Mini documentacion del crud

Puesto que todo se ha dado en clase, voy a destacar los aspectos que considero más importantes, como son las tablas de la base de datos y el manejo de las imágenes.

Primero la base de datos

Ahora a ver el funcionamiento de la creación de la imagen por defecto en el crear videojuego

El nombre que se le da es una combinación del nombre del videojuego, su fecha de lanzamiento seguido del nombre del archivo, todo eso concatenado por '_'.

A la hora de borrar las imágenes cuando se borra el videojuego se hace de la siguiente forma

Se hace al pulsar el botón de borrar el videojuego. Antes de ejecutar el delete, se comprueba si la imagen que tiene es la por defecto, si no lo es se borra y después se borra el videojuego.

Al momento de actualizar una imagen es la combinación entre la creación de la imagen y el borrar.

Se comprueba que se ha subido algo, si no es así lo que se hace es asignar la imagen que ya tiene.

Ahora si se ha subido algo se comprueba que se ha subido una imagen mediante esto:

(También se usa en el crear videojuego)

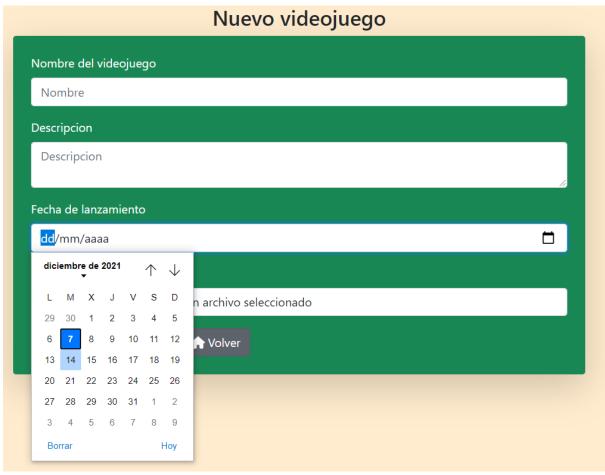
```
//Nos dirá si el tipo de archivo es de una imagen o no
function isImagen($tipoArchivo){
    $tipos = ['image/gif', 'image/png', 'image/jpeg', 'image/bmp', 'image/webp'];
    return in_array($tipoArchivo, $tipos);
}
```

Si todo es correcto, se procede a crear su nombre y se mueve el archivo a la carpeta que hemos indicado.

Por último, si la imagen que tenía era la por defecto, no se hace nada. Por el otro lado si la imagen era otra, esta se borra para ser reemplazada por la nueva.

(Ahora muestro lo que sale en ciertos momentos del video que no se ven por culpa de la grabación de windows)

Lo primero a la hora de insertar la fecha de publicación



Por cierto destacar que Faker tiene la opción de generar fechas aleatorias en el formato que admite mySql

Y por último el listado de videojuegos ya existentes a la hora de crear una nueva tienda

