

Práctica 5: Módulos Odoo Controlador, Herencia y Web Controllers.

Sistemas de Gestión Empresarial

Cristian Fernández

Sábado, 31 de enero de 2026

Índice

1. Introducción	2
2. Actividad 01 – Modificación <i>EJ07-LigaFutbol</i>	3
2.1. Reglas de puntuación especiales	3
2.2. Botones para alterar los goles de los partidos	11
2.3. Web Controller para eliminar empates	17
2.4. Informe PDF por cada partido	21
2.5. Wizard para crear nuevos partidos	27
2.6. Vista Graph	32
3. Actividad 02 – Pruebas <i>EJ08-API-REST_Socio</i>	35
4. Actividad 03 – Bot Telegram API REST	36
5. Actividad 04 – Generación imágenes aleatorias Web Controller	45

1. Introducción

El objetivo de esta práctica es aplicar los conocimientos adquiridos sobre vistas, wizards, informes y controladores web. Para ello, nos ocuparemos de la implementación de cuatro actividades que abarcan diferentes contextos:

- **EJ07-LigaFutbol** *4 puntos*

- Se modificará el módulo para que incluya las siguientes funcionalidades:

- Reglas de puntuación especiales. *1 punto*
- Botones para alterar los goles de los partidos. *1 punto*
- Web controller para eliminar empates. *0,5 punto*
- Informe PDF por cada partido. *0,5 punto*
- Wizard para crear nuevos partidos. *0,5 punto*
- Vista Graph. *0,5 punto*

- **EJ08-API-REST_Socios** *1,5 puntos*

- Se grabará un vídeo explicativo realizando operaciones CRUD.

- **Bot de Telegram** *3 puntos*

- Se creará un bot de Telegram que escuchará ordenes enviadas por los usuarios.

- **Generación de imágenes aleatorias con Web Controller** *1,5 puntos*

- Se creará un *Web Controller* que reciba parámetros, genere una imagen de píxeles aleatorios y la devuelva en Base64/PNG.

Los ejemplos citados anteriormente se encuentran en el siguiente repositorio.

<https://github.com/sergarb1/OdooModulosEjemplos>

2. Actividad 01 – Modificación *EJ07-LigaFutbol*

2.1. Reglas de puntuación especiales

Se solicita modificar la lógica de puntuación de los partidos para que, en un partido con 4 o más goles de diferencia, el ganador se lleve 7 puntos y al perdedor se le reste 1.

Antes de comenzar será necesario modificar el código de las vistas para que el módulo se pueda instalar correctamente en Odoo. Debemos sustituir las etiquetas `<tree>` por `<list>` tal como se ve en la siguiente imagen:

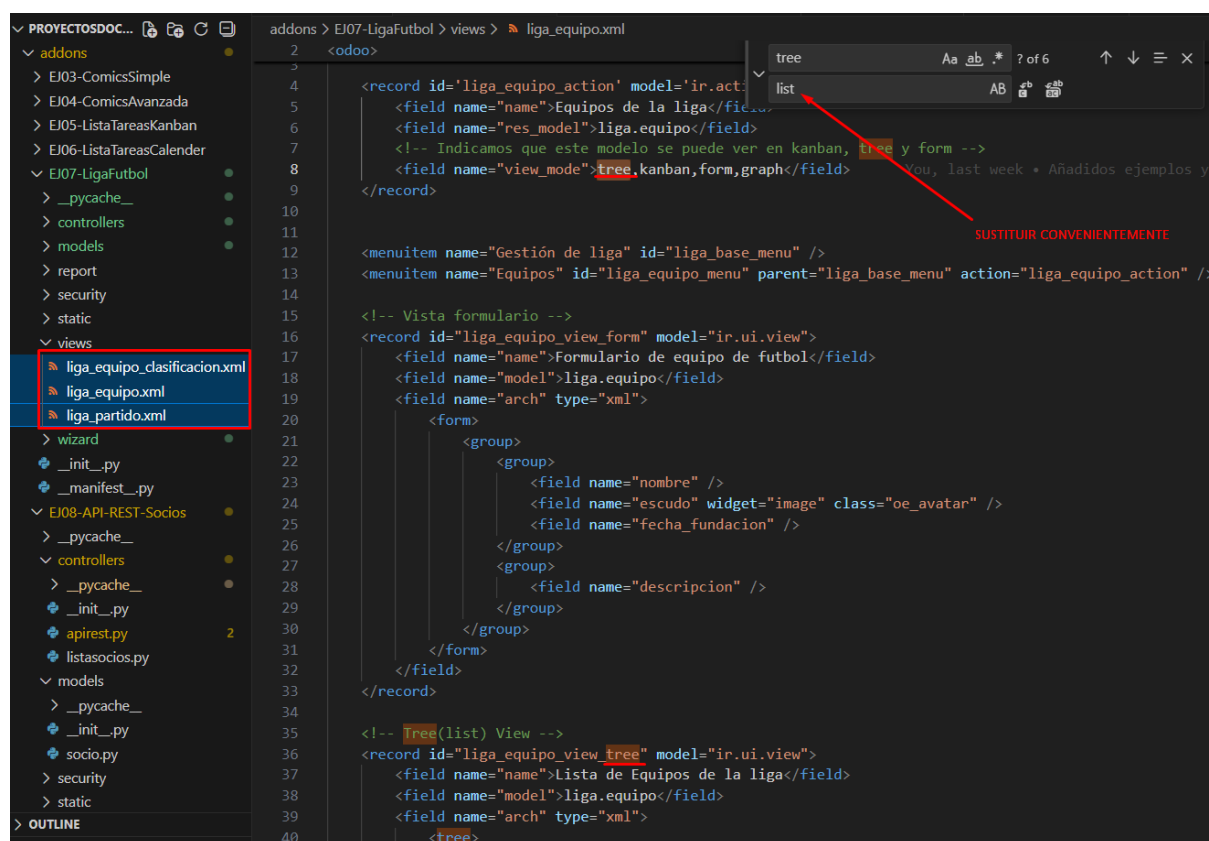


Figura 1: Aplicar estos cambios en las 3 vistas

Una vez instalado el módulo accedemos a él y vemos lo siguiente:

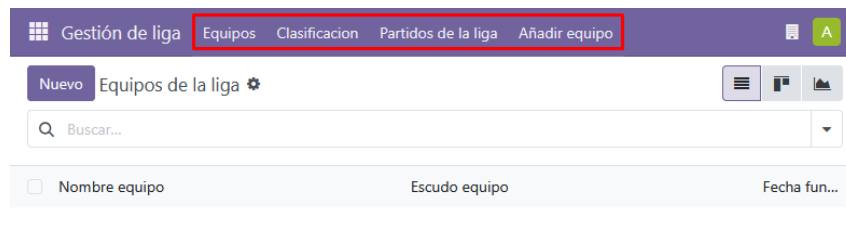


Figura 2: Las 4 vistas del módulo

Tras añadir los 10 primeros equipos de la primera división española nos quedará así:

The screenshot shows the 'Equipos' tab of the 'Gestión de liga' application. The top navigation bar is the same as in the previous image. Below the navigation bar, there is a 'Nuevo' button, a search bar labeled 'Buscar...', and a table listing 10 football teams. The table has three columns: 'Nombre equipo', 'Escudo equipo', and 'Fecha fundación'. The teams listed are Atlético, Barcelona, Betis, Celta, Espanyol, Girona, Osasuna, R. Madrid, R. Sociedad, and Villarreal. The table is paginated, showing '1-10 / 10'.

<input type="checkbox"/>	Nombre equipo	Escudo equipo	Fecha fundación
<input type="checkbox"/>	Atlético		26/04/1903
<input type="checkbox"/>	Barcelona		29/11/1899
<input type="checkbox"/>	Betis		12/09/1907
<input type="checkbox"/>	Celta		23/08/1923
<input type="checkbox"/>	Espanyol		28/10/1900
<input type="checkbox"/>	Girona		23/07/1930
<input type="checkbox"/>	Osasuna		24/10/1920
<input type="checkbox"/>	R. Madrid		06/03/1902
<input type="checkbox"/>	R. Sociedad		07/09/1909
<input type="checkbox"/>	Villarreal		10/03/1923



Figura 3: Podemos simular varios partidos de prueba...











Gestión de liga Equipos Clasificación Partidos de la liga Añadir equipo									
Nuevo Clasificación de la liga									
Buscar...									
1-10 / 10									
<input type="checkbox"/>	Escudo equipo	Nombre equipo	Puntos	Jugados	Goles A Favor	Goles En Contra	Victorias	Empates	Derrotas
<input type="checkbox"/>		Barcelona	3	2	5	1	1	0	1
<input type="checkbox"/>		Celta	3	1	1	0	1	0	0
<input type="checkbox"/>		Girona	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		Osasuna	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		R. Sociedad	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		Villarreal	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		R. Madrid	0	1	0	5	0	0	1
<input type="checkbox"/>		Betis	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		Atlético	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		Espanyol	0	0	0	0	0	0	0

Figura 4: Para ver la puntuación genérica en la clasificación general

Ahora echémosle un vistazo al código del módulo. Básicamente nos encontramos con 2 modelos, *liga-partido.py* y *liga-equipo.py*. En este último se calcula la puntuación con un campo computado llamado puntos, tal como se ve en la siguiente imagen:

```
55
56     puntos= fields.Integer( compute="_compute_puntos",default=0, store=True)
57
58     @api.depends('victorias','empates')
59     def _compute_puntos(self):
60         for record in self:
61             record.puntos = record.victorias * 3 + record.empates
62
```

Dada la lógica que queremos implementar para la puntuación vamos a convertir ese campo computado en uno normal, tal que así:

```
56     puntos = fields.Integer(default=0)
57
58     # @api.depends('victorias','empates')
59     # def _compute_puntos(self):
60     #     for record in self:
61     #         record.puntos = record.victorias * 3 + record.empates
62
```

Cambiamos de modelo y nos vamos a *liga-partido.py* y añadimos el campo creado en el paso anterior dentro de la función *actualizoRegistrosEquipo()*:

```
62     def actualizoRegistrosEquipo(self):
63         #Recorremos partidos y equipos
64         for recordEquipo in self.env['liga.equipo'].search([]):
65             #Como recalculamos todo, ponemos de cada equipo todo a cero
66             recordEquipo.victorias=0
67             recordEquipo.empates=0
68             recordEquipo.derrotas=0
69             recordEquipo.goles_a_favor=0
70             recordEquipo.goles_en_contra=0
71             recordEquipo.puntos=0 ← AÑADIMOS CAMPO PUNTOS
```

En la misma función deberemos modificar todo este código...

```
73     for recordPartido in self.env['liga.partido'].search([]):
74
75         #Si es el equipo de casa
76         if recordPartido.equipo_casa.nombre==recordEquipo.nombre:
77
78             #Miramos si es victoria o derrota
79             if recordPartido.goles_casa>recordPartido.goles_fuera:
80                 recordEquipo.victorias=recordEquipo.victorias+1
81             elif recordPartido.goles_casa<recordPartido.goles_fuera:
82                 recordEquipo.derrotas=recordEquipo.derrotas+1
83             else:
84                 recordEquipo.empates=recordEquipo.empates+1
85
86             #Sumamos goles a favor y en contra
87             recordEquipo.goles_a_favor=recordEquipo.goles_a_favor+recordPartido.goles_casa
88             recordEquipo.goles_en_contra=recordEquipo.goles_en_contra+recordPartido.goles_fuera
89
90         #Si es el equipo de fuera
91         if recordPartido.equipo_fuera.nombre==recordEquipo.nombre:
92
93             #Miramos si es victoria o derrota
94             if recordPartido.goles_casa<recordPartido.goles_fuera:
95                 recordEquipo.victorias=recordEquipo.victorias+1
96             elif recordPartido.goles_casa>recordPartido.goles_fuera:
97                 recordEquipo.derrotas=recordEquipo.derrotas+1
98             else:
99                 recordEquipo.empates=recordEquipo.empates+1
100
101             #Sumamos goles a favor y en contra
102             recordEquipo.goles_a_favor=recordEquipo.goles_a_favor+recordPartido.goles_fuera
103             recordEquipo.goles_en_contra=recordEquipo.goles_en_contra+recordPartido.goles_casa
```

Figura 5: Código original...

Por este otro en el que añadiremos la nueva lógica de puntuación, tal como se muestran en las capturas de la página siguiente:


```

73     for recordPartido in self.env['liga.partido'].search([]):
74
75         # AÑADIMOS NUEVA VARIABLE PARA SIMPLIFICAR LOS IF
76         goles_de_diferencia = abs(recordPartido.goles_casa - recordPartido.goles_fuera)
77
78         #Si es el equipo de casa
79         if recordPartido.equipo_casa.nombre==recordEquipo.nombre:
80
81             #Miramos si es victoria o derrota
82             if recordPartido.goles_casa>recordPartido.goles_fuera:
83                 recordEquipo.victorias=recordEquipo.victorias+1
84                 # APLICAMOS LA LÓGICA NUEVA (VICTORIAS)
85                 if goles_de_diferencia >= 4:
86                     recordEquipo.puntos += 7
87                 else:
88                     recordEquipo.puntos += 3
89
90             elif recordPartido.goles_casa<recordPartido.goles_fuera:
91                 recordEquipo.derrotas=recordEquipo.derrotas+1
92                 # APLICAMOS LA LÓGICA NUEVA (DERROTAS)
93                 if goles_de_diferencia >= 4:
94                     recordEquipo.puntos -= 1
95                 else:
96                     pass
97
98             else:
99                 recordEquipo.empates=recordEquipo.empates+1
100                # AÑADIMOS PUNTUACIÓN ESTÁNDAR EN CASO DE EMPATE
101                recordEquipo.puntos += 1
102
103            #Sumamos goles a favor y en contra
104            recordEquipo.goles_a_favor=recordEquipo.goles_a_favor+recordPartido.goles_casa
105            recordEquipo.goles_en_contra=recordEquipo.goles_en_contra+recordPartido.goles_fuera
106

```

Figura 6: Código para equipo local

```

107     #Si es el equipo de fuera
108     if recordPartido.equipo_fuera.nombre==recordEquipo.nombre:
109
110         #Miramos si es victoria o derrota
111         if recordPartido.goles_casa<recordPartido.goles_fuera:
112             recordEquipo.victorias=recordEquipo.victorias+1
113             # APLICAMOS LA LÓGICA NUEVA (VICTORIAS)
114             if goles_de_diferencia >= 4:
115                 recordEquipo.puntos += 7
116             else:
117                 recordEquipo.puntos += 3
118
119         elif recordPartido.goles_casa>recordPartido.goles_fuera:
120             recordEquipo.derrotas=recordEquipo.derrotas+1
121             # APLICAMOS LA LÓGICA NUEVA (DERROTAS)
122             if goles_de_diferencia >= 4:
123                 recordEquipo.puntos -= 1
124             else:
125                 pass
126
127         else:
128             recordEquipo.empates=recordEquipo.empates+1
129             # AÑADIMOS PUNTUACIÓN ESTÁNDAR EN CASO DE EMPATE
130             recordEquipo.puntos += 1
131
132         #Sumamos goles a favor y en contra
133         recordEquipo.goles_a_favor=recordEquipo.goles_a_favor+recordPartido.goles_fuera
134         recordEquipo.goles_en_contra=recordEquipo.goles_en_contra+recordPartido.goles_casa
135

```

Figura 7: Código para equipo visitante

Es necesario matizar que, según esta lógica, cuando un partido se resuelve con una diferencia de goles igual o superior a 4, el equipo perdedor recibirá una puntuación negativa de -1. Esto quiere decir que puede terminar la temporada con puntuación negativa.

Ahora echemos un vistazo al módulo de Odoo para ver si se han efectuado correctamente las modificaciones. Sobra decir que es necesario reiniciar el contenedor para que se apliquen los cambios.

2.2. Botones para alterar los goles de los partidos

Se nos pide modificar la vista de los partidos para añadir 2 nuevos botones:

- Botón “+2 goles equipos locales” Sumará 2 goles a todos los equipos locales.
- Botón “+2 goles equipos visitantes” Sumará 2 goles a todos los equipos visitantes.

Tras cada acción la clasificación deberá actualizarse.

Lo primero que haremos será añadir 2 funciones de actualización en el modelo correspondiente (*liga_partido.py*) que posteriormente asignaremos a los botones de la vista.


```
addons > EJ07-LigaFutbol > models >  liga_partido.py > ...
6 class LigaPartido(models.Model):
154 #Sobreescribo el metodo crear
155 @api.model
156 def create(self, values):
157     #hago lo normal del metodo create
158     result = super().create(values)
159     #Añado esto: llamo a la funcion que actualiza la clasificacion
160     self.actualizoRegistrosEquipo()
161     #hago lo normal del metodo create
162     return result
163
164 #NUEVAS FUNCIONES PARA LA BOTONERA DE GOLES
165 def sumar_goles Equipos_locales(self):
166     # BUSCAMOS TODOS LOS PARTIDOS
167     partidos = self.search([])
168
169     for partido in partidos:
170         partido.goles_casa += 2
171
172     # ACTUALIZAMOS CLASIFICACIÓN
173     self.actualizoRegistrosEquipo()
174
175 def sumar_goles Equipos_visitantes(self):
176     # BUSCAMOS TODOS LOS PARTIDOS
177     partidos = self.search([])
178
179     for partido in partidos:
180         partido.goles_fuera += 2
181
182     # ACTUALIZAMOS CLASIFICACIÓN
183     self.actualizoRegistrosEquipo()
184
```

Figura 10: Recorremos array, aplicamos +2 a la propiedad correspondiente y actualizamos

Ahora toca modificar la vista *liga_partido.xml* para añadir los nuevos botones. En esta vista hay 2 formas de visualizar los datos, una en modo Lista y la otra en modo Kanban (la que está por defecto). Para hacer correctamente la implementación solicitada deberemos añadir la nueva botonera en la cabecera de ambas etiquetas, forzando su visualización (si no la forzamos deberemos seleccionar obligatoriamente algún partido para que se visualicen los botones), tal como se ve en las siguientes capturas:

```
addons > EJ07-LigaFutbol > views > liga_partido.xml
2 <odoo>
36 <!-- Vista list -->!! USTA !!
37 <record id="liga_partido_view_list" model="ir.ui.view">
38   <field name="name">Lista de partidos de la liga</field>
39   <field name="model">liga.partido</field>
40   <field name="arch" type="xml">
41     <list>
42       <header>
43         <button name="sumar_goles_equipos_locales"
44           string="+2 goles equipos locales"
45           type="object"
46           display="always" ¡IMPORTANTE!
47           class="oe_highlight"
48           confirm="Esta acción sumará 2 goles a todos los equipos locales, ¿estás seguro/a?"/>
49         <button name="sumar_goles_equipos_visitantes"
50           string="+2 goles equipos visitantes"
51           type="object"
52           display="always" ¡IMPORTANTE!
53           class="oe_highlight"
54           confirm="Esta acción sumará 2 goles a todos los equipos visitantes, ¿estás seguro/a?"/>
55       </header>
56       <!-- Indicamos que atributos usaremos al hacer la vista list -->
57       <field name="equipo_casa" />
58       <field name="goles_casa" />
59       <field name="equipo_fuera" />
60       <field name="goles_fuera" />
61     </list>
62   </field>
63 </record>
64 </odoo>
```

```
addons > EJ07-LigaFutbol > views > liga_partido.xml
2 <odoo>
67 <!-- Vista Kanban -->!! KANBAN !!
68 <record id="liga_partido_view_kanban" model="ir.ui.view">
69   <field name="name">Lista de partidos de la liga</field>
70   <field name="model">liga.partido</field>
71   <field name="arch" type="xml">
72     <!-- Agrupamos por el atributo "parent_id"-->
73     <kanban>
74       <header>
75         <button name="sumar_goles_equipos_locales"
76           string="+2 goles equipos locales"
77           type="object"
78           display="always" ¡IMPORTANTE!
79           class="oe_highlight"
80           confirm="Esta acción sumará 2 goles a todos los equipos locales, ¿estás seguro/a?"/>
81         <button name="sumar_goles_equipos_visitantes"
82           string="+2 goles equipos visitantes"
83           type="object"
84           display="always" ¡IMPORTANTE!
85           class="oe_highlight"
86           confirm="Esta acción sumará 2 goles a todos los equipos visitantes, ¿estás seguro/a?"/>
87       </header>
88     </kanban>
89   </field>
90 </record>
91 </odoo>
```

Llegados a este punto sólo nos falta comprobar que los cambios se han realizado correctamente. Visualicemos el módulo de Odoo para comprobarlo.

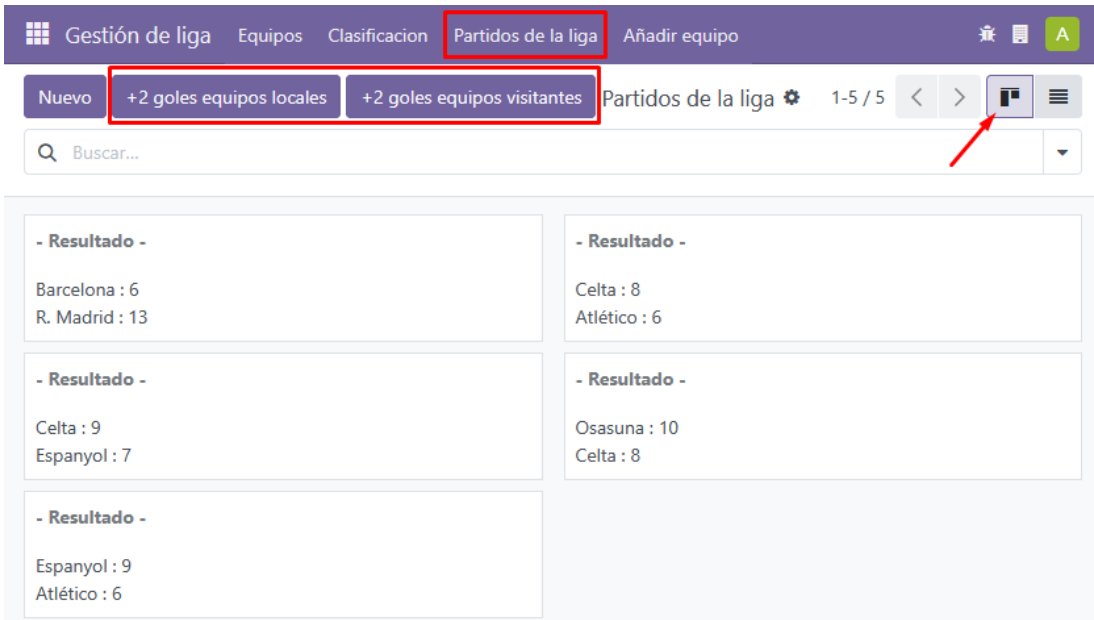


Figura 11: Vista Kanban (por defecto)



Figura 12: Vista Lista

Probemos la funcionalidad de los botones:

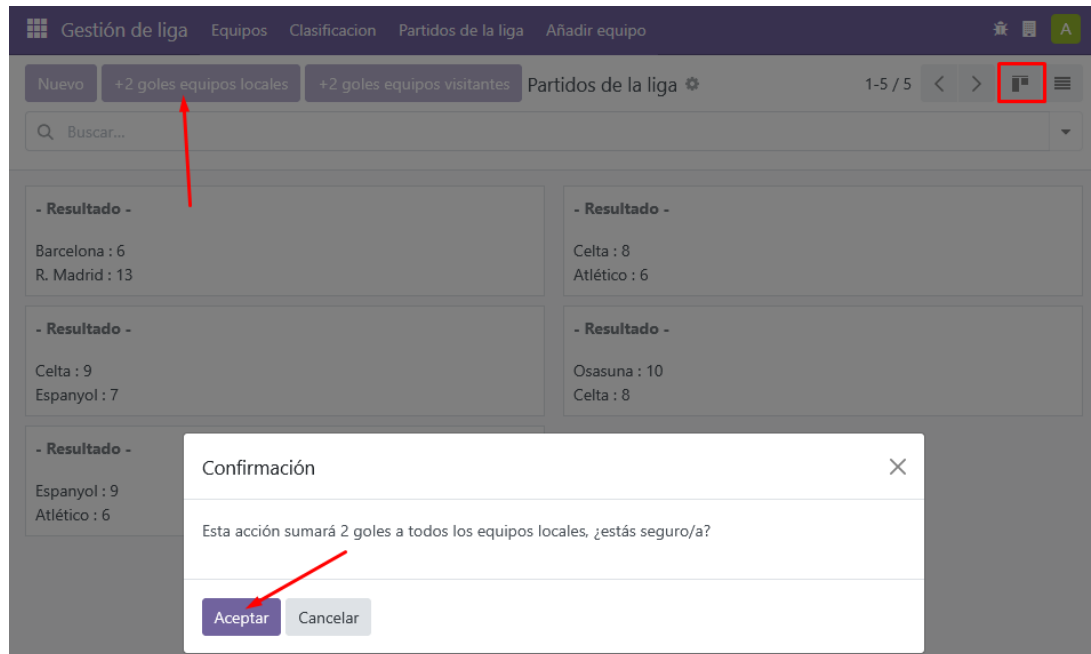


Figura 13: Añadimos 2 goles a todos los equipos locales en Vista Kanban

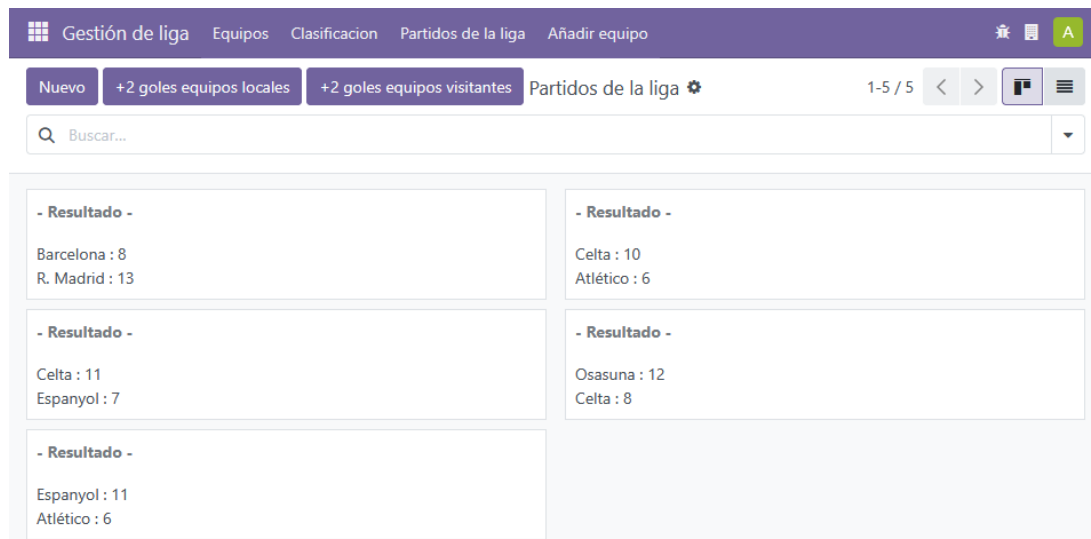


Figura 14: El resultado es satisfactorio

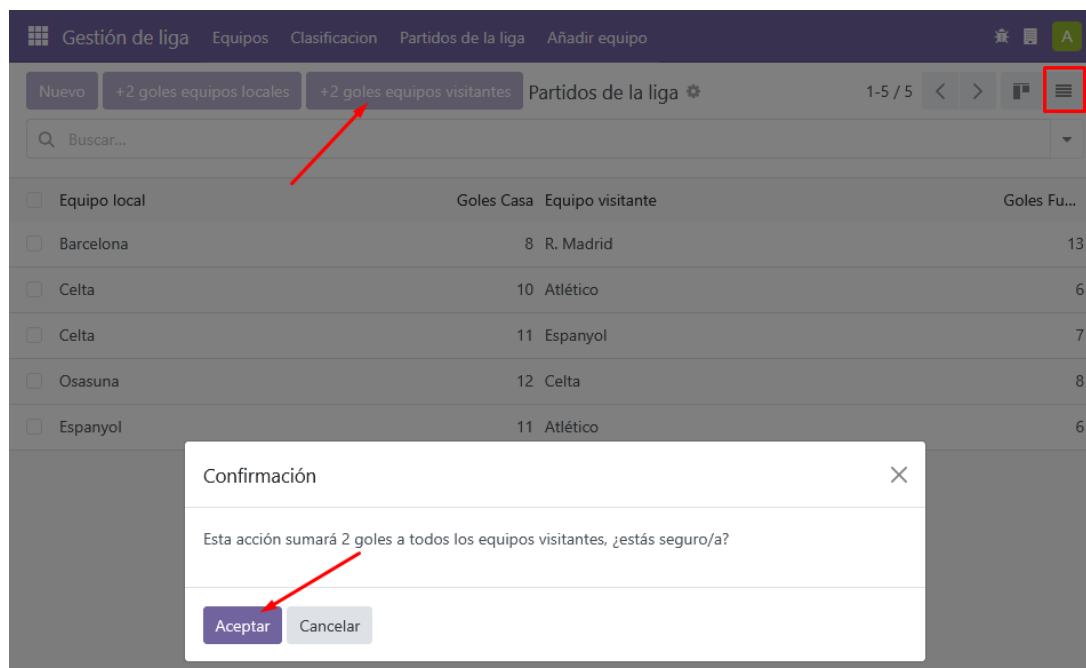


Figura 15: Añadimos 2 goles a todos los equipos locales en Vista Lista

Gestión de liga Equipos Clasificación Partidos de la liga Añadir equipo			
Nuevo +2 goles equipos locales +2 goles equipos visitantes Partidos de la liga			
1-5 / 5			
Buscar...			
Equipo local	Goles Casa	Equipo visitante	Goles Fu...
Barcelona	8	R. Madrid	15
Celta	10	Atlético	8
Celta	11	Espanyol	9
Osasuna	12	Celta	10
Espanyol	11	Atlético	8

Figura 16: El resultado es satisfactorio

Por último, vayamos a la Vista de Clasificación para comprobar que los datos se han actualizado correctamente.











<div> <div>Gestión de liga</div> <div>Equipos</div> <div>Clasificación</div> <div>Partidos de la liga</div> <div>Añadir equipo</div> </div> <div> <div>Nuevo</div> <div>Clasificación de la liga</div> <div>1-10 / 10</div> </div> <div> <div>Buscar...</div> </div>									
<input type="checkbox"/>	Escudo equipo	Nombre equipo	Puntos	Jugados	Goles A Favor	Goles En Contra	Victorias	Empates	Derrotas
<input type="checkbox"/>		R. Madrid	7	1	15	8	1	0	0
<input type="checkbox"/>		Celta	6	3	31	29	2	0	1
<input type="checkbox"/>		Osasuna	3	1	12	10	1	0	0
<input type="checkbox"/>		Espanyol	3	2	20	19	1	0	1
<input type="checkbox"/>		Atlético	0	2	16	21	0	0	2
<input type="checkbox"/>		Girona	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		R. Sociedad	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		Villarreal	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		Betis	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		Barcelona	-1	1	8	15	0	0	1

Figura 17: Actualización realizada satisfactoriamente

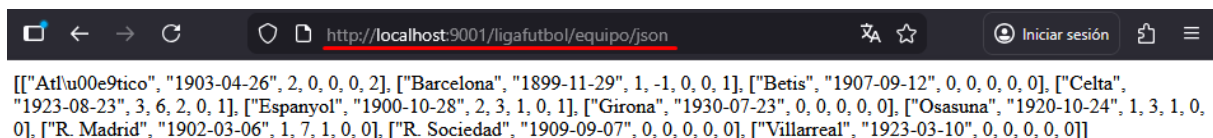
2.3. Web Controller para eliminar empates

Se nos solicita crear un Web Controller que elimine todos los partidos que hayan terminado en empate y que devuelva el número de partidos eliminados. La url designada para dicha petición será `http://localhost:puerto/eliminarempates` (en este caso, debido a la configuración de Docker, el puerto será el 9001).

Lo primero que haremos será echar un vistazo a la clase `main.py` ubicada en la carpeta `controllers`. Aquí crearemos una nueva función en la que, al acceder a la url requerida, efectuará la lógica solicitada. Veamos el código:

```
addons > EJ07-LigaFutbol > controllers > main.py > ...
You, now | 1 author (You)
1 # -*- coding: utf-8 -*-
2 from odoo import http      Import "odoo" could not be resolved
3 from odoo.http import request Import "odoo.http" could not be resolved
4 import json
5
6 #Clase del controlador web
You, now | 1 author (You)
7 class Main(http.Controller):
8     #Decorador que indica que la url "/ligafutbol/equipo/json" atendera por HTTP, sin autentificacion
9     #Devolvera texto que estará en formato JSON
10    #Se puede probar accediendo a http://localhost:8069/ligafutbol/equipo/json
11    @http.route('/ligafutbol/equipo/json', type='http', auth='none')
12    def obtenerDatosEquiposJSON(self):
13        #Obtenemos la referencia al modelo de Equipo
14        equipos = request.env['liga.equipo'].sudo().search([])
15
16        #Generamos una lista con informacion que queremos sacar en JSON
17        listaDatosEquipos=[]
18        for equipo in equipos:
19            listaDatosEquipos.append([equipo.nombre, str(equipo.fecha_fundacion), equipo.jugados, equipo.puntos,
20                                     equipo.victorias, equipo.empates, equipo.derrotas])
21        #Convertimos la lista generada a JSON
22        json_result=json.dumps(listaDatosEquipos)
23
24        return json_result
25
```

Figura 18: Web Controller por defecto



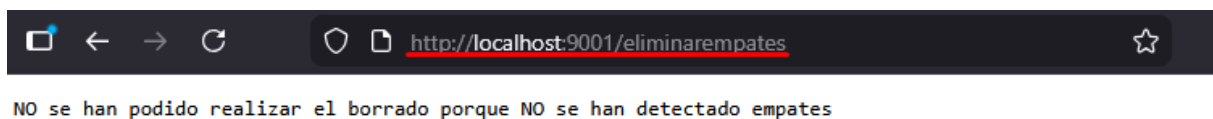
```
[["Atl\u00e9tico", "1903-04-26", 2, 0, 0, 0, 2], ["Barcelona", "1899-11-29", 1, -1, 0, 0, 1], ["Betis", "1907-09-12", 0, 0, 0, 0, 0], ["Celta", "1923-08-23", 3, 6, 2, 0, 1], ["Espanyol", "1900-10-28", 2, 3, 1, 0, 1], ["Girona", "1930-07-23", 0, 0, 0, 0, 0], ["Osasuna", "1920-10-24", 1, 3, 1, 0, 0], ["R. Madrid", "1902-03-06", 1, 7, 1, 0, 0], ["R. Sociedad", "1909-09-07", 0, 0, 0, 0, 0], ["Villarreal", "1923-03-10", 0, 0, 0, 0, 0]]
```

Figura 19: Comprobamos que efectivamente funciona

Creamos la nueva función solicitada, quedaría tal como se muestra en la siguiente captura:

```
addons > EJ07-LigaFutbol > controllers > main.py > ...
7 class Main(http.Controller):
26     # NUESTRO WEB CONTROLLER PARA ELIMINAR EMPATES
27     # http://localhost:9001/eliminarempates
28     @http.route('/eliminarempates', type='http', auth='none')
29     def eliminarPartidosConEmpate(self):
30         # OBTENEMOS TODOS LOS REGISTROS DE LA TABLA DE LA BD
31         partidos = request.env['liga.partido'].sudo().search([])
32
33         # LISTA TEMPORAL EN LA QUE GUARDAREMOS EMPATES EXISTENTES
34         listaEmpates = []
35
36         # RECORREMOS TODOS LOS REGISTROS
37         for partido in partidos:
38             # COMPROBAMOS SI HAY EMPATES Y LOS AÑADIMOS A LA LISTA
39             if partido.goles_casa == partido.goles_fuera:
40                 listaEmpates.append(partido)
41
42         # VARIABLE TEMPORAL DE TOTAL EMPATES, NECESARIA PORQUE DESPUÉS DEL BORRADO len(listaEmpates) SIEMPRE SERÁ 0
43         empatesTotales = len(listaEmpates)
44
45         # SI HAY EMPATES ELIMINAMOS LOS REGISTROS Y MOSTRAMOS LA RESPUESTA SOLICITADA
46         if empatesTotales > 0:
47             for empate in listaEmpates:
48                 empate.unlink()
49
50             respuesta = "El total de empates eliminados ha sido de: " + str(empatesTotales)
51         # SI NO HAY EMPATES LO INDICAREMOS TAMBIÉN
52         else:
53             respuesta = "NO se han podido realizar el borrado porque NO se han detectado empates"
54
55         # DEVOLVEMOS LA RESPUESTA ESPECIFICANDO QUE ES TEXTO PLANO PARA EVITAR POSIBLES ERRORES
56         return request.make_response(respuesta, [('Content-Type', 'text/plain')])
```

Haremos una prueba que nos debería devolver un resultado negativo ya que no tenemos almacenados partidos con empate:



```
http://localhost:9001/eliminarempates
NO se han podido realizar el borrado porque NO se han detectado empates
```

Figura 20: Este resultado es correcto

Como queremos comprobar un resultado positivo crearemos unos empates y volveremos a hacer la petición, tal como se muestra en las siguientes imágenes:

