTAS EN LA APLICACIÓN SOLO EJEMPLO QUE NOS MUESTRA DE FORMA RESPONSE

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

1. IMPLEMENTAR LAS URLS EN EL PROYECTO E IMPORTAR LAS URLS DE LA APLICACIÓN

Texto

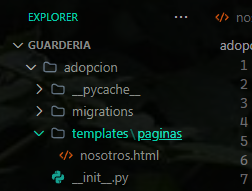
Descripción generada automáticamente

1. CORRER EL PROYECTO CON EL COMANDO py manage.py runserver Y DEBE MOSTRAR ESTO

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. CREAMOS LA CARPETA templates DENTRO DE NUESTRA APLICACIÓN Y DENTRO DE templates OTRA CARPETA paginas PARA ALMACERNAR O SE UBIQUEN TODAS LA PAGINAS



1. CREAMOS LA PRIMERA PAGINA O VISTA

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

1. DEBEMOS AGREGAR EN NUESTROS ARCHIVOS .py DE NUESTRA APLICACIÓN PARA VISUALIZAR LA VISTA O PAGINA views.py y urls.py

Views.py

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

Urls.py

Texto

Descripción generada automáticamente

1. CORRER EL PROYECTO Y DIRIJIRNOS A NUESTRA PAGINA EN LA URL EN ESTE CASO nosotros SE MUESTRA ESTO POR AHORA

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. INCLUIR SCRIPT PARA HACER REFERECIAS DESDE LA BASE

Pantalla de video juego

Descripción generada automáticamente

Una captura de pantalla de un celular con texto e imagen

Descripción generada automáticamente con confianza baja

1. LLAMAR AL CONTENIDO DE LA BASE

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

1. AGREGAR EN LAS HREF PARA REDIRIGIR A PAGINAS RESPECTIVAS

Pantalla de un video juego

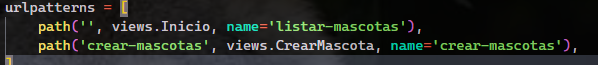
Descripción generada automáticamente con confianza media

1. REALIZAR CAMBIOS EN views.py y urls.py

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Urls.py



1. CONFIGURACION DE LA BASE DE DATOS EN stings.py DEL PROYECTO

Texto

Descripción generada automáticamente

1. INSTALAR PAQUETE POR TERMINAL PyMysql

Pantalla de computadora con letras

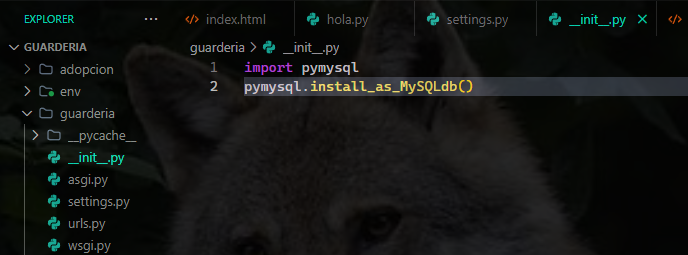
Descripción generada automáticamente con confianza baja

1. INSTALAR PILLOW PARA LA CARGA DE IMÁGENES

Texto

Descripción generada automáticamente

1. IMPORTAR PYMSQL EN EL PROYECTO PRINCIPAL EN \_\_init\_\_.py



1. EJECUTAR, NO DEBE SALIR ERROR

Pantalla de video juego

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. EN CASO DE SALIR ERROR DE ACTUALIZAR MARIA DB O LA VERSION DE DJANGO SOLUCIONAR CON EL SIGUIETNTE COMANTO Y CORRER NUEVAMENTE EL PROYECTO, NO DEBERIA SALIR ERROR



1. CREAR LOS MODELOS

Texto

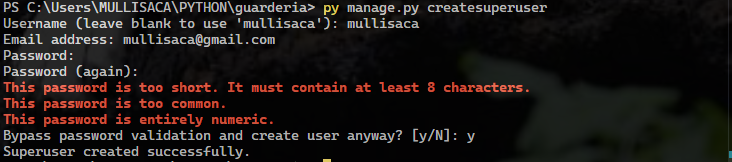
Descripción generada automáticamente

1. AGREGAR LOS MODLEOS EN EL ADMINISTRADOR

Texto

Descripción generada automáticamente

1. CREAR UN SUPERUSUARIO



1. EN EL MODELO MASCOTA AGREGAMOS EL METODO delete PARA ELIMINAR LA IMAGEN DE LA CARPETA imagen

