Introducción a la Programación

Trabajo Practico:

Galería de imágenes de la Nasa 🚀

Alumnos:

Nicolás Falzetta

Natalia Evangelista

Ezequiel Díaz

Comisión: 10

Docentes:

José Luis Mieres

Sergio Santa Cruz

Miguel Rodríguez

2024

# Introduccion

En este proyecto, tenemos la intención de implementar una aplicación web fullstack utilizando el framework Django. La aplicación permitirá a los usuarios consultar y explorar imágenes obtenidas de la API pública de la NASA.

Funcionalidades claves de la aplicación:

Visualización de Imágenes: La aplicación realizará consultas a la API de la NASA y presentará las imágenes obtenidas en una serie de cards, la cual contendrá la imagen, un título y una breve descripción.

Buscador: Se implementará un buscador que permitirá a los usuarios filtrar las imágenes mostradas según sus intereses.

Autenticación: También incluirá un sistema de autenticación básica que permitirá a los usuarios iniciar sesión.

Favoritos: Los usuarios autenticados podrán marcar imágenes como favoritas. Estas imágenes serán almacenadas en la base de datos y estarán disponibles para consulta posterior.

Paginación: La funcionalidad de paginación se implementará para manejar y presentar un gran volumen de imágenes de manera eficiente. Los usuarios podrán seleccionar el número de página y la cantidad de elementos a mostrar en ella.

# Lo que esta implementado

Para la realización del proyecto se nos proporcionó en términos de estructura 4 HTML:

El header.html incluye la lógica para determinar si un usuario está logueado y muestra el nombre del usuario si está autenticado.

El home.html es la sección principal donde se muestran las imágenes de la API y se incluye un buscador, así como un algoritmo que recorre y dibuja cada objeto de la API en pantalla.

El footer.html contiene el pie de página, aunque no tiene acciones de código relevantes para el desarrollo.

El index.html es el contenedor principal que incluye los 3 templates anteriormente mencionados.

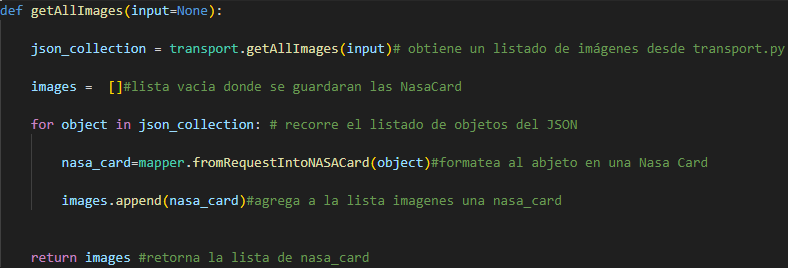
En el archivo views.py, se encuentran funciones clave para el funcionamiento de la aplicación. La función index\_page(request) renderiza el contenido de index.html. La función home(request) obtiene todas las imágenes de la API y los favoritos del usuario mediante la función auxiliar getAllImagesAndFavouriteList(request), que devuelve dos listas: una con las imágenes de la API y otra con las imágenes marcadas como favoritas por el usuario. Esta función luego renderiza home.html y le pasa la información obtenida.

La lógica de servicio está contenida en transport.py, que tiene todo el código necesario para consumir la API de la NASA, gestionando las solicitudes a la API y la recepción de datos. En mapper.py, se incluye la lógica para convertir y mapear los resultados de la API en objetos NASA Card, que son los objetos utilizados en el template para dibujar los resultados en pantalla.

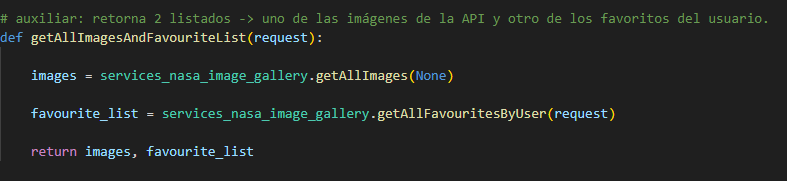
# Lo que falta implementar

Éstas son las encargadas de hacer que las imágenes de la galería se muestren/rendericen.

**getAllImages(input=None):**

****

La finalidad de esta función es retornar una lista de imágenes, las cuales tendrán una estructura de Nasa Card. Para ello, en la variable json\_collection se asigna la función getAllImages que se encuentra en el archivo transport.py para obtener la información de la API de la Nasa. Una vez obtenida la misma, recorre cada objeto del json con la intención de convertirlo en Nasa Card a través de la función fromRequestIntoNasaCard para luego agregarlo en la lista images.

**getAllImagesAndFavouriteList:**

El objetivo de esta función es retornar dos listas:

Images: contiene una lista de Nasa Card a través de la función getAllImages donde el parámetro none indica que no se ha realizado una petición de búsqueda y por lo tanto mostrará al valor determinado “space”.

Favourite\_list: contiene una lista de Nasa Card de los favoritos del usuario a través de la función getAllFavouriteByUser siempre y cuando el mismo se encuentre autenticado, de no ser así mostrará una lista vacía.

***Funciones de Login, Logout y Registration:***

***Login\_Views*:**

@login\_required

def login\_views(request):

    login(request)

    return redirect(request,'login.html')

Esta función nos permite ingresar con un usuario y contraseña previamente registrados. Tomando el objeto request como parámetro de la función login() para compararlo con la base de datos que nos provee Django y así permitirnos ingresar. Esta función vista nos redirige a la planilla login.html junto con el objeto request.

***Logout:***

@login\_required

def exit(request):

    logout(request)

    return redirect('home')

Esta función nos permite desloguearnos redirigiéndonos hacia la planilla home, la misma funciona utilizando el objeto request como parámetro en la función logout() siendo redirigido a la base de datos para corroborar que esta logueado y así desconectarlo de forma automática.

***Registration:***

def registration(request):

    data = {

        'form': CustomUserCreationForm()

    }

    if request.method=='POST':

        user\_creation\_form = CustomUserCreationForm(data=request.POST)

        if user\_creation\_form.is\_valid():

            user\_creation\_form.save()

            user = authenticate(username=user\_creation\_form.cleaned\_data['username'], password=user\_creation\_form.cleaned\_data['password1'], email=user\_creation\_form.cleaned\_data['email'])

            login(request, user)

            asunto = 'Registro Exitoso'

            mensaje = 'A creado su usuario y contraseña de forma correcta'

            email\_admin = settings.EMAIL\_HOST\_USER

            email\_usuario = request.POST.get('email', '')

            send\_mail(asunto, mensaje, email\_admin, [email\_usuario])

            return redirect('home')

    return render (request, 'registration/registration.html',data)

La siguiente función nos permite tomar los datos de la planilla registration.html y una ves que se presione el botón registrar los datos del formulario se les dará forma de lista y serán guardados en la variable data y pasados como parámetros de la clase CustomUserCreationForms() importada desde Forms.py. para luego ser guardados en la variable user\_cration\_forms. La misma corrobora si es válida y si cumple la condición es guardada. Dentro de la variable user se guardan los datos obtenidos y se guardan en la base de datos, en la tabla de usuarios por medio de la función login. Hay que destacar que se le agrego la función sendMail() la cual envia un mail al nuevo usuario registrado notificándole que la registración fue exitosa(la cual toma los datos de registration.html). Al final se redirige a inicio de sesión y renderiza el objeto request a la planilla de registration.html en conjunto con la variable data.

***Funciones de Favoritos del usuario, guardado y eliminación:***

***Favoritos del Usuario:***

@login\_required

def getAllFavouritesByUser(request):

    favourite\_list = services\_nasa\_image\_gallery.getAllFavouritesByUser(request)

    return render(request, 'favourites.html', {'favourite\_list': favourite\_list})

Esta función guarda en una lista y renderiza hacia la planilla favourites.html, los favoritos retornados en formato de lista de la siguiente función:

def getAllFavouritesByUser(request):

    if not request.user.is\_authenticated:

        return []

    else:

        user = get\_user(request)

        favourite\_list = repositories.getAllFavouritesByUser(user)*# buscamos desde el repositorio TODOS los favoritos del usuario (variable 'user').*

        mapped\_favourites = []

        for favourite in favourite\_list:

            nasa\_card = mapper.fromRepositoryIntoNASACard(favourite) *# transformamos cada favorito en una NASACard, y lo almacenamos en nasa\_card.*

            mapped\_favourites.append(nasa\_card)

        return mapped\_favourites

La misma retorna una lista, en el caso de estar autentificada con usuario y contraseña, de todos los favoritos del usuario guardados en la base de datos. Esto lo logramos recorriendo elemento por elemento de la lista favourite\_list, convirtiendo cada favorito en una NasaCard y almacenándola en la variable NasaCard la cual se va guardando una por una en la lista mapped\_favourites. Hay que aclarar que la lista favourite\_list busca todos los favoritos del usuario en la función getAllFavouriteByUser(user) usando como parámetro a user. La misma trae todos los datos con estructura de tabla retornando todos los favoritos en una lista.

def getAllFavouritesByUser(user):

    favouriteList = Favourite.objects.filter(user=user).values('id', 'title', 'description', 'image\_url', 'date','comment')

    return list(favouriteList)

***saveFavourite:***

@login\_required

def saveFavourite(request):

    if request.method == 'POST':

        nasa\_card = fromTemplateIntoNASACard(request)  *# Crea la instancia de NASACard desde los datos del formulario*

        comment = request.POST.get('comment', '')  *# Obtiene el comentario del formulario*

        nasa\_card.comment = comment

services\_nasa\_image\_gallery.saveFavourite(request)

        favourite\_list = services\_nasa\_image\_gallery.getAllFavouritesByUser(request)

        return render(request, 'favourites.html', {'favourite\_list': favourite\_list})

    else:

        return HttpResponseBadRequest('Invalid request method')

Obligatoriamente debe estar logueado con usuario y contraseña para guardar favoritos, la siguiente función comprueba que se cumpla la condición del método Post en la planilla de la galería, cuando se elige el favorito primero instancia la función saveFavourite de services\_nasa\_image\_gallery para guardar el favorito elegido pasandole de parámetro al objeto request. Luego se lo guarda en una lista que trae todos los favoritos del usuario de la función getAllFavouritesByUser. Con esto si la condición del POST es verdadera guarda y renderiza el favorito elegido hacia la planilla favourite.html, guardándolo en el diccionario favourite\_list. Y en el caso de un error en el guardado retorna que el objeto es invalido.

Profundizando la explicación la función saveFavourite de services\_nasa\_image\_gallery es la siguiente:

def saveFavourite(request):

    fav = mapper.fromTemplateIntoNASACard(request)  *# transformamos un request del template en una NASACard.*

    fav.user = request.user  *# le seteamos el usuario correspondiente.*

    existing\_fav = repositories.getFavouriteByUserAndDetails(

        user=request.user,

        title=fav.title,

        description=fav.description,

        image\_url=fav.image\_url,

        date=fav.date)

    if existing\_fav:

        existing\_fav.comment = fav.comment

        return repositories.updateFavourite(existing\_fav)

    else:

        return repositories.saveFavourite(fav)

Esta función transforma los objetos provenientes de las planillas y los guarda en la variable fav, corrobora que el usuario que esta logueado y luego crea la variable donde se va aguardar la información de los objetos de la galería como, imagen, títulos, etc. Luego compara esa variable con la información de los favoritos guardados del usuario. Si la condición es verdadera y ya está guardado en favoritos retorna por pantalla un mensaje de que ya esta guardado, en el caso de ser falsa y no existir activa la función saveFavourite de repositories.py.

def saveFavourite(image):

    try:

        fav = Favourite.objects.create(title=image.title, description=image.description, image\_url=image.image\_url, date=image.date, user=image.user)

        return fav

    except Exception as e:

        print(f"Error al guardar el favorito: {e}")

        return None

Esta funcion toma como parámetro el objeto image, el cual es enviado desde saveFavourite de services\_nasa\_image\_gallery por medio del parámetro fav el cual nos trae la información de la imagen de la galería a guardar. Se crea la variable fav en la cual se identifican los datos y se guarda en la base de datos retornando fav. En el caso de error al guardar nos muestra un mensaje de error.

***deleteFavourite:***

@login\_required

def deleteFavourite(request):

    favId = request.POST.get('id')

    success = services\_nasa\_image\_gallery.deleteFavourite(request, favId)

    if success:

*# Recuperar la lista actualizada de favoritos*

        favourite\_list = services\_nasa\_image\_gallery.getAllFavouritesByUser(request)

        return render(request, 'favourites.html', {'favourite\_list': favourite\_list})

    else:

*# Manejar el caso de error o redirigir según sea necesario*

        return redirect('home')

Obligatoriamente debe estar logueado con usuario y contraseña para borrar favoritos, esta funcion se acciona por medio de un submit en la planilla favourites.html. Una vez accionado identifica el favorito a borrar debido a su ‘id’ traído desde la planilla favourite.html y guardado en la variable favId. Luego se hace uso de la función deleteFavourite de services\_nasa\_image\_galery pasándole como parámetro la variable favId y el objeto request guardándola en la variable success. La cual si cumple la condición tomara ese favorito de la lista actualizada de favoritos previamente guardada en una lista y los eliminará,en caso de error será redirigido a home.

def deleteFavourite(request,favId):

    try:

        success = repositories.deleteFavourite(favId)

        return success  *# Retornar True si se elimina correctamente, de lo contrario False*

    except Exception as e:

        print(f"Error al eliminar el favorito: {e}")

        return False

En el caso de la función deleteFavourite de services\_nasa\_image\_galery tomara el objeto request y al favId pasados como parámetros y lo pasara a la función deleteFavourite pero de repositories.py la cual retornara un True si lo borra, habilitando el success de la función nombrada anteriormente o un False si hay un error al borrar.

def deleteFavourite(id):

    try:

        favourite = Favourite.objects.get(id=id)

        favourite.delete()

        return True

    except Favourite.DoesNotExist:

        print(f"El favorito con ID {id} no existe.")

        return False

    except Exception as e:

        print(f"Error al eliminar el favorito: {e}")

        return False

En el caso de la función deleteFavourite de repositories devuelve un true o false luego de eliminarlo de forma definitiva con la funcion de delete() para esto se necesito la variable id pasada desde la primera función para buscarlo en la tabla de la base de datos de favoritos.