

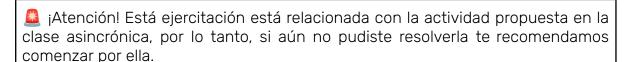


Back End I

Proyecto de Fútbol

Ejercitación individual:

Complejidad intermedia: 🔥 🔥



Objetivo

Agregar una mayor complejidad al ejercicio de la clase asincrónica.

Tal como mencionamos anteriormente, para comenzar con esta actividad tenés que tener:

- ✓ La relación 1:M entre equipos y jugadores.
- ✓ Haber generado la base de datos desde Springboots usando H2 en memoria.



Desafío

Recordemos... las entidades del proyecto de fútbol son:

• Jugador:

o Nombre: String.

o Puesto: String (Delantero, defensor, etc.).

o Numero: int.

• Equipo:

o Nombre: String.

o Ciudad: String.

Ahora, el nuevo desafío consiste en agregar un fetchtype LAZY a la lista de jugadores y agregar cascade para que, si se elimina un equipo de fútbol, se eliminen todos los jugadores.