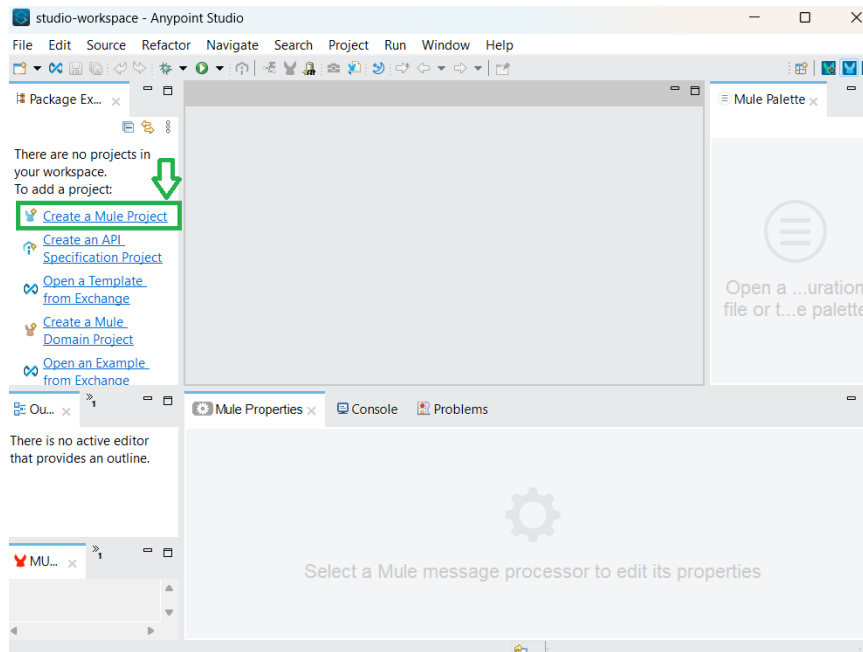
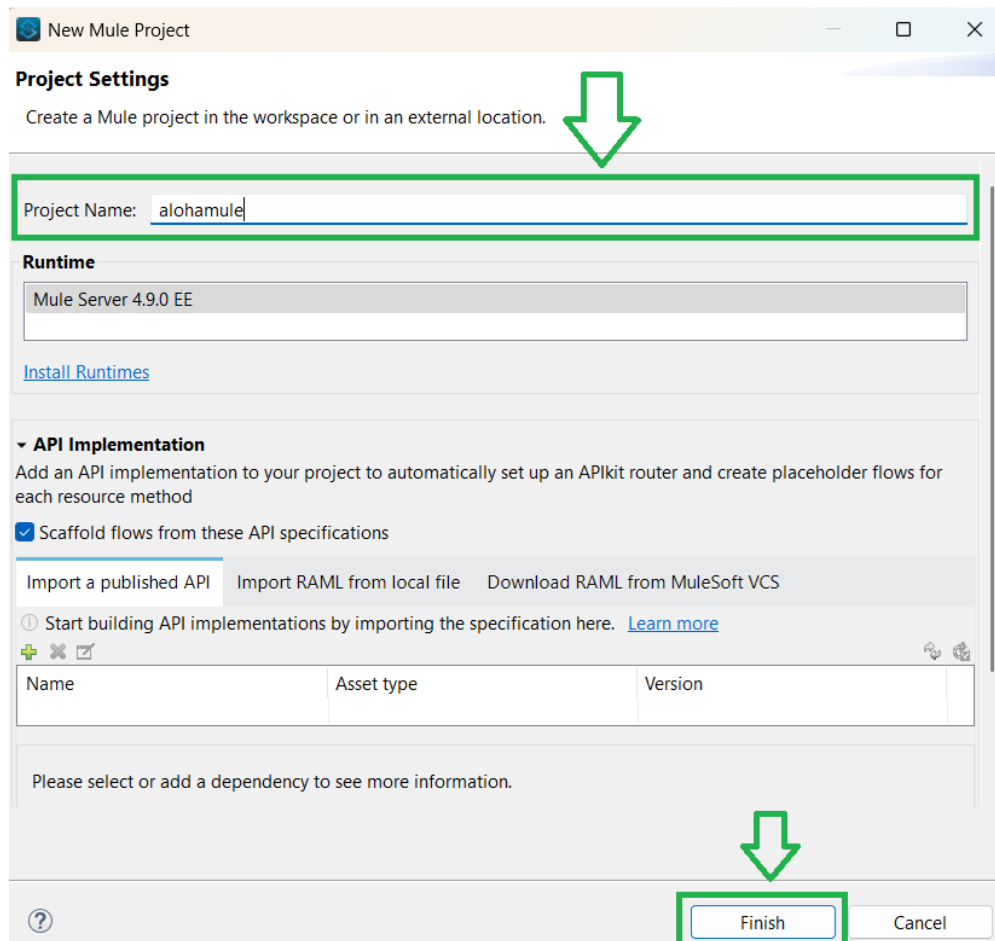


Tutorial “Construye tu primera aplicación Hello Mule”

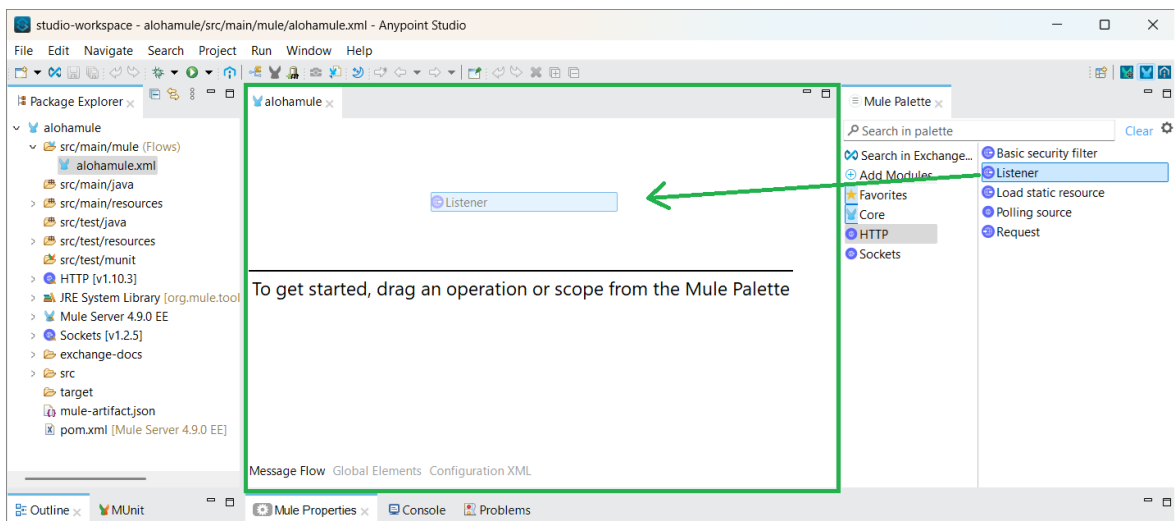
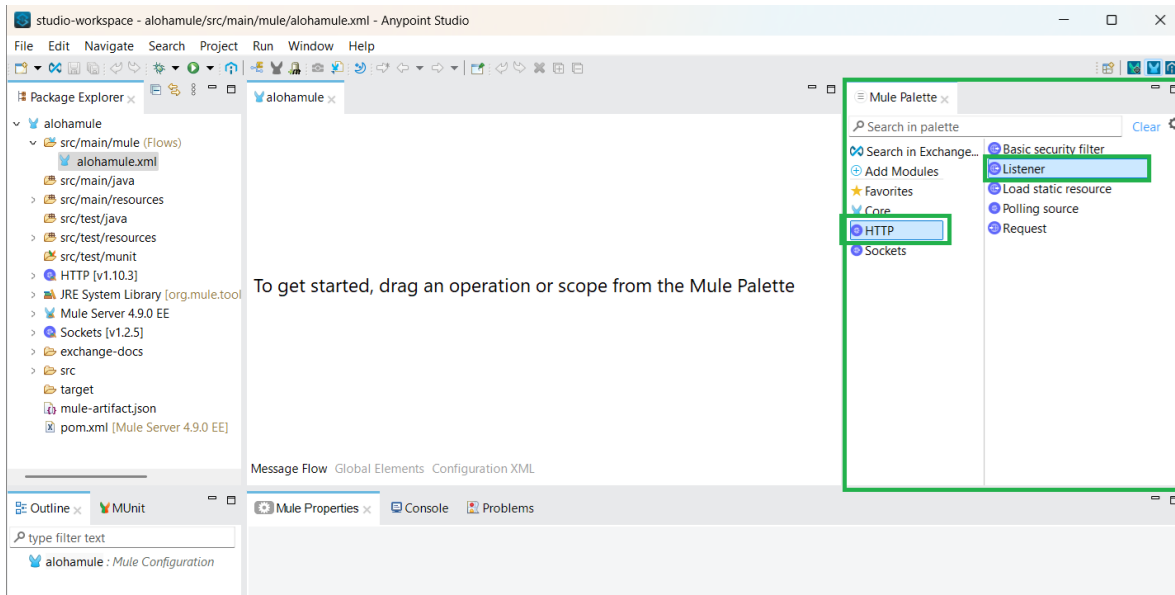
1. Crea un nuevo proyecto mule dando click izquierdo en “Create a Mule Project” en la barra de opciones lateral izquierda.



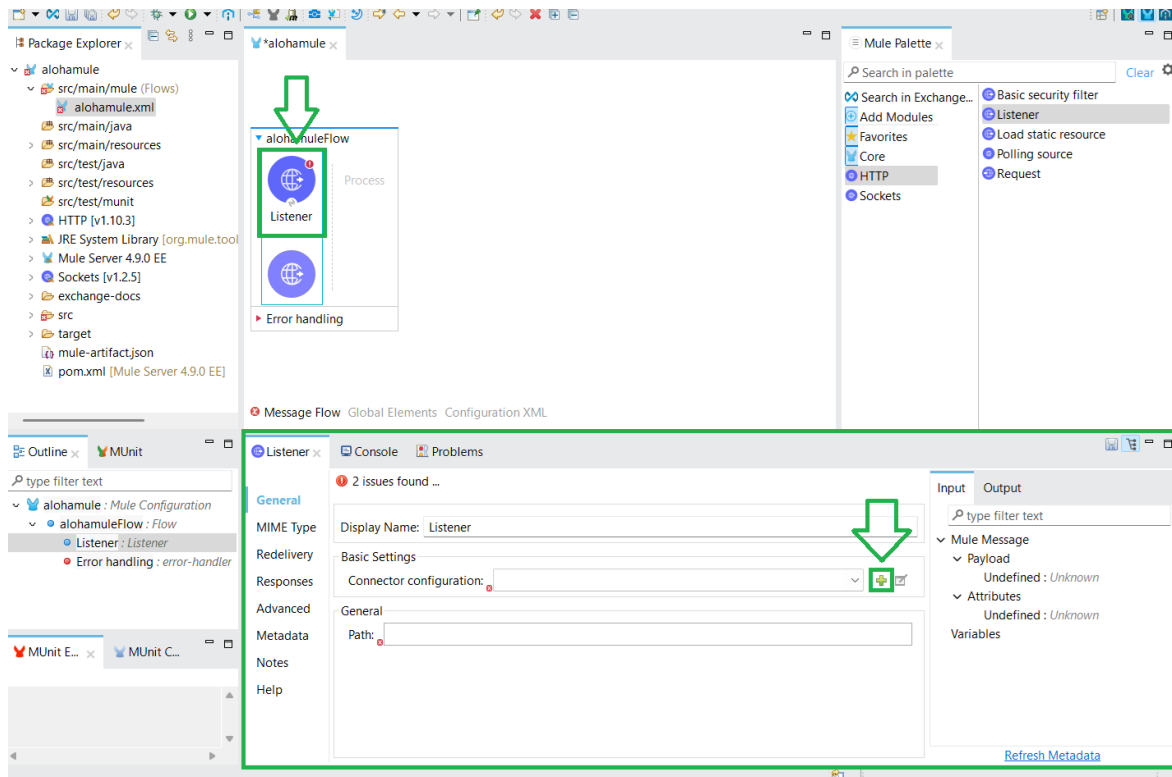
2. Se abrirá una ventana donde deberás teclear un nombre para el nuevo proyecto y dar click en el botón “Finish”.



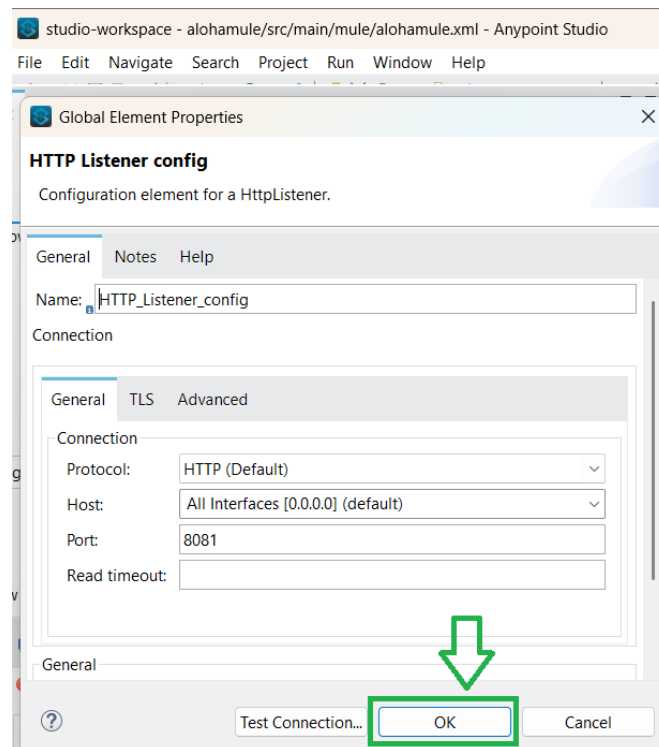
3. En la paleta de mule que encontrarás del lado derecho de tu pantalla, selecciona el módulo “HTTP” haciendo click sobre el nombre del módulo, posteriormente haz click izquierdo en la opción “Listener”. Sin dejar de hacer click en el Listener, lo vamos a arrastrar y a soltar en la ventana central de la aplicación, también llamada canva.



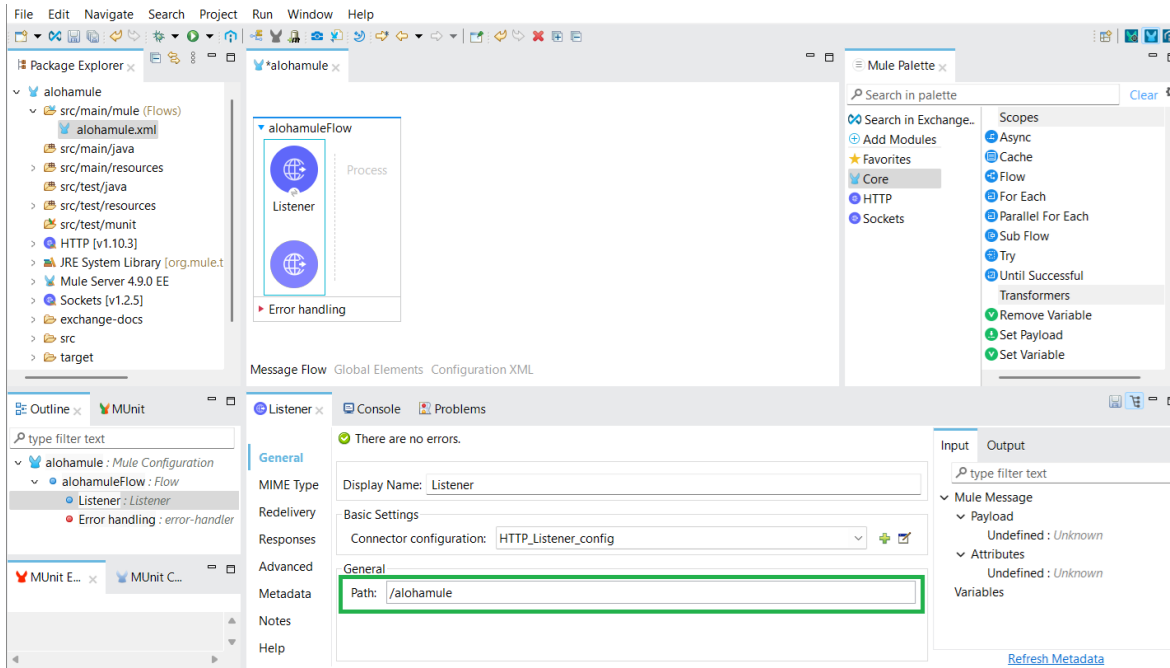
4. Esto iniciará un nuevo flujo de trabajo mule. Al hacer click sobre el listener que acabamos de soltar en el canva nos desplegará una ventana de propiedades del listener, daremos click izquierdo sobre el símbolo de suma que encontraremos en la sección de “Basic Settings”.



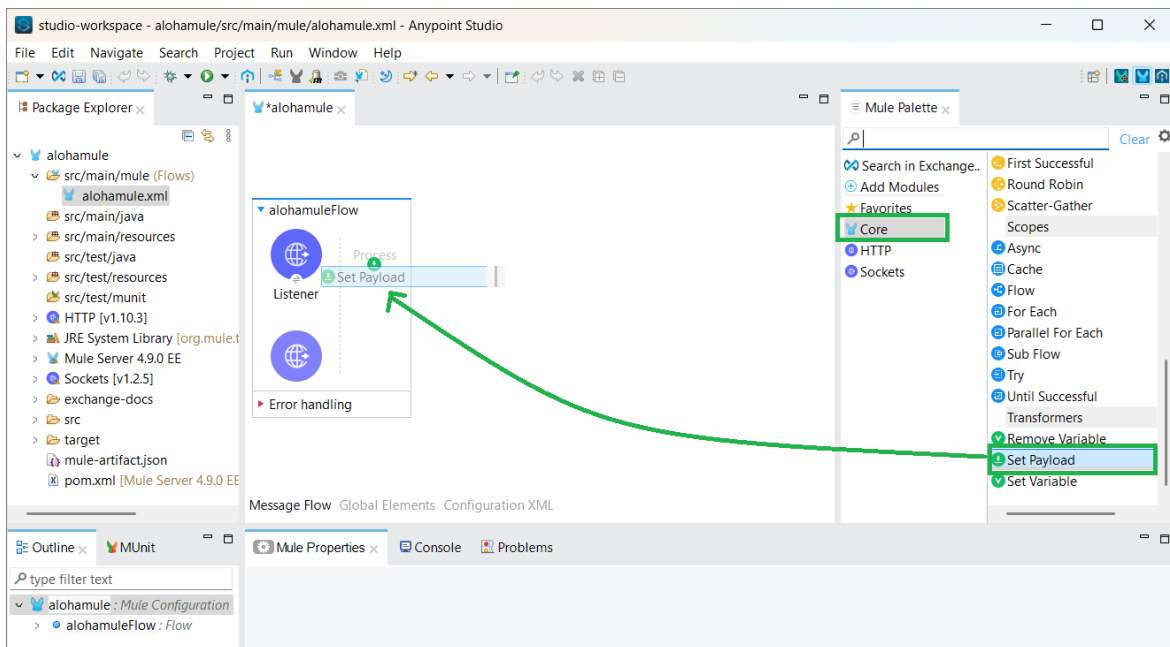
5. Se abrirá una nueva ventana de configuración de http listener, dejaremos la configuración por default que tiene ésta ventana, daremos click izquierdo en el botón “OK”
- 6.



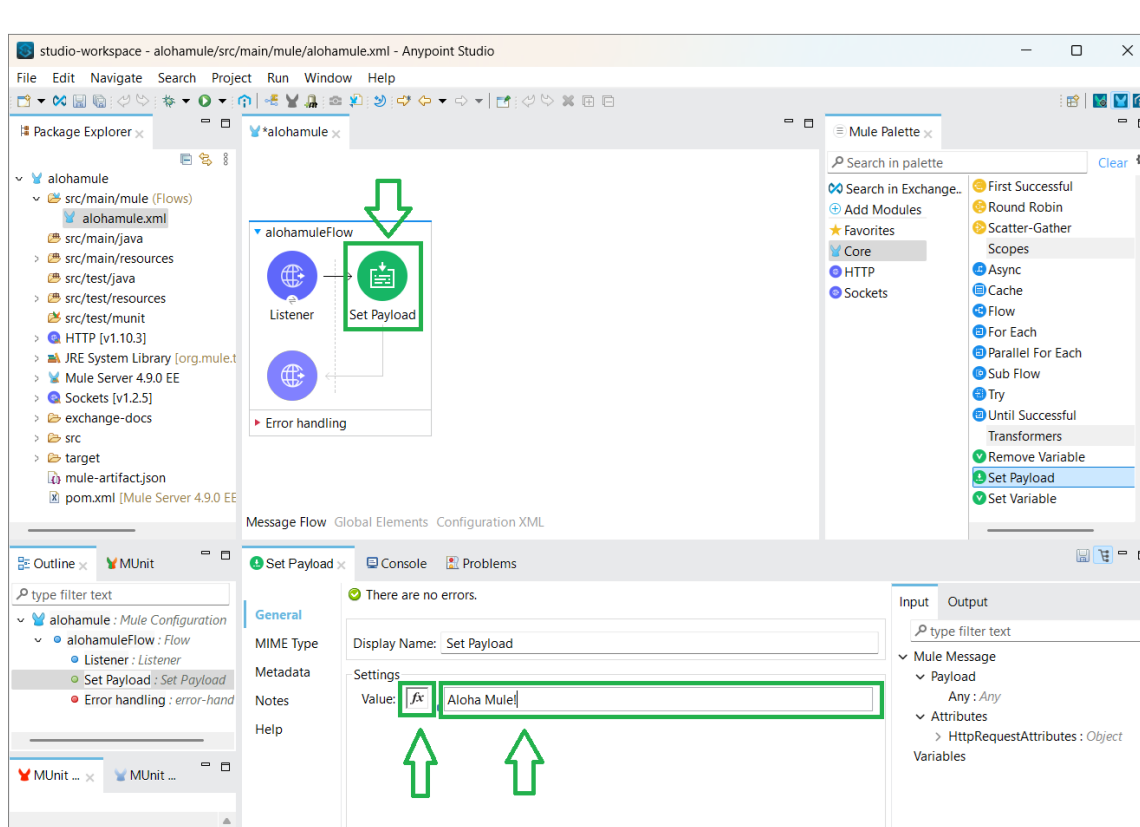
7. En la sección “General” de la ventana de propiedades del listener, teclearemos la ruta relativa para nuestro archivo y luego daremos click izquierdo en alguna parte vacía del canva para guardar la configuración.



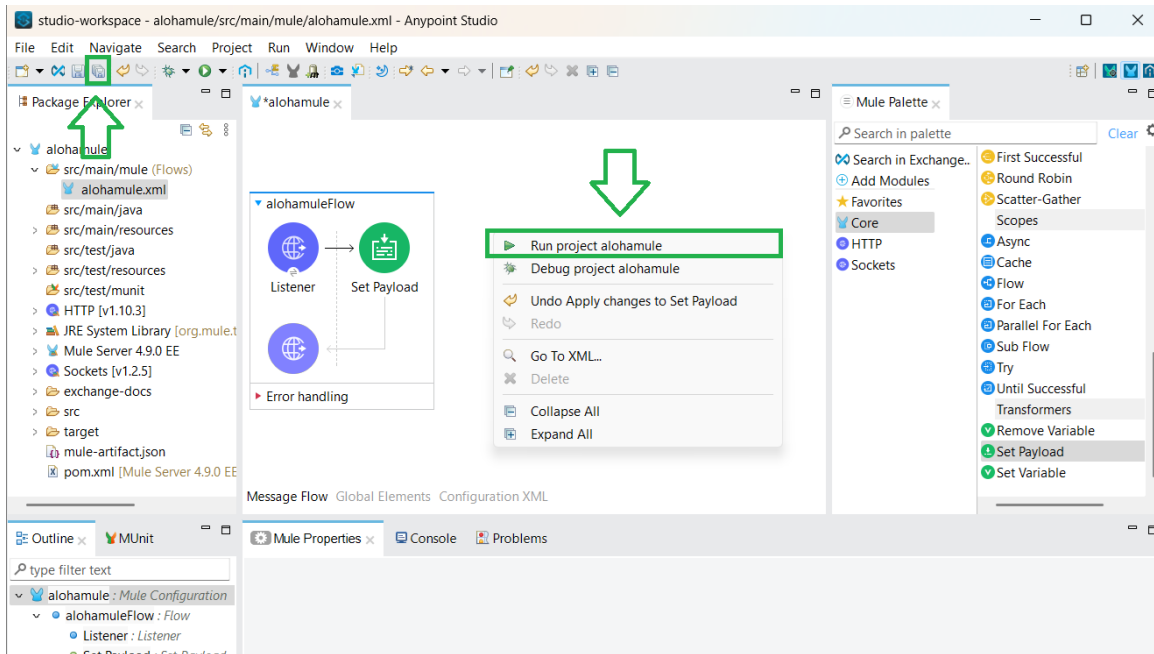
8. Regresamos a la paleta mule, damos click izquierdo en el módulo “Core” y buscamos la opción “Set Payload”, hacemos click en la opción y la arrastramos al canva, del lado derecho del listener.



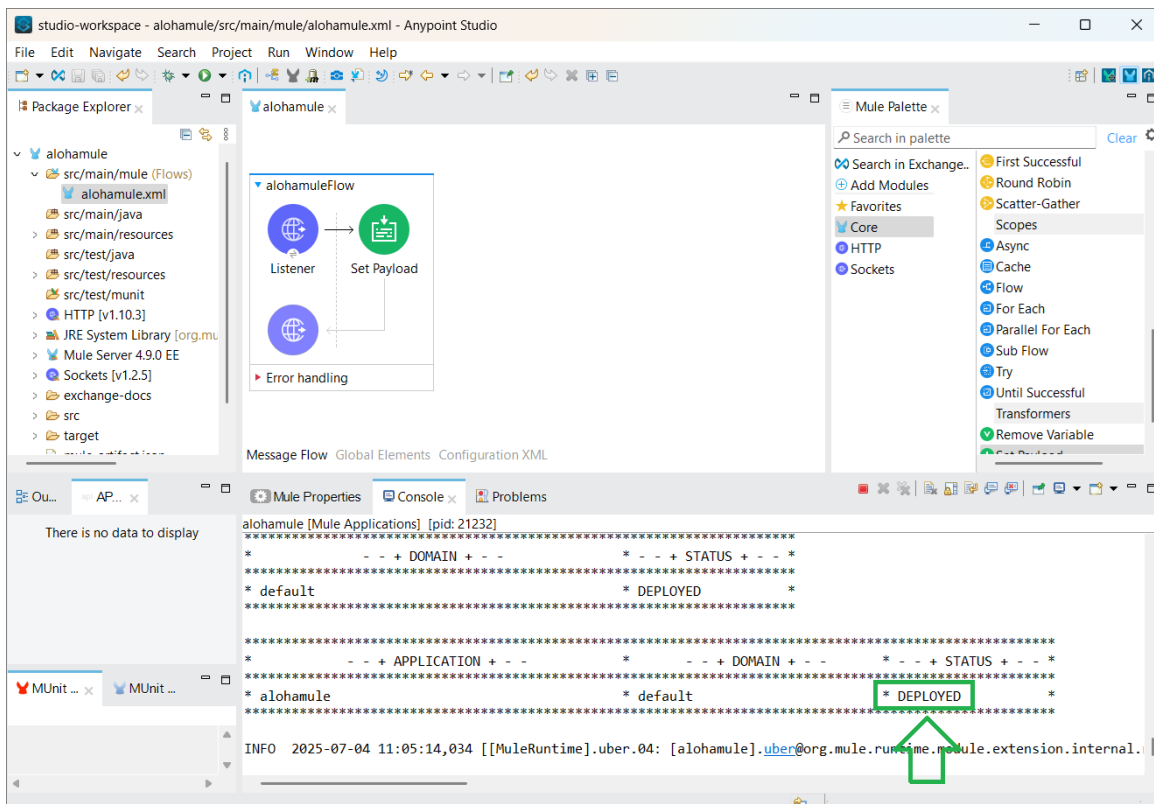
9. Al hacer click sobre el Set Payload que acabamos de soltar en el canva nos desplegará una ventana de propiedades del Set Payload, en la sección “Settings” vamos a deseleccionar la casilla de función (fx) dando click sobre ella y posteriormente teclearemos un texto para nuestra aplicación, en este caso tecleamos “Aloha Mule!”. Damos click izquierdo en alguna parte vacía del canva para guardar la configuración.



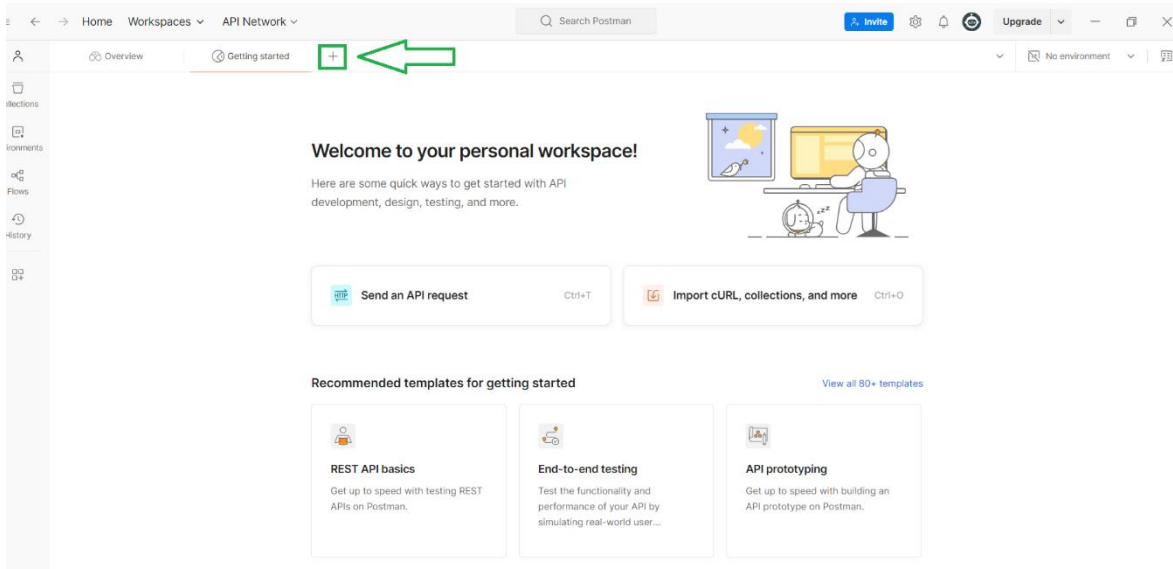
10. Guardamos los cambios de nuestro archivo haciendo click en el icono “Save All” de la barra superior de opciones. Hacemos click derecho en una sección vacía del canva, esto nos desplegará un menú donde seleccionaremos la opción “Run project alohamule” dando click izquierdo sobre ella.



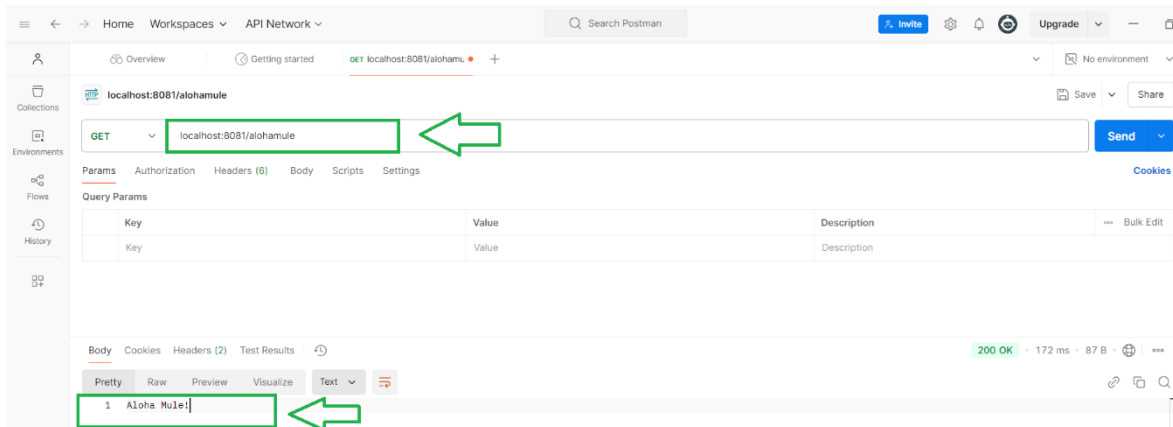
11. Empezará el proceso de despliegue de nuestra aplicación en nuestra máquina local, una vez que observes el mensaje “DEPLOYED” en la consola, sabrás que la aplicación está funcionando y no hay errores.



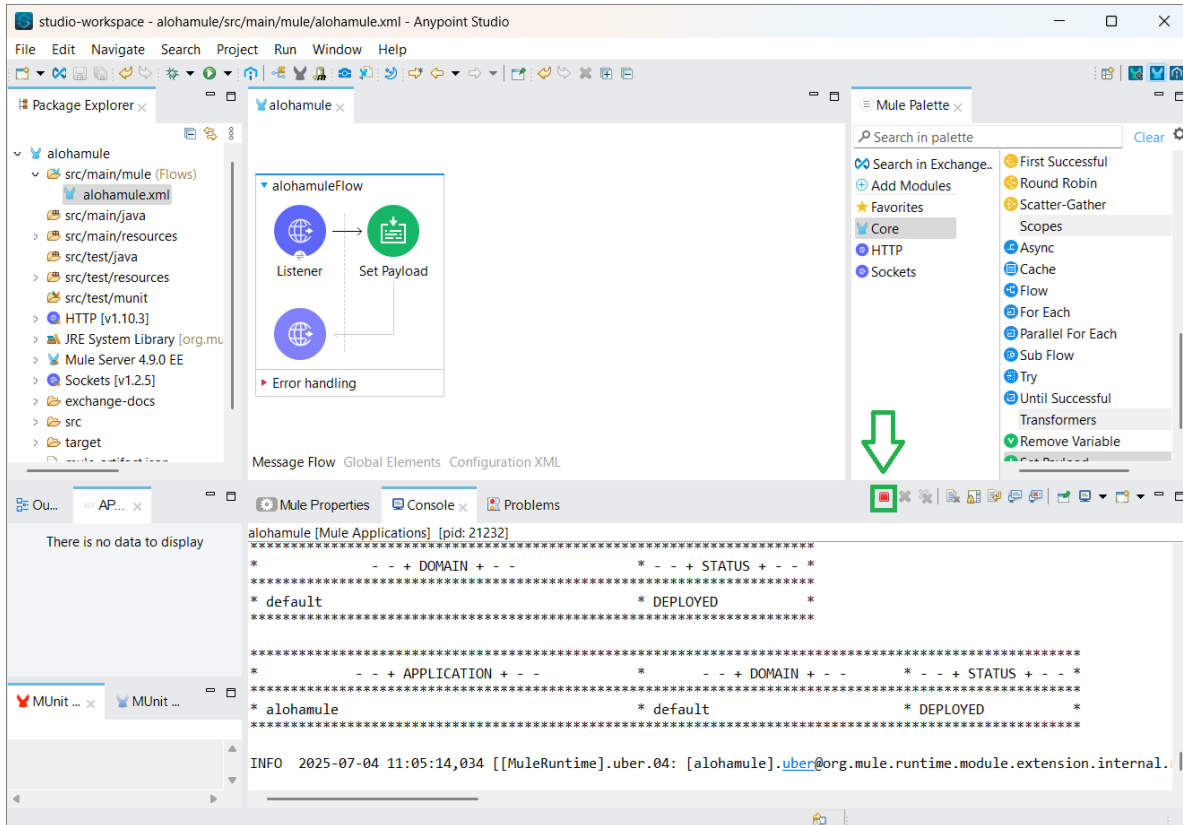
12. Abrimos nuestro cliente Rest Postman, damos click izquierdo en el signo de suma para crear una nueva solicitud http.



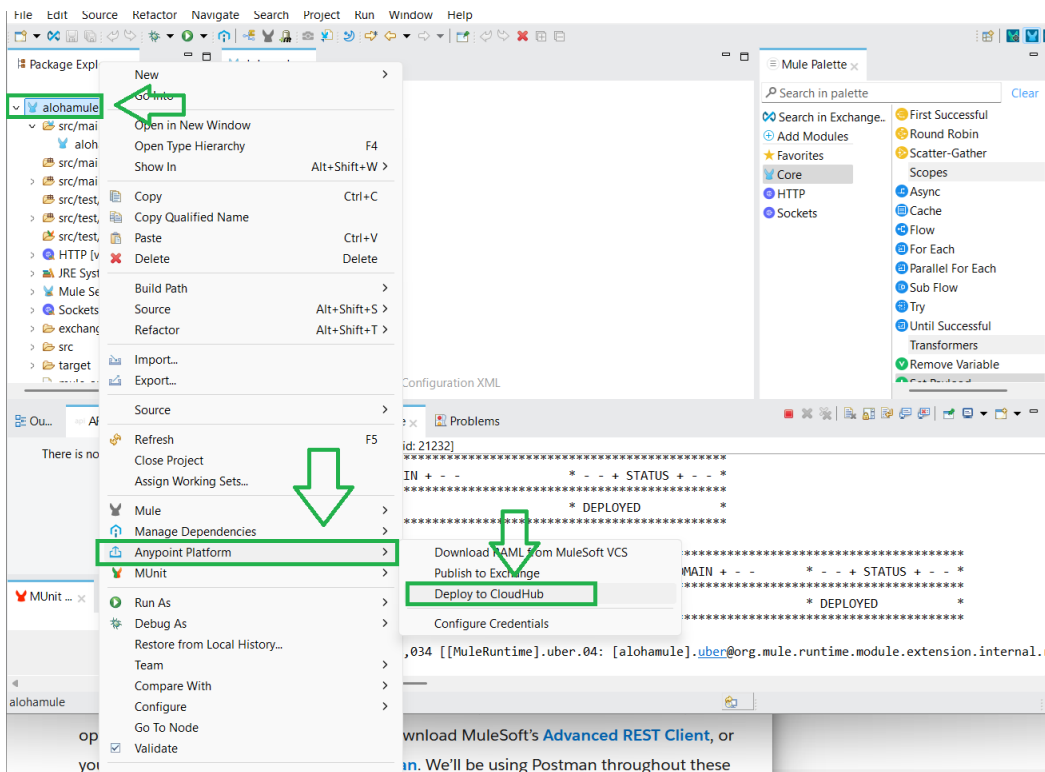
13. Hacemos la solicitud http escribiendo la ruta de nuestra aplicación local de la siguiente forma: localhost:8081/alohamule
también podemos escribir: 0.0.0.0:8081/alohamule
Esta solicitud http nos mostrará el texto que colocamos en nuestra aplicación y un código http 200, lo que nos confirmará que nuestra aplicación está funcionando correctamente.



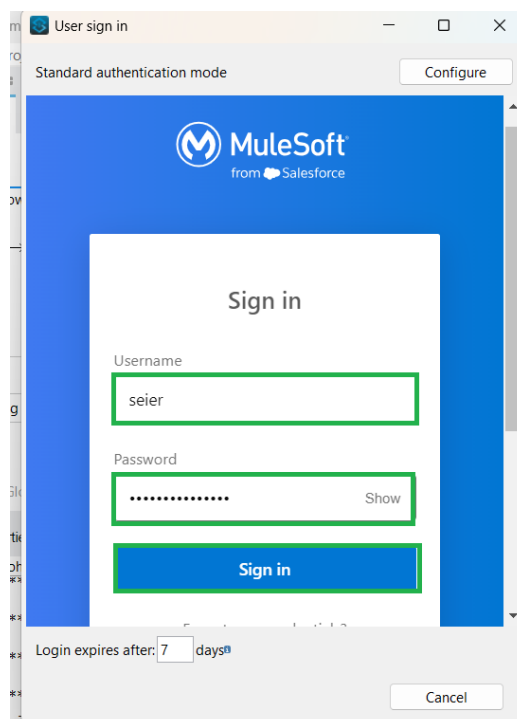
14. Para hacer el despliegue en Cloudhub primero detenemos nuestra aplicación dando click izquierdo en el botón



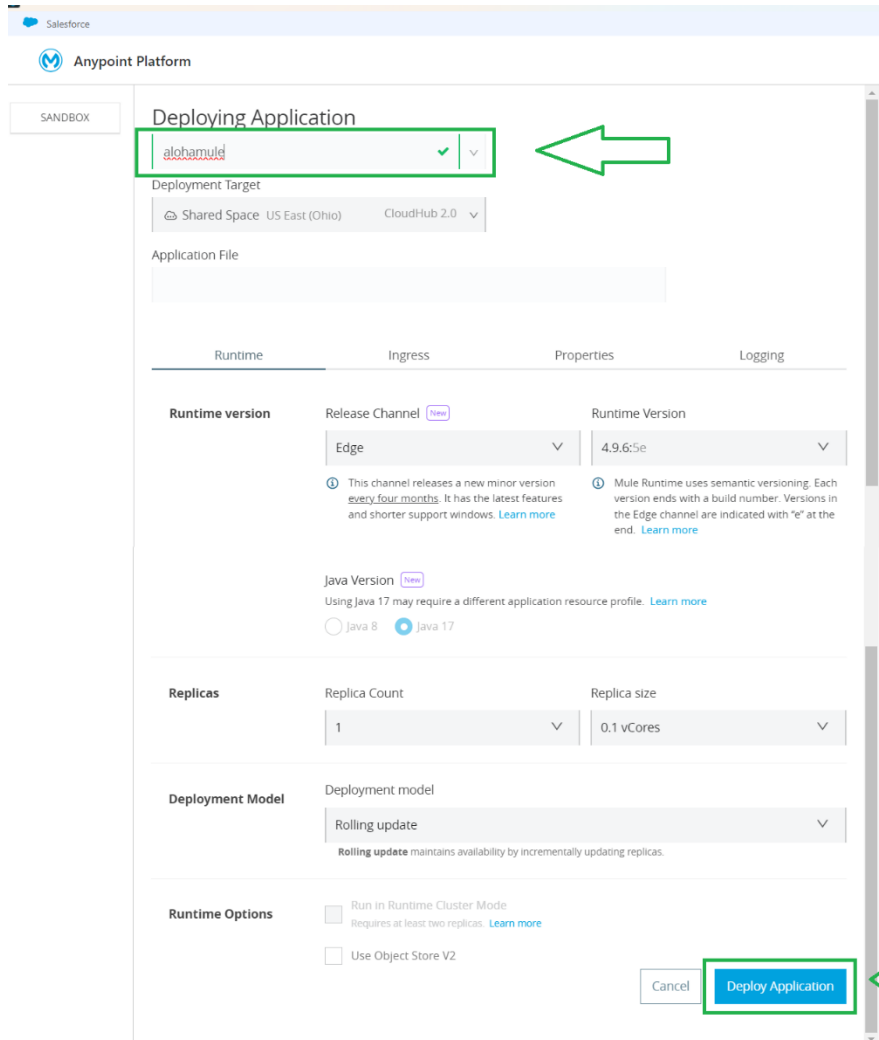
15. Vamos a nuestra carpeta raíz del proyecto y hacer click derecho sobre el nombre, nos abrirá un menú donde seleccionaremos la opción “Anypoint Platform” y posteriormente la opción “Deploy to CloudHub”



16. Se abrirá una ventana nueva donde teclearemos nuestro usuario y contraseña de la plataforma Anypoint, daremos click izquierdo en el botón “Sign in”



17. Nos abrirá una venta donde tendremos que comprobar que el nombre que elegimos para nuestra aplicación no esté ya tomado en la plataforma, si nos marca error con un tache rojo, modificamos el nombre hasta que aparezca una palomita en verde. Hacemos click izquierdo en el botón “Deploy Application”



Salesforce

Anypoint Platform

SANDBOX

Deploying Application

alohamulid ✓

Deployment Target

Shared Space US East (Ohio) CloudHub 2.0

Application File

Runtime Ingress Properties Logging

Runtime version

Release Channel [View](#)

Edge

This channel releases a new minor version every four months. It has the latest features and shorter support windows. [Learn more](#)

Runtime Version

4.9.6.5e

Mule Runtime uses semantic versioning. Each version ends with a build number. Versions in the Edge channel are indicated with "e" at the end. [Learn more](#)

Java Version [View](#)

Using Java 17 may require a different application resource profile. [Learn more](#)

☐ Java 8 ☒ Java 17

Replicas

Replica Count

1

Replica size

0.1 vCores

Deployment Model

Deployment model

Rolling update

Rolling update maintains availability by incrementally updating replicas.

Runtime Options

☐ Run in Runtime Cluster Mode
Requires at least two replicas. [Learn more](#)

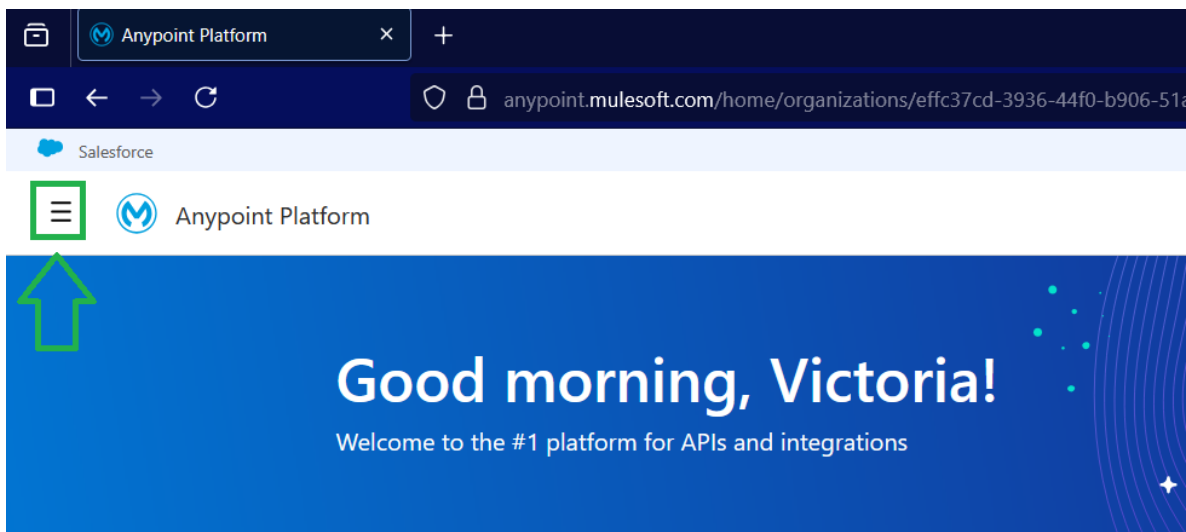
☐ Use Object Store V2

Cancel Deploy Application

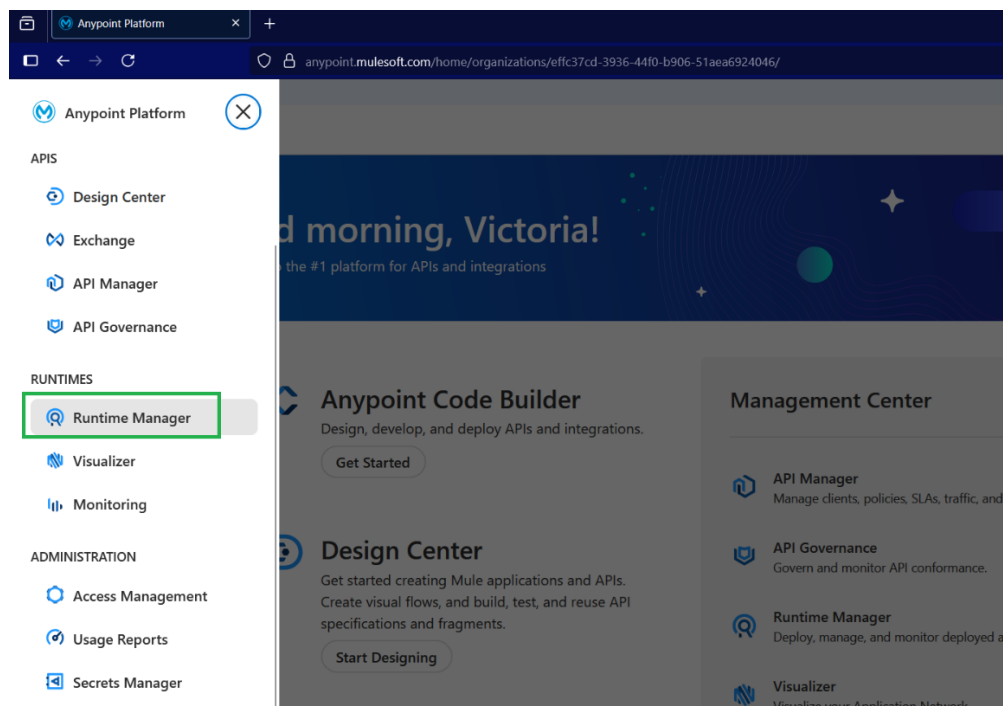
18. Nos abrirá una venta “Runtime Manager” que realizará el despliegue en Cloudfoundry, podemos abrir en el navegador o cerrar la ventana (no interrumpe el proceso), en éste caso cerraremos la ventana.



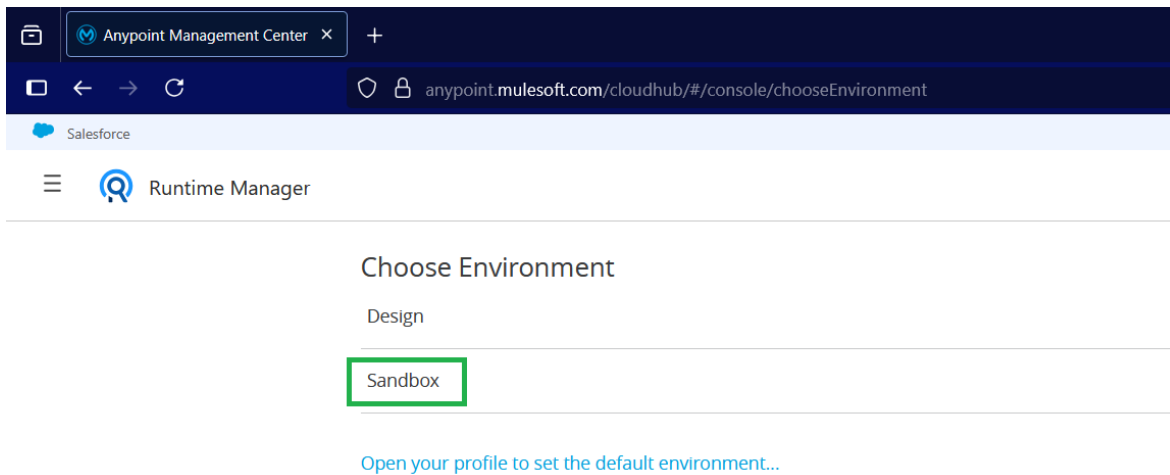
19. Regresamos a la ventana de la plataforma Anypoint y desplegamos el menú dando click izquierdo en las barras de menú.



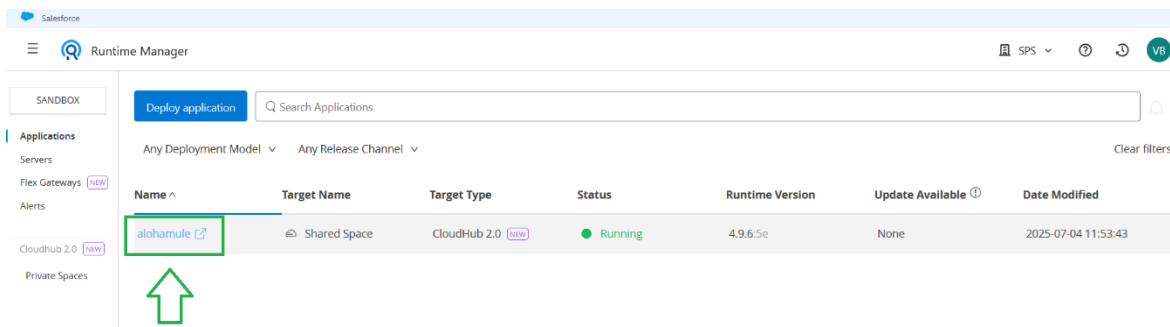
20. En el menú desplegado seleccionamos la opción Runtime Manager



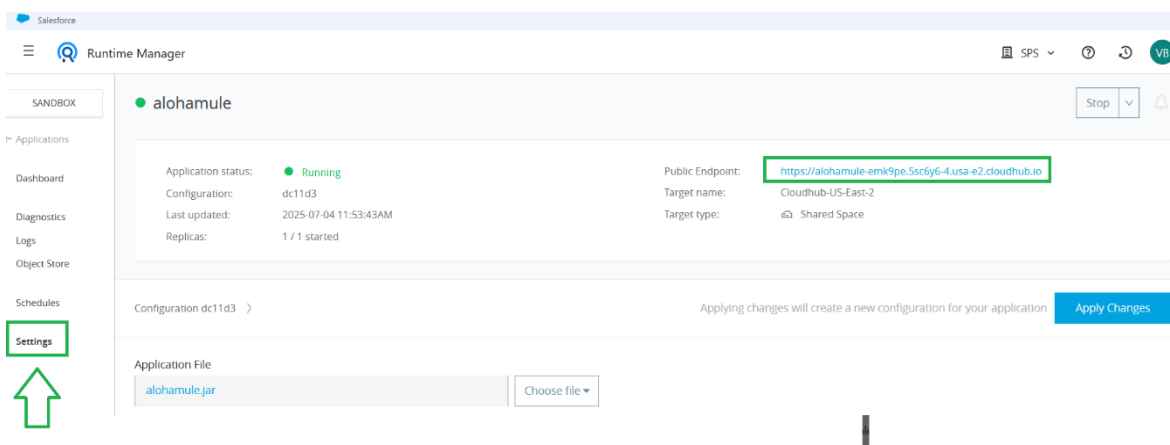
21. Seleccionamos el ambiente “Sandbox”



22. Una vez que nuestra aplicación termine de ser desplegada en CloudHub, seleccionamos nuestra aplicación dando click izquierdo sobre su nombre.



23. Nos abrirá un menú lateral izquierdo donde seleccionaremos la opción “Settings” y copiaremos la url que aparece en “Public Endpoint”



24. Regresamos a Postman, donde hacemos la solicitud http escribiendo el url que obtuvimos de CloudHub + la ruta relativa que habíamos indicado en nuestra aplicación, quedando de la siguiente forma: `https://alohamule-emk9pe.5sc6y6-4.usa-e2.cloudhub.io/alohamule`
- Esta solicitud http nos mostrará el texto que colocamos en nuestra aplicación y un código http 200, lo que nos confirmará que nuestra aplicación está funcionando correctamente.

