

Eusko Jaurlaritzaren Informatika Elkartea

Sociedad Informática del Gobierno Vasco

Guía del asistente de generación de código de UDA

Para entornos locales de desarrollo



Este documento es propiedad de Eusko Jaurlaritzen Informatika Elkartea – Sociedad Informática del Gobierno Vasco, S.A. (EJIE) y su contenido es CONFIDENCIAL. Este documento no puede ser reproducido, en su totalidad o parcialmente, ni mostrado a otros, ni utilizado para otros propósitos que los que han originado su entrega, sin el previo permiso escrito de EJIE. En el caso de ser entregado en virtud de un contrato, su utilización estará limitada a lo expresamente autorizado en dicho contrato. EJIE no podrá ser considerada responsable de eventuales errores u omisiones en la edición del documento.

Versión	Fecha	Resumen de cambios	Elaborado por:	Aprobado por:
1.0.0	11/07/2024	Versión inicial	Hugo Martínez	
1.0.1	12/07/2024	Formateo del documento	Xabier Agustín	
1.1.0	31/03/2025	Añadir Thymeleaf	Hugo Martínez	

Índice

1	Introducción	4
2	Menú principal	5
	Crear una nueva aplicación	
	Generar código de negocio y control	
	Generar mantenimiento	
•		



1 Introducción

En el presente documento se van a detallar los pasos a seguir para generar una aplicación UDA mediante un asistente de generación de código. Este asistente se ofrece en un archivo ejecutable llamado UDA_PLUGIN:

Nombre	Fecha de modificación
internalinternal	08/07/2024 11:28
UDA_PLUGIN.exe	08/07/2024 11:28



2 Menú principal

Tras ejecutarlo, obtendremos un menú con tres pasos diferentes:



Crear una nueva aplicación

Generar código de negocio y control

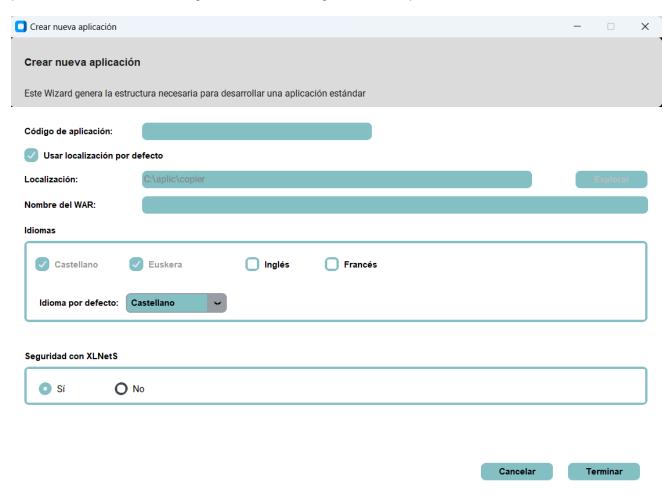
Generar mantenimiento



3 Crear una nueva aplicación

Permite generar una aplicación básica a partir de la cuál en los siguientes pasos se podrá ir alimentando de negocio, control y mantenimientos.

Se puede configurar el código de aplicación, la ubicación, el nombre del WAR, los idiomas a incluir, el idioma por defecto e incluso si se delegará en XLNetS la seguridad de la aplicación.



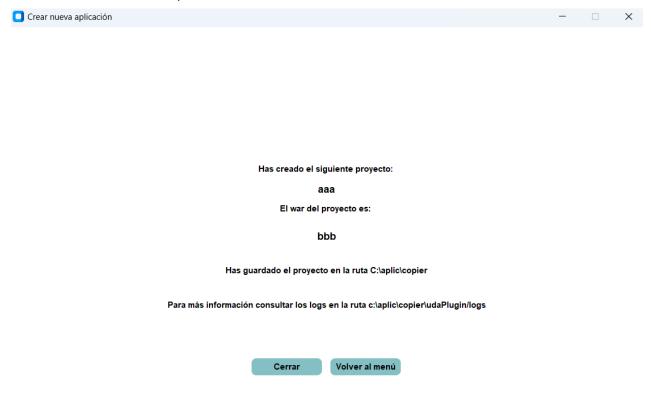
Además ahora puedes crear una aplicación con thymeleaf en lugar de tiles, pasarías de generar jsps a htmls.

Thymeleaf es un motor de plantillas





Una vez terminado el proceso, que depende del ordenador sobre el que se ejecute (puede oscilar entre 20 y 90 segundos), aparecerá un mensaje indicando el proyecto creado, su ubicación y la ruta donde se pueden consultar las trazas de este proceso.



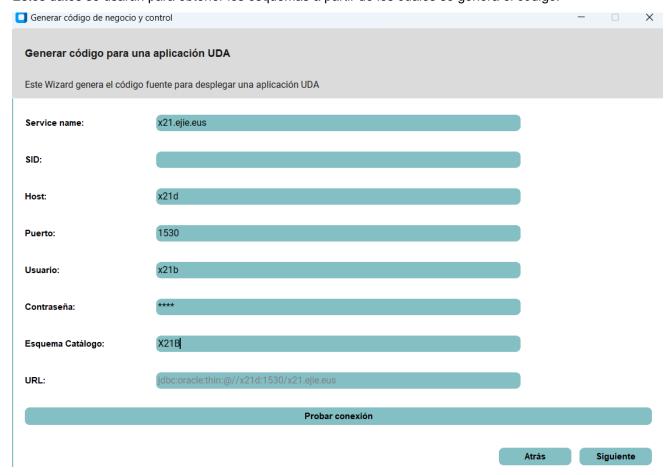


4 Generar código de negocio y control

En este paso es posible generar:

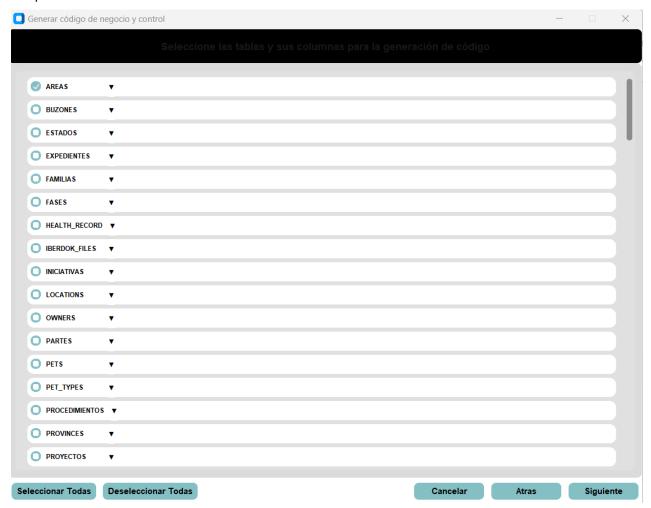
- Modelo de datos
- DAOs
- Servicios
- Controladores

Lo primero de todo será rellenar el formulario para que el asistente sea capaz de conectarse a la BBDD. Estos datos se usarán para obtener los esquemas a partir de los cuales se genera el código.



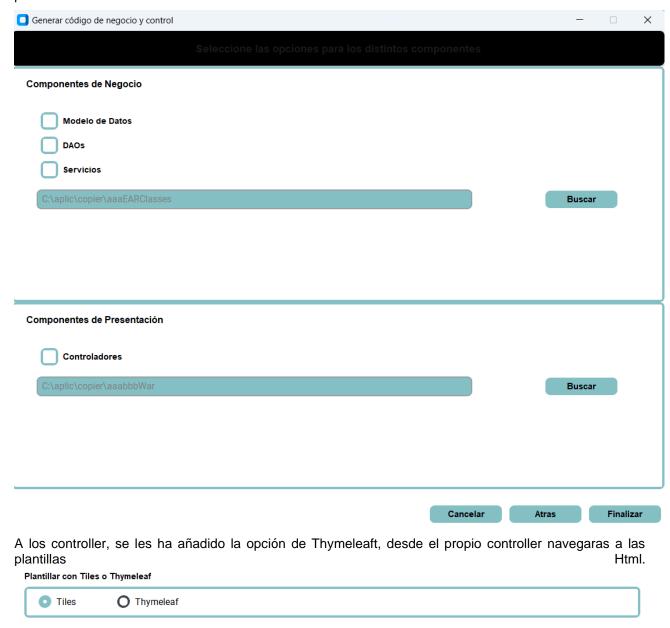


Después se deben seleccionar los modelos de tablas necesarias:





Por último, deberemos seleccionar al menos una parte de nuestro negocio o control, si queremos componentes de negocio deberemos seleccionar un earClasses y si queremos un componente de presentación un controlador:



Una vez terminado, obtendremos un breve resumen, aunque también se puede consultar las trazas como vimos en el primer paso:

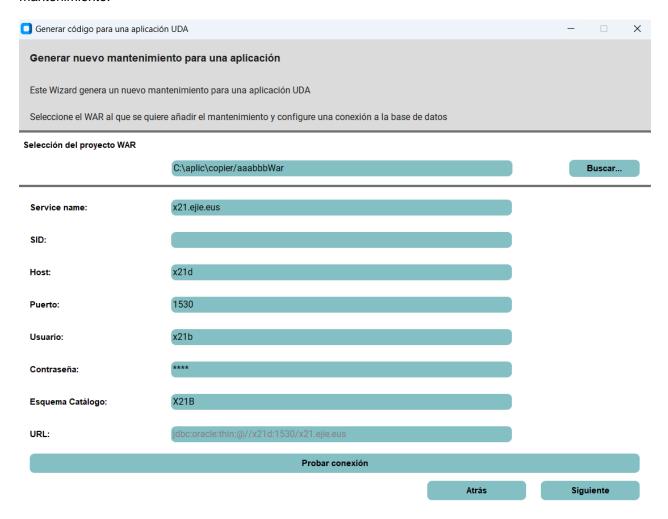






5 Generar mantenimiento

Al igual que en el anterior paso, lo primero de todo será rellenar el formulario para que el asistente sea capaz de conectarse a la BBDD. Además, deberemos seleccionar un proyecto War, para guardar el mantenimiento:

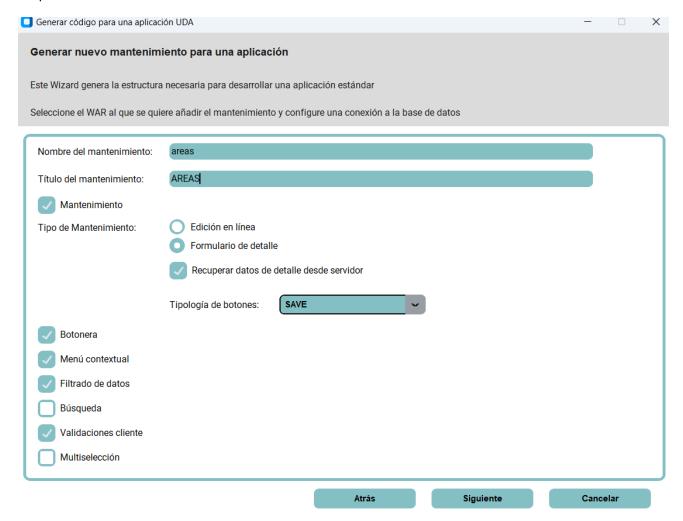


A continuación, se permite elegir el nombre del mantenimiento al igual que el título a mostrar en la JSP. También se permiten el siguiente grupo de opciones:

- Mantenimiento
- Tipo de mantenimiento (si es edición en formulario permite configurar la obtención de los datos además de la tipología de los botones)
- Botonera
- Menú contextual
- Filtrado de datos
- Búsqueda
- Validaciones en cliente
- Multiselección



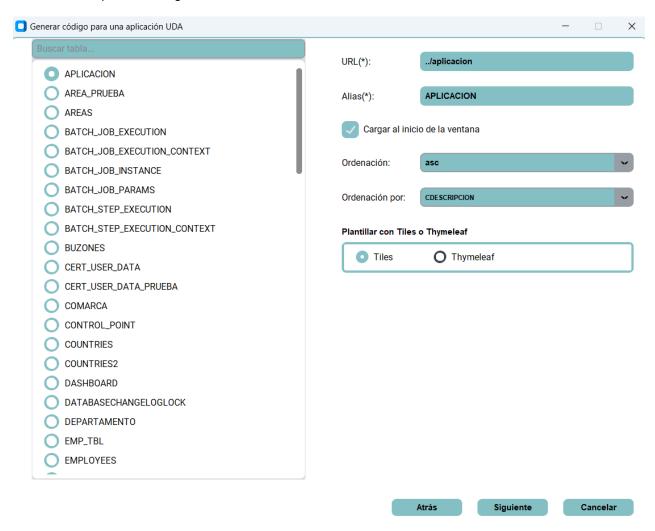
Entre las distintas opciones, se ofrece la posibilidad de elegir si la tabla será o no un mantenimiento, pudiendo ser una tabla básica de visualización de datos. En los casos de tablas básicas no es posible definir el tipo de mantenimiento ni las validaciones.





Después, se deben seleccionar los esquemas sobre los que se quieren generar el código, aunque, además, es posible realizar la configuración de la URL a la que apuntará el mantenimiento, el nombre del JS a generar, la carga al inicio de la ventana y la ordenación.

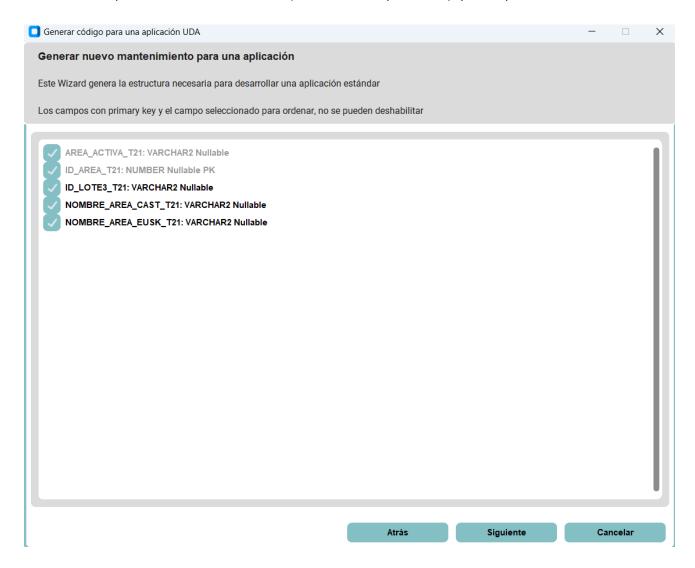
Es importante remarcar que cuando una tabla sea básica y no tenga el filtro habilitado, no se podrá desmarcar la opción de carga al inicio de la ventana.



Al plantillar puedes hacerlo con Thymeleaf o con Tiles.



Finalmente, es posible desmarcar columnas (únicamente las permitidas) que no quieran ser mostradas.





Por último, se mostrará un pequeño resumen de lo creado, además de poder ver las trazas como en el primer paso:

