

MEMORIA PROYECTO

Proyecto final curso **Bootcamp Java Spring con Microservicios**

Fecha de entrega: 16/04/2021

Jesús Fuentes Moreno

Aitor Vidal Arnau

1. OBJETIVOS DEL PROYECTO

a. Repositorio

Repositorio: <https://github.com/Shogetsu/ProyectoLOL>

b. Descripción del proyecto

Para el desarrollo de este proyecto hemos establecido un repositorio para poder trabajar de forma conjunta.

El proyecto consta de dos partes:

- **Backend:** Para la parte back hemos usado Java como herramienta para conectar con la base de datos y creación de los servicios.
- **Frontend:** Para el front hemos hecho uso de Angular con el objetivo de implementar la parte del cliente y conectar con los servicios del back previamente establecidos.

c. Objetivo y resultado

El objetivo del proyecto era realizar una API WEB con todos los servicios para obtener, añadir, modificar, y eliminar de la base de datos desde la parte front.

Hemos decidido hacer una web sobre el videojuego League of Legends en el cual podemos visualizar los roles y las habilidades de los personajes del juego.

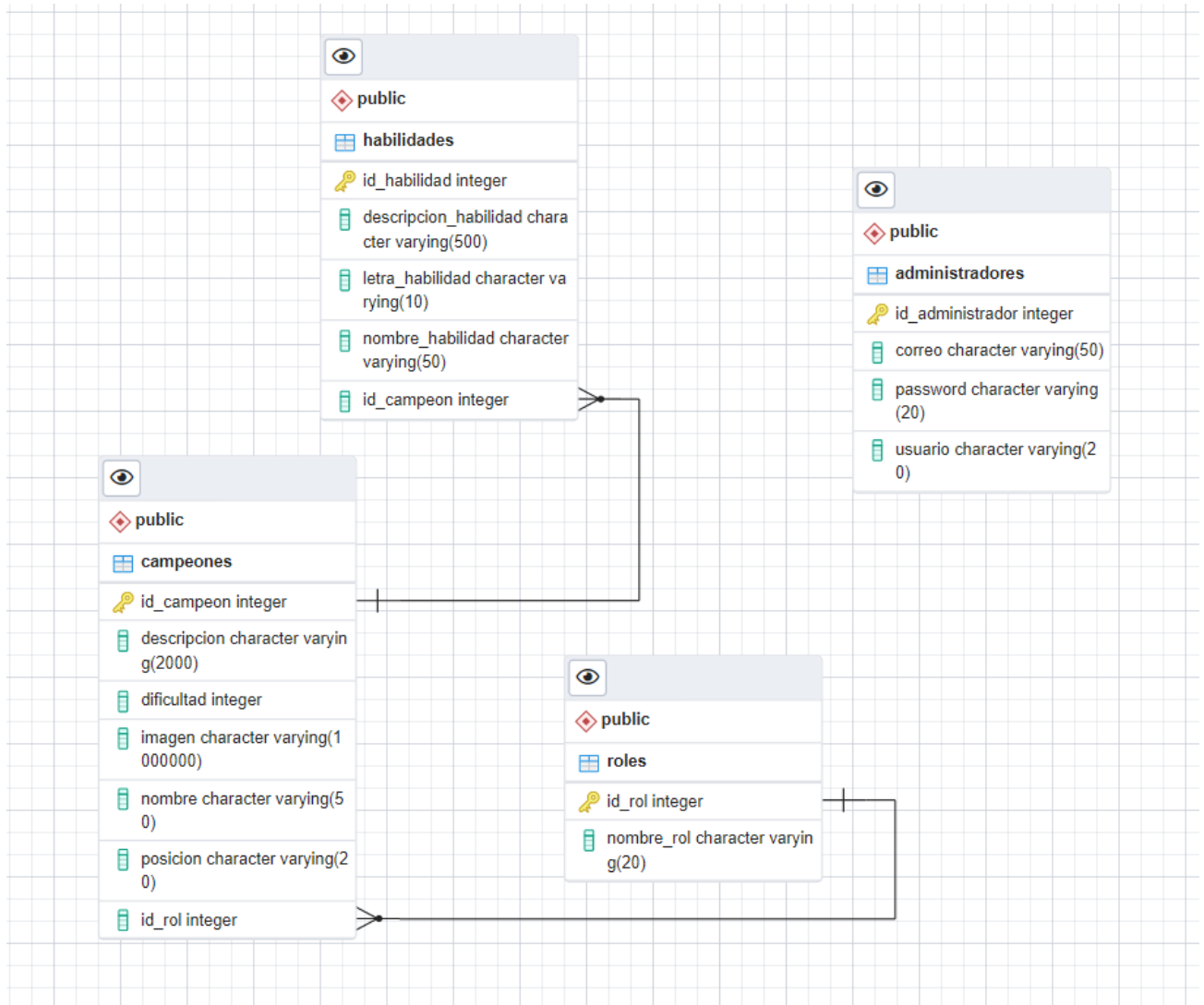
El resultado ha sido el que esperábamos al preparar la idea del proyecto.

d. Conclusión



















































Hemos aprendido a conectar las partes mencionadas anteriormente (back y front) y también el uso de control de versiones con la herramienta Github. Hemos aprendido a utilizar la herramienta Jira para gestionar la planificación diaria.

2. FUNCIONAMIENTO DEL PROYECTO

a. Base de datos



b. Backend

- ▼  > apiLOL [boot] [devtools] [ProyectoLOL main]
 - ▼  > src/main/java
 - >  > com.jesus.apilol
 - >  > com.jesus.apilol.controllers
 - >  com.jesus.apilol.models.dao
 - >  com.jesus.apilol.models.entities
 - >  com.jesus.apilol.models.services
 - >  com.jesus.apilol.security
 - >  META-INF
 - >  hibernate.cfg.xml
 - >  hibernate.reveng.xml
 - >  src/main/resources
 - >  src/test/java
 - >  JRE System Library [JavaSE-11]
 - >  Maven Dependencies
 - >  target/generated-sources/annotations
 - >  target/generated-test-sources/test-annotations
 - >  > src
 - >  target
 - >  mvnw
 - >  mvnw.cmd
 - >  pom.xml
- ▼  > apiLOL [boot] [devtools] [ProyectoLOL main]
 - ▼  > src/main/java
 - ▼  > com.jesus.apilol
 - >  ApiLolApplication.java
 - ▼  > com.jesus.apilol.controllers
 - >  AdministradoresController.java
 - >  > CampeonesController.java
 - >  HabilidadesController.java
 - >  RolesController.java
 - ▼  com.jesus.apilol.models.dao
 - >  IAdministradoresDAO.java
 - >  ICampeonesDAO.java
 - >  IHabilidadesDAO.java
 - >  IRolesDAO.java
 - ▼  com.jesus.apilol.models.entities
 - >  Administradores.java
 - >  Campeones.java
 - >  Habilidades.java
 - >  Roles.java
 - ▼  com.jesus.apilol.models.services
 - >  AdministradoresServiceImpl.java
 - >  CampeonesServiceImpl.java
 - >  HabilidadesServiceImpl.java
 - >  IAdministradoresService.java
 - >  ICampeonesService.java
 - >  IHabilidadesService.java
 - >  IRolesService.java
 - >  RolesServiceImpl.java

Obtener campeones

GET	⌵	http://localhost:8080/api/campeones
-----	---	-------------------------------------

GET	⌵	http://localhost:8080/api/campeones/1
-----	---	---------------------------------------

```

{
  "idCampeon": 1,
  "roles": {
    "idRol": 1,
    "nombreRol": "Asesinos",
    "hibernateLazyInitializer": {}
  },
  "nombre": "Aatrox",
  "descripcion": "Aatrox y sus hermanos, otrora respetados defensores de Shurima contra el Vacío, acabarían convirtiéndose en una amenaza aún mayor para Runaterra y solo conocieron la derrota ante el uso astuto de hechizos mortales. No obstante, tras siglos de reclusión, Aatrox fue el primero en recuperar su libertad y se dedicó a corromper y transformar a cualquier necio que intentase empuñar el arma mágica que contenía su esencia. Ahora, envuelto en carne y huesos que no le pertenecen y que ha transformado en una horrenda aproximación de su antiguo aspecto, recorre Runaterra en busca de la apocalíptica venganza que tanto anhela.",
  "dificultad": 2,
  "imagen": "data:image/jpeg;base64,/9j/4AAQSkZJRgABAQEAASABIAAD
",
  "posicion": "Top",
  "habilidades": [
    {
      "idHabilidad": 3,
      "nombreHabilidad": "CADENAS INFERNALES",
      "descripcionHabilidad": "Aatrox golpea el suelo, lo que inflige daño al primer enemigo impactado. Los campeones y monstruos grandes deben abandonar el área de impacto rápidamente para evitar ser arrastrados hacia el centro y volver a recibir daño.",
      "letraHabilidad": "W"
    },
    {
      "idHabilidad": 5,
      "nombreHabilidad": "EL ANIQUILADOR DE MUNDOS",
      "descripcionHabilidad": "Aatrox libera su forma demoníaca, lo que aterroriza a los súbditos enemigos cercanos, además de aumentar su daño de ataque, curación y velocidad de movimiento. Si consigue un asesinato o asistencia, la duración de este efecto se alarga.",
      "letraHabilidad": "R"
    },
    {
      "idHabilidad": 4,
      "nombreHabilidad": "DESLIZAMIENTO SOMBRÍO",
      "descripcionHabilidad": "Aatrox se cura de forma pasiva cuando inflige daño a campeones enemigos. Al activarse, se desliza en una dirección.",
      "letraHabilidad": "E"
    },
    {
      "idHabilidad": 1,
      "nombreHabilidad": "ASPECTO DE LA MUERTE",
      "descripcionHabilidad": "De forma periódica, el siguiente ataque básico de Aatrox inflige daño físico adicional y cura a Aatrox en función de la vida máxima del objetivo.",
      "letraHabilidad": "Pasiva"
    },
    {
      "idHabilidad": 2,
      "nombreHabilidad": "LA ESPADA DE LOS OSCUROS",
      "descripcionHabilidad": "Aatrox golpea con su espada e inflige daño físico. Puede atacar tres veces, cada vez con un área de efecto distinta.",
      "letraHabilidad": "Q"
    }
  ]
}
```

Insertar campeones

POST	⌵	http://localhost:8080/api/campeones
------	---	-------------------------------------

Params	Authorization	Headers (8)	Body ●	Pre-request Script	Tests	Settings
--------	---------------	-------------	--------	--------------------	-------	----------

● none ● form-data ● x-www-form-urlencoded ● raw ● binary ● GraphQL JSON ⌵

```

1  {
2    "idCampeon": 1,
3    "roles": {
4      "idRol": 1
5    },
6    "nombre": "Aatrox",
7    "descripcion": "Aatrox y sus hermanos, otrora respetados defensores de Shurima contra el Vacío.",
8    "dificultad": 2,
9    "imagen": "assets/Aatrox.jpg",
10   "posicion": "Top"
11 }
```

Modificar campeones

PUT ▼ http://localhost:8080/api/campeones/1

Params Authorization Headers (8) **Body** ● Pre-request Script Tests Settings

☐ none ☐ form-data ☐ x-www-form-urlencoded ☒ raw ☐ binary ☐ GraphQL **JSON** ▼

```
1 {
2   "roles": {
3     "idRol": 1
4   },
5   "nombre": "Aatrox",
6   "descripcion": "Aatrox y sus hermanos, otrora respetados defensores de Shurima contra el Vacío.",
7   "dificultad": 2,
8   "imagen": "assets/Aatrox.jpg",
9   "posicion": "Top"
10 }
```

