





Curso: SEPE09-23: Desarrollo web BackEnd

Docente: David Alcolea

PLA 11_ DETALLE Y DESCRIPCIÓN

Nombre del PLA: LARAVEL: Introducción, gestor de plantillas Blade y migraciones

Objetivos del PLA:

- Construir una aplicación siguiendo el patrón Modelo Vista Controlador
- Introducción al framework Laravel 8: instalación y creación de un proyecto
- Uso de plantillas con Blade
- Creación de bases de datos utilizando migraciones
- Pruebas unitarias con phpUnit
- Seeders

Competencias asociadas al PLA:

Competencias técnicas	Soft Skills			
 Construcción de aplicaciones MVC Aprender el funcionamiento del framework Laravel Confección de plantillas con Blade Migraciones en laravel Pruebas unitarias 	 Resolución de problemas Interpretar requerimientos Gestionar un proyecto Búsqueda, gestión y uso de la información 			

Calendario y horas de dedicación:

Del 22/06/23 al 28/06/23

Síncronas	Webinars	4
	Tutorías presenciales	0
Asíncronas		16
Presenciales		
Totales		20

Modalidad PLA: Ejercicio por etapas

Instrucciones que recibirá el alumno para resolver el reto:

A partir de las vistas que proporcionará el profesor, el alumno creará un proyecto con el Framework Laravel 8 para, en esta primera actividad, integrarlas dentro del mismo utilizando el gestor de plantillas *Blade*, activar el enrutado entre las vistas y confeccionar la base de datos a utilizar.

En sucesivas actividades se irá completando el proyecto hasta construir una plataforma de mantenimiento de un producto asociado a la operativa de pagos con tarjeta de una Entidad financiera real (resumida por motivos obvios de duración del curso)







En este documento se describe, en el apartado 'Requerimientos de usuario' el funcionamiento de toda la plataforma al completo. En este PLA únicamente hay que realizar las siguientes actividades:

- Confección de las plantillas Blade de las vistas
- Confección del fichero de rutas para poder enlazar las vistas
- Confección del fichero de pruebas unitarias con phpunit
- Confección de los ficheros de migración de la base de datos a utilizar

Instrucciones metodológicas para la entrega de los retos:

En cada actividad se especificarán los ficheros que se tendrán que subir a la plataforma Moodle del curso, y que serán diferentes en cada caso.

IMPORTANTE: No se debe subir a la plataforma ningún otro fichero o carpeta distinto a los indicados por el profesor para evitar generar un zip demasiado pesado.

En esta primera entrega de la plataforma el alumno deberá subir las siguientes carpetas del framework:

- carpeta *resources/views*
- archivo routes/web.php
- carpeta app/Http/Controllers
- carpeta tests/Feature
- carpeta database/migrations

No se debe subir ningún otro archivo o carpeta que no sean los anteriormente especificados

Se recomienda no modificar los archivos de las carpetas **css** y **img,** que se adjuntan como recursos del PLA, para evitar problemas con los ficheros que utilizará el formador para la corrección del ejercicio

El formato de entrega de la actividad es el siguiente:

Pla14_tu_nombre_tu_apellido.zip

La entrega del fichero será a través de la aplicación Moodle del curso.

Las actividades son individuales y intransferibles.

La resolución de dudas o comentarios se podrán realizar a través de las herramientas de comunicación de la aplicación Moodle del curso

La actividad se entregará antes de la fecha límite de entrega.









Requerimientos de usuario (PLA 11: LARAVEL: Introducción, Blade y migraciones)

Se necesita crear una plataforma para realizar la operativa de alta y mantenimiento de un nuevo producto bancario denominado '*Cuenta Puntos*' para la entidad *ChungoBank Investments and Trusts*, en adelante *ChungoBank*, consistente en la acumulación de puntos, canjeables por obsequios de un catalogo, por la utilización de las tarjetas de crédito por parte de los clientes de la entidad.

Entrada a la plataforma

La entrada a la plataforma se realizará desde la pantalla de **Gestión comercial**, en donde informaremos el nif de la persona a asociar al programa cuenta puntos o bien, en caso que la persona ya tenga una cuenta, realizar la consulta y mantenimiento de la misma



Opciones de menú disponibles

Gestión Comercial → Pantalla de entrada a la plataforma (mostrada arriba)

Cuenta Puntos → Pantalla de alta, consulta y mantenimiento de la cuenta Puntos



Alta Personas → Pantalla de alta de personas









Datos de la pantalla

Identificación fiscal → Obligatorio. Se informará con el nif de la persona a consultar

Nombre y apellidos → Protegido. Se mostrará nombre y apellidos de la persona consultada

Acciones posibles en la pantalla

- Al completar el campo de identificación fiscal se realizará la consulta del nombre de la persona al abandonar el cursor el control del formulario.
- El nombre se mostrará en el control protegido situado a su derecha

Pantalla de alta de personas

Pantalla para efectuar el alta de personas a asociar al programa de puntos



Acceso a la pantalla

Se accederá a partir de la opción de menú 'Alta personas'

Datos de la pantalla

Nif → Obligatorio. Se informará con el nif de la persona a dar de alta

Nombre → Obligatorio. Se informará con el nombre de la persona

Apellidos → Obligatorio. Se informará con los apellidos de la persona

Dirección → Obligatorio. Se informará con la dirección de la persona

Email → Opcional. Se informará con el email de la persona

Tarjeta → Protegido. Se mostrará el número PAN que el sistema asignará a la tarjeta

Acciones posibles en la pantalla

Botón Alta

Estado por defecto: Activo

• Función:

Al completar todos los controles del formulario y pulsar el botón se procederá al alta de la persona en la base de datos (tabla Personas)

Desactivación: Nunca







Botón Abandonar

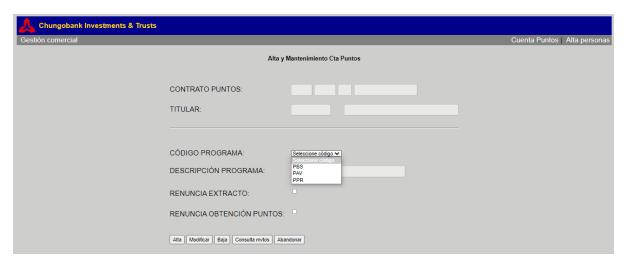
Estado por defecto: Activo

• Función: Retorno a la pantalla de *Gestión comercial*

Desactivación: Nunca

Pantalla de alta y mantenimiento cuenta puntos

Pantalla para efectuar el alta, consulta y mantenimiento de la cuenta puntos de la persona consultada en la pantalla de Gestión Comercial



Acceso a la pantalla

Se accederá a partir de la opción de menú 'Cuenta Puntos'

Datos de la pantalla

Contrato puntos → Protegido. Se mostrará entidad, oficina, dc y numero de cuenta puntos de

la persona consultada (si ya tiene una) o el numero asignado por el sistema

en caso de alta

Titular → Protegido. Se mostrará nombre y apellidos de la persona seleccionada

Código programa → Obligatorio. Mostrar/seleccionar el programa de puntos

Descripción → Protegido. Se mostrará la descripción del programa seleccionado

Renuncia extracto → Opcional. Se seleccionará si el cliente no desea recibir extracto mensual

Renuncia obtención → Opcional. Se seleccionará si el cliente no desea acumular puntos

Acciones posibles en la pantalla

Botón Alta

• Estado por defecto:

Activo si el cliente seleccionado en Gestión comercial carece de cuenta puntos Inactivo si el cliente seleccionado en Gestión comercial tiene una cuenta puntos







• Función:

Al completar todos los controles del formulario y pulsar el botón se procederá al alta de la cuenta en la base de datos (tabla Cuentas)

Activación: Al dar de baja una cuenta

• Desactivación: Al completar el alta de la cuenta

Botón Modificar

Estado por defecto:

Activo si el cliente seleccionado en Gestión comercial tiene una cuenta puntos Inactivo si el cliente seleccionado en Gestión comercial carece de cuenta puntos

• Función:

Una vez realizada la consulta de la cuenta de la persona seleccionada en Gestión Comercial, al completar todos los controles del formulario y pulsar el botón se procederá a la modificación de la cuenta en la base de datos (tabla Cuentas)

• Activación: Al dar de alta una cuenta

Desactivación: Al dar de baja una cuenta

Botón Baja

• Estado por defecto:

Activo si el cliente seleccionado en Gestión comercial tiene una cuenta puntos Inactivo si el cliente seleccionado en Gestión comercial carece de cuenta puntos

• Función:

Una vez realizada la consulta de la cuenta de la persona seleccionada en Gestión Comercial, y pulsar el botón se procederá a la baja de la cuenta en la base de datos (tabla Cuentas)

Activación: Al dar de alta una cuenta
 Desactivación: Al dar de baja una cuenta

Botón Consulta Mvtos

• Estado por defecto:

Activo si el cliente seleccionado en Gestión comercial tiene una cuenta puntos Inactivo si el cliente seleccionado en Gestión comercial carece de cuenta puntos

• Función:

Una vez realizada la consulta de la cuenta de la persona seleccionada en Gestión Comercial, y pulsar el botón se enlazará con la pantalla de consulta de movimientos de la cuenta

Activación: Al dar de alta una cuenta
 Desactivación: Al dar de baja una cuenta







Botón Abandonar

Estado por defecto: Activo

Función: Retorno a la pantalla de Gestión comercial

Desactivación: Nunca

Pantalla de consulta movimientos cuenta puntos

Pantalla para efectuar la consulta de los movimientos de una cuenta puntos utilizando filtros



Acceso a la pantalla

Se accederá a partir de la pantalla 'Alta y mto cuenta puntos'

<u>Datos de la pantalla</u>

Contrato puntos → Protegido. Se mostrará entidad, oficina, dc y numero de cuenta puntos

Fecha desde → Opcional. Fecha a partir de la cual se consultarán los movimientos

Fecha hasta → Opcional. Fecha final de consulta de los movimientos

Operación → Obligatorio, marcado 'Todos'. Tipo de movimiento (suma o resta puntos)

Concepto → Opcional. Filtro de movimientos por el concepto introducido

Últimos → Opcional, marcado por defecto. Mostrar solo los últimos 10 movimientos

Último extracto → Protegido. Se mostrará la fecha de envío del último extracto al cliente

Saldo puntos → Protegido. Saldo total de puntos en el momento de la consulta

Listado de movimientos:

Selección → Obligatorio. Selección del movimiento a consultar en detalle

Fecha → Fecha del movimiento de puntos

A/D → Indicador de asignación (acumular puntos) o disposición (gasto de puntos)

Concepto → Concepto identificativo del movimiento







Puntos → Puntos acumulados o consumidos en el movimiento

Saldo → Saldo de puntos después del movimiento

Acciones posibles en la pantalla

Botón Aceptar

• Estado por defecto: Inactivo

• Función:

Realiza la consulta de movimientos a partir de los criterios de búsqueda especificados

Activación: Al modificar un criterio de búsqueda

Desactivación: Al completar la consulta de movimientos

Botón Detalle

• Estado por defecto: Inactivo

• Función:

Una vez seleccionado un movimiento de la lista enlaza con la pantalla de detalle de movimiento

Activación: Al seleccionar un movimiento de la lista

Desactivación: Nunca

Botón Imprimir

• Estado por defecto:

Activo si la consulta inicial devuelve movimientos

Inactivo si la consulta inicial no devuelve movimientos

• Función:

Una vez realizada la consulta imprime la lista de movimientos de la cuenta puntos

	FECHA	A/D	CONCEPTO	PUNTOS	SALDO
0	30/05/2019	A	Ejemplo de información de detalle de movimiento	500	25.000
•	2019-07-23	Α	concepto 1	250	250
0	2019-07-30	D	concepto 1	250	0
0	2019-07-23	Α	concepto 3	500	500

Activación: La consulta devuelve movimientos

Desactivación: La consulta no devuelve movimientos

Botón Abandonar

Estado por defecto: Activo

Función: Retorno a la pantalla de Alta y mantenimiento cuenta puntos

Desactivación: Nunca







Botón Alta movimiento

Estado por defecto: Activo

Función: Acceso a la pantalla de Alta de movimiento cuenta puntos

Desactivación: Nunca

Pantalla de alta movimiento cuenta puntos

Pantalla para efectuar el alta manual de movimientos de una cuenta puntos



Acceso a la pantalla

Se accederá a partir de la pantalla 'Consulta movimientos cuenta puntos'

Datos de la pantalla

Contrato puntos → Protegido. Se mostrará entidad, oficina, dc y numero de cuenta puntos

Fecha movimiento → Obligatorio, por defecto fecha del dia. Fecha del movimiento

Operación → Obligatorio, por defecto 'Asignación'. Tipo de movimiento

Concepto → Obligatorio. Concepto a asociar al movimiento (libre entrada)

Saldo → Protegido. Saldo total de puntos antes y después del alta

Puntos → Obligatorio. Número de puntos a sumar o restar

Acciones posibles en la pantalla

Botón Alta

• Estado por defecto: Activo

Función:

Realiza el alta del movimiento en la base de datos a partir de la información introducida en el formulario

• Desactivación: Nunca







Botón Abandonar

Estado por defecto: Activo

Función: Retorno a la pantalla de Consulta movimientos cuenta puntos

Desactivación: Nunca

Pantalla de detalle movimiento cuenta puntos

Pantalla para consultar el detalle de un movimiento seleccionado en la pantalla de Consulta Movimientos Cuenta Puntos



Acceso a la pantalla

Se accederá a partir de la pantalla 'Consulta movimientos cuenta puntos'

Datos de la pantalla

Contrato puntos → Protegido. Se mostrará entidad, oficina, dc y numero de cuenta puntos

Fecha movimiento → Protegido. Mostrará la fecha del movimiento

Concepto → Protegido. Concepto asociado al movimiento

Tarjeta → Protegido. Número PAN de tarjeta asociada al contrato de puntos

Localizador → Protegido. Código localizador del comercio donde se realizó la operación

Comercio → Protegido. Nombre del comercio donde se realizó la operación

Comentarios → Protegido. Comentarios añadidos al movimiento

Acciones posibles en la pantalla

Botón Abandonar

Estado por defecto: Activo

Función: Retorno a la pantalla de Consulta movimientos cuenta puntos

Desactivación: Nunca







Especificaciones estructura plataforma

Toda la plataforma se realizará sobre el framework Laravel 8 utilizando todas las herramientas del mismo en cuanto a:

- Confección de las vistas utilizando el gestor de plantillas Blade
- Utilización de las directivas Laravel para mostrar información dinámica en las vistas
- Utilización de controladores para la operativa de negocio y la carga de las vistas
- Utilización de modelos para el acceso a la base de datos
- Confección de los accesos a la base de datos utilizando *Query Builder* o Eloquent ORM de Laravel (con preferencia para Eloquent)
- Creación de la base de datos utilizando el sistema de migraciones de Laravel
- Incorporación de datos a las tablas utilizando el sistema de Seeders de Laravel
- Confección de los ficheros de pruebas unitarias con phpUnit









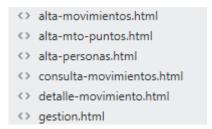
Explicación técnica del Reto

EJERCICIO 1: CREACIÓN DEL PROYECTO

Crearemos un proyecto llamado ChungoBank utilizando Laravel 8

EJERCICIO 2: CARGA DE LAS VISTAS CON BLADE

En la carpeta *resources/views* crearemos todas las plantillas *blade* de la plataforma a partir de los documentos html que entregará el profesor y que son los siguientes:



Y los archivos css y img que también se proporcionan en la carpeta assets



NOTA: Se recomienda no modificar los estilos css

A partir de los documentos html proporcionados se deberán crear los componentes de las vistas para tener: un único documento con la estructura común de todas las páginas (*layout*) y seis componentes que corresponderán, cada uno de ellos, a las operativas a realizar en la plataforma.

Se consideran estructuras comunes las siguientes

```
<!DOCTYPE html>
<html>
    <title>Chungo Bank</title>
    <meta charset="utf-8">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="assets/css/cb.css">
</head>
    <div class='contenedor'>
            <img src="assets/img/chungobank.png">
            <h4>Chungobank Investments & Trusts</h4>
            <div><a href="gestion.html">Gestion comercial</a></div>
            <div><a href="alta-mto-puntos.html">Cuenta Puntos</a> |
            <a href="alta-personas.html">Alta personas</a></div>
        <h4 class='center'>Gestión comercial</h4>
        <section> --
        </section>
    </div
</body>
</html>
```







Siendo, por tanto, el contenido de cada uno de los 6 componentes el que se encuentra dentro de la etiqueta <section>

EJERCICIO 3: HABILITAR LAS RUTAS PARA LA NAVEGACION ENTRE PANTALLAS

Una vez tenemos las vistas creadas, al entrar en la plataforma, se mostrará la pantalla de Gestión comercial



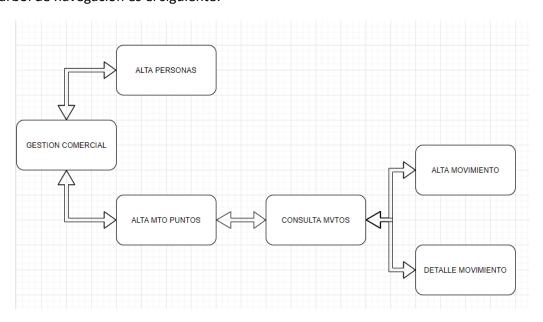
Para ello tendremos que modificar el fichero de rutas en *routes/web.php* para indicar que la raiz del proyecto sea nuestra vista en vez de la vista por defecto que trae Laravel (y que no la necesitamos)

Tendremos que crear también un controlador en *app/Http/Controllers* (por ejemplo *CargaVistasController*) para realizar la carga de las vistas desde el controlador y no en el fichero de rutas

A partir de aquí, habilitaremos la navegación entre todas las pantallas de la aplicación, ya sea utilizando las opciones del menú superior, como los botones habilitados en cada vista para enlazar con otras pantallas.

Tendremos que indicar las rutas a los controladores en el fichero *routes/web.php* y, además modificar los enlaces de la barra de menú y los botones para que apunten a estas rutas

El árbol de navegación es el siguiente:









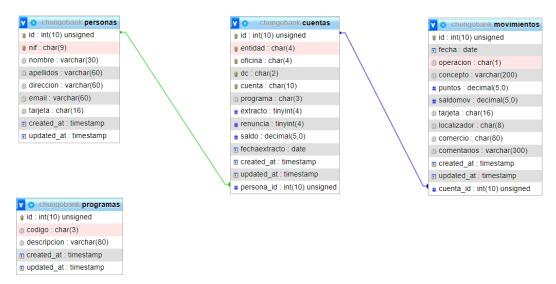
NOTAS:

- En cada pantalla debe aparecer el título correcto que corresponda a cada operativa
- Los enlaces del menú apuntarán a las rutas correctas según se especifica en la documentación que encontrareis en recursos del PLA
- Para asociar una ruta a un botón de forma provisional, para poder probar la carga de vistas, utilizaremos el siguiente código. Ejemplo para el botón *Abandonar* de la pantalla 'Alta Persona':

<input type="button" id="salir" value='Abandonar' onclick="window.location.href = '{{ url('/') }}'">

EJERCICIO 4: CONSTRUCCIÓN DE LA BASE DE DATOS

Vamos a elaborar la base de datos que utilizaremos en las diferentes actividades de la plataforma. Para ello vamos a utilizar el sistema de migraciones de Laravel de forma que podemos construirla sin necesidad de utilizar el panel de *phpMyAdmin* o *MySQL Workbenck*



PREGUNTA: ¿Podéis detectar que Forma Normal está incumpliendo el diseño anterior y por cuál motivo?

El primer paso será crear la base de datos vacía de tablas (este paso no lo podemos realizar con el sistema de migraciones). Para ello en *phpMyAdmin* creamos la base de datos *chungobank*

Con la base de datos ya creada podemos utilizar el sistema de migraciones para la creación de las entidades, atributos y relaciones con la estructura que se especifica a continuación

<u>Personas</u>



INSERT INTO `personas` (`id`, `nif`, `nombre`, `apellidos`, `direccion`, `email`, `tarjeta`, `created_at`, `updated_at`) VALUES (NULL, '10000001A', 'Margaret', 'Rose', 'Av. Pignarelli, 56', 'margaret@mail.com', '1234567890123456', CURRENT_TIMESTAMP, CURRENT_TIMESTAMP);







Cuentas

#	Nombre	Tipo	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminado
1	id 🔑	int(10)		UNSIGNED	No	Ninguna
2	entidad 🔊	char(4)	utf8mb4_unicode_ci		No	Ninguna
3	oficina 🔊	char(4)	utf8mb4_unicode_ci		No	Ninguna
4	dc 🔊	char(2)	utf8mb4_unicode_ci		No	Ninguna
5	cuenta 🔊	char(10)	utf8mb4_unicode_ci		No	Ninguna
6	programa	char(3)	utf8mb4_unicode_ci		No	Ninguna
7	extracto	tinyint(4)			No	Ninguna
8	renuncia	tinyint(4)			No	Ninguna
9	saldo	decimal(5,0)			No	0
10	fechaextracto	date			Sí	NULL
11	created_at	timestamp			Sí	NULL
12	updated_at	timestamp			Sí	NULL
13	persona_id 🔊	int(10)		UNSIGNED	No	Ninguna

INSERT INTO `cuentas` (`id`, `entidad`, `oficina`, `dc`, `cuenta`, `programa`, `extracto`, `renuncia`, `saldo`, `fechaextracto`, `created_at`, `updated_at`, `persona_id`) VALUES (NULL, '0001', '0200', '10', '0200123456', 'PPP', '0', '0', '0', '2021-11-16', CURRENT_TIMESTAMP, CURRENT_TIMESTAMP, '55');

NOTA: Entidad, oficina, dc y cuenta es un único índice múltiple

Movimientos

#	Nombre	Тіро	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminado
1	id 🔑	int(10)		UNSIGNED	No	Ninguna
2	fecha	date			No	Ninguna
3	operacion	char(1)	utf8mb4_unicode_ci		No	Ninguna
4	concepto	varchar(200)	utf8mb4_unicode_ci		No	Ninguna
5	puntos	decimal(5,0)			No	Ninguna
6	saldomov	decimal(5,0)			No	Ninguna
7	tarjeta	char(16)	utf8mb4_unicode_ci		No	Ninguna
8	localizador	char(8)	utf8mb4_unicode_ci		Sí	NULL
9	comercio	char(80)	utf8mb4_unicode_ci		Sí	NULL
10	comentarios	varchar(300)	utf8mb4_unicode_ci		Sí	NULL
11	created_at	timestamp			No	current_timestamp()
12	updated_at	timestamp			Sí	NULL
13	cuenta_id 🔊	int(10)		UNSIGNED	No	Ninguna

INSERT INTO `movimientos` ('id', `fecha`, `operacion`, `concepto`, `puntos`, `saldomov', `tarjeta`, `localizador', `comercio`, `comentarios`, `created_at', `updated_at', `cuenta_id') VALUES (NULL, '2021-11-16', 'A', 'Compra en Comercio On-Line', '100', '100', '1234567890123456', 'AA233EE', 'El Libro Feliz', 'Pendiente de verificación', CURRENT_TIMESTAMP, CURRENT_TIMESTAMP, '8');

<u>Programas</u>



INSERT INTO `programas` (`id`, `codigo`, `descripcion`, `created_at`, `updated_at`) VALUES (NULL, 'PPP', 'Programa Puntos de Prueba', CURRENT_TIMESTAMP, CURRENT_TIMESTAMP);

NOTA IMPORTANTE: Tened cuidado que los nombres de las tablas, los atributos y el tipo de dato de cada uno de ellos coincidan exactamente con los mostrados en las estructuras que se muestran arriba







EJERCICIO 5: ELABORACIÓN DEL FICHERO DE PRUEBAS UNITARIAS

Como último paso de esta actividad, vamos a elaborar el fichero de pruebas unitarias en la carpeta *tests/Feature* utilizando phpUnit con el objetivo de probar toda la carga de vistas.

El fichero de pruebas podría llamarse *CargaVistasTest* y, al ejecutarlo con *phpUnit*, debería aparecer un mínimo de 7 test con 13 aserciones

```
C:\xampp\htdocs\CIFO\PLA14\RESUELTO\chungobank>vendor\bin\phpunit
PHPUnit 9.5.10 by Sebastian Bergmann and contributors.

7 / 7 (100%)

Time: 00:00.245, Memory: 20.00 MB

OK (7 tests, 13 assertions)
```

NOTA: Hay que probar, como mínimo, que se carga correctamente la vista y que el título en cada una de ellas es el correcto

EJERCICIO 6 (OPCIONAL): USO DE SEEDERS PARA CREAR DATOS

Como actividad adicional no evaluable, se propone que, una vez tengáis creadas las tablas de la plataforma, inserteis algunos datos de prueba utilizando los seeders de Laravel junto con la clase faker. Ejemplo para la tabla personas:

En database/factories creamos un archivo PersonasFactory.php con la definición de datos:

```
public function definition()
{
    return [
        'nif' => $this->faker->unique()->regexify('[A-Za-z0-9]{9}'),
        'nombre' => $this->faker->firstName(),
        'apellidos' => $this->faker->lastName(),
        'direccion' => $this->faker->text(30),
        'email' => $this->faker->unique()->safeEmail(),
        'tarjeta' => $this->faker->regexify('[0-9]{16}')
    ];
}
```

En database/seeders creamos el fichero PersonasSeeder.php para insertar 10 filas aleatorias:

```
public function run()
  {
    Personas::factory(10)->create();
}
```







Recursos de aprendizaje vinculados:

Toda la documentación (manuales, vídeo tutoriales, esquemas, etc) se encontrarán en el aula virtual así como los recursos necesarios para resolver el reto (imágenes, etc)

Laravel 01: Instalación y estructuraLaravel 02: Vistas y layouts con Blade

• Laravel 03: Migraciones

Laravel 04: Seeders