Eliminar campeones

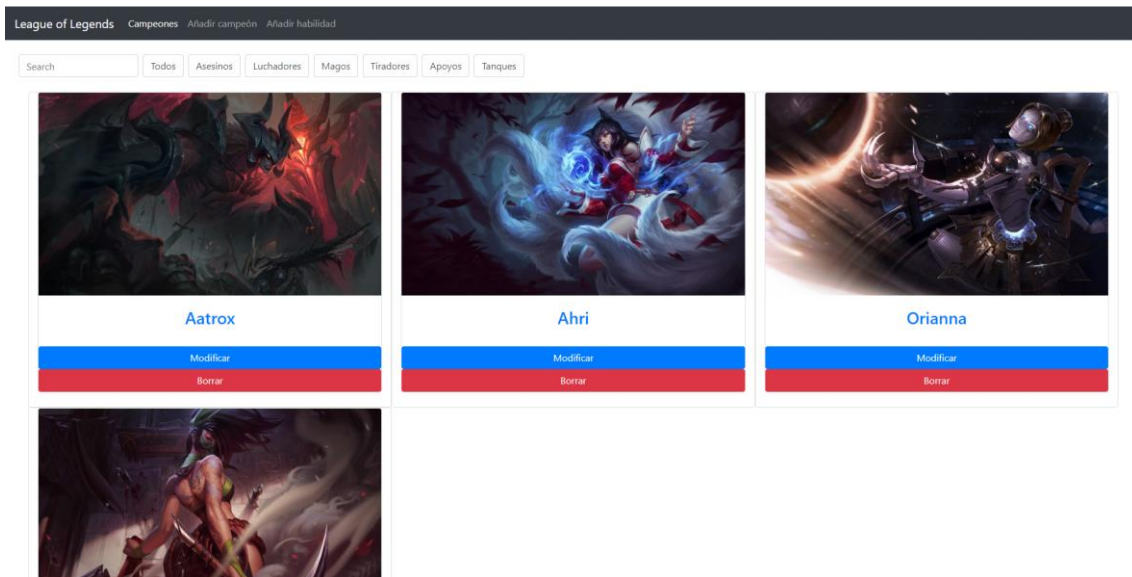
DELETE ▼ http://localhost:8080/api/campeones/1

Estas serían las llamadas a los servicios para la tabla Campeones.

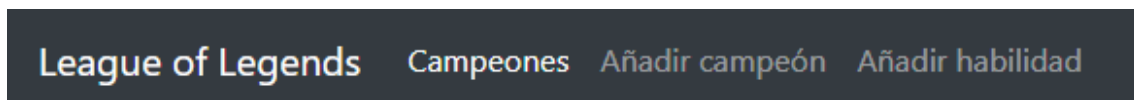
Para el resto de tablas habría que cambiar el '/campeones' por su nombre de tabla correspondiente ('/roles', '/habilidades', '/administradores').

c. Frontend

Página de inicio

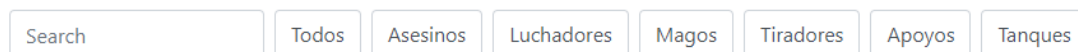


Barra de navegación



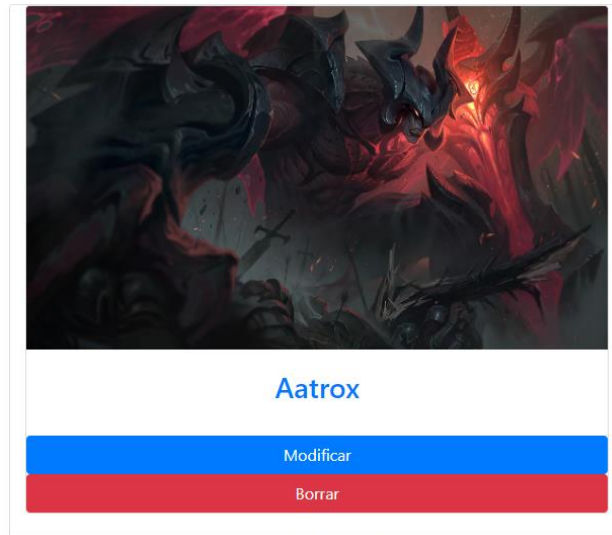
Haciendo uso de esta barra de navegación, puedes navegar por las distintas secciones de la página web.

Filtros de búsqueda



Puedes filtrar los campeones tanto por la búsqueda del nombre o por el rol que desempeñan en el juego.

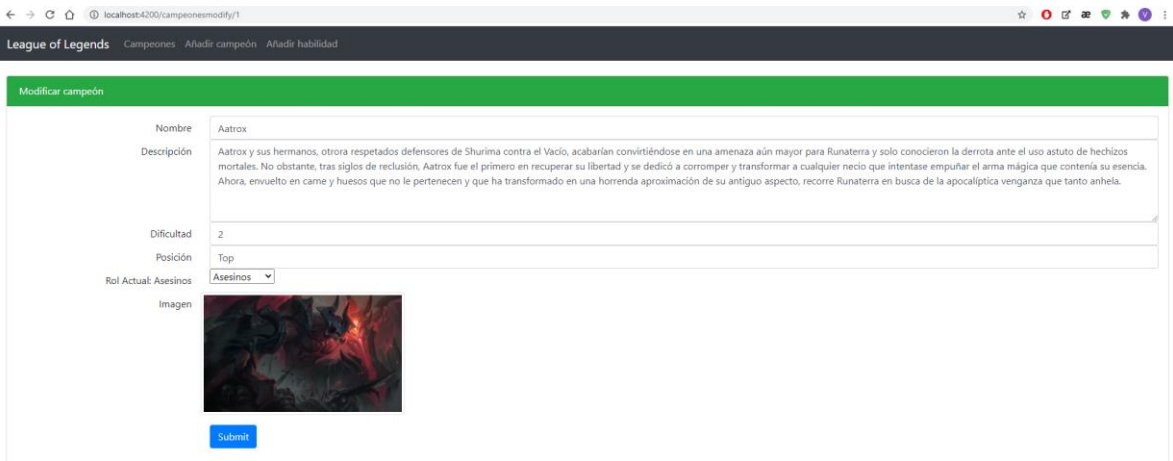
Vista previa de un campeón



Cada campeón incluye su vista previa en la página de inicio. Pinchando tanto sobre la imagen como en el nombre podemos acceder a la información detallada de cada campeón.


Con la opción Borrar eliminas al campeón de la base de datos.

Y con la opción Modificar la página te redirige a un formulario donde puedes modificar los datos de dicho campeón.



League of Legends Campeones Añadir campeón Añadir habilidad


Modificar campeón

Nombre	Aatrox
Descripción	Aatrox y sus hermanos, otrora respetados defensores de Shurima contra el Vacío, acabarían convirtiéndose en una amenaza aún mayor para Runaterra y solo conocieron la derrota ante el uso astuto de hechizos mortales. No obstante, tras siglos de reclusión, Aatrox fue el primero en recuperar su libertad y se dedicó a corromper y transformar a cualquier necio que intentase empuñar el arma mágica que contenía su esencia. Ahora, envuelto en carne y huesos que no le pertenecen y que ha transformado en una horrenda aproximación de su antiguo aspecto, recorre Runaterra en busca de la apocalíptica venganza que tanto anhela.
Dificultad	2
Posición	Top
Rol Actual: Asesinos	Asesinos
Imagen	
<input type="button" value="Submit"/>	

Detalle de cada campeón

← → ↻ 🌐 localhost:4200/campeones/1

League of Legends Campeones Añadir campeón Añadir habilidad



Aatrox

Posición: **Top**

Dificultad: **Moderada**

Rol: **Asesinos**

Aatrox y sus hermanos, otrora respetados defensores de Shurima contra el Vacío, acabarían convirtiéndose en una amenaza aún mayor para Runaterra y solo conocieron la derrota ante el uso astuto de hechizos mortales. No obstante, tras siglos de reclusión, Aatrox fue el primero en recuperar su libertad y se dedicó a corromper y transformar a cualquier necio que intentase empuñar el arma mágica que contenía su esencia. Ahora, envuelto en carne y huesos que no le pertenecen y que ha transformado en una horrenda aproximación de su antiguo aspecto, recorre Runaterra en busca de la apocalíptica venganza que tanto anhela.

Pasiva **ASPECTO DE LA MUERTE** De forma periódica, el siguiente ataque básico de Aatrox inflige daño físico adicional y cura a Aatrox en función de la vida máxima del objetivo.

Q LA ESPADA DE LOS OSCUROS Aatrox golpea con su espadón e inflige daño físico. Puede atacar tres veces, cada vez con un área de efecto distinta.

W CADENAS INFERNALES Aatrox golpea el suelo, lo que inflige daño al primer enemigo impactado. Los campeones y monstruos grandes deben abandonar el área de impacto rápidamente para evitar ser arrastrados hacia el centro y volver a recibir daño.

E DESLIZAMIENTO SOMBRIO Aatrox se cura de forma pasiva cuando inflige daño a campeones enemigos. Al activarse, se desliza en una dirección.

R EL ANIQUILADOR DE MUNDOS Aatrox libera su forma demoníaca, lo que aterroriza a los súbditos enemigos cercanos, además de aumentar su daño de ataque, curación y velocidad de movimiento. Si consigue un asesinato o asistencia, la duración de este efecto se alarga.

[Volver](#)

League of Legends

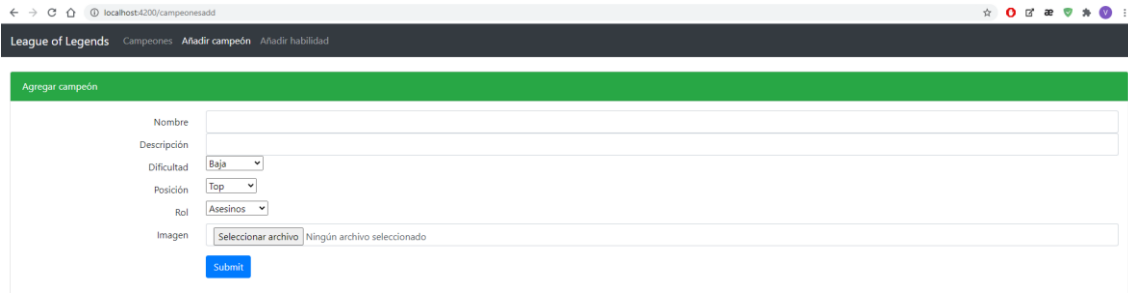
En esta página se muestra toda la información del campeón seleccionado (Posición, dificultad, rol, descripción, etc)

Botón Volver

Volver

Este botón te da la opción de volver al listado de campeones.

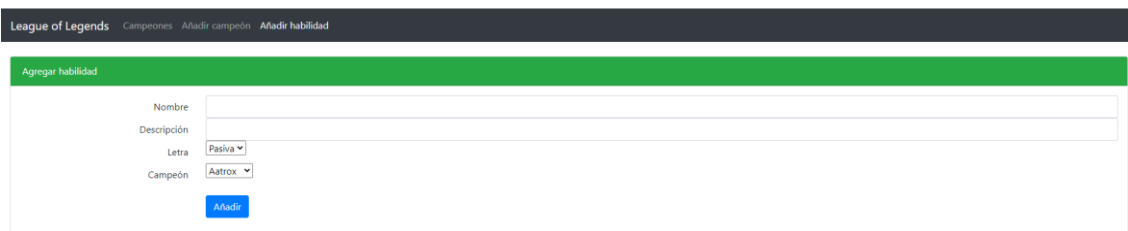
Agregar campeón



Este formulario te permite la opción de crear un campeón con sus diferentes campos (nombre, descripción, imagen, etc).

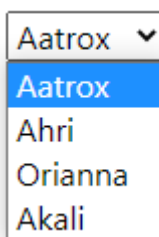
Al pinchar sobre 'submit' se crea el campeón y te redirige a la página del listado de campeones (la página de inicio).

Agregar habilidad



Con este formulario podemos agregar una habilidad a un campeón ya existente.

Campeón



Y con el botón de 'Añadir' se crea la habilidad y se vuelve a la página de inicio.

3. AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer tanto a la EOI, a la Unión Europea Fondo Social Europeo Iniciativa de Empleo Juvenil, y al sistema de Garantía Juvenil por la oportunidad que nos han brindado para realizar el curso Bootcamp Java Spring con Microservicios y a los profesores que la componen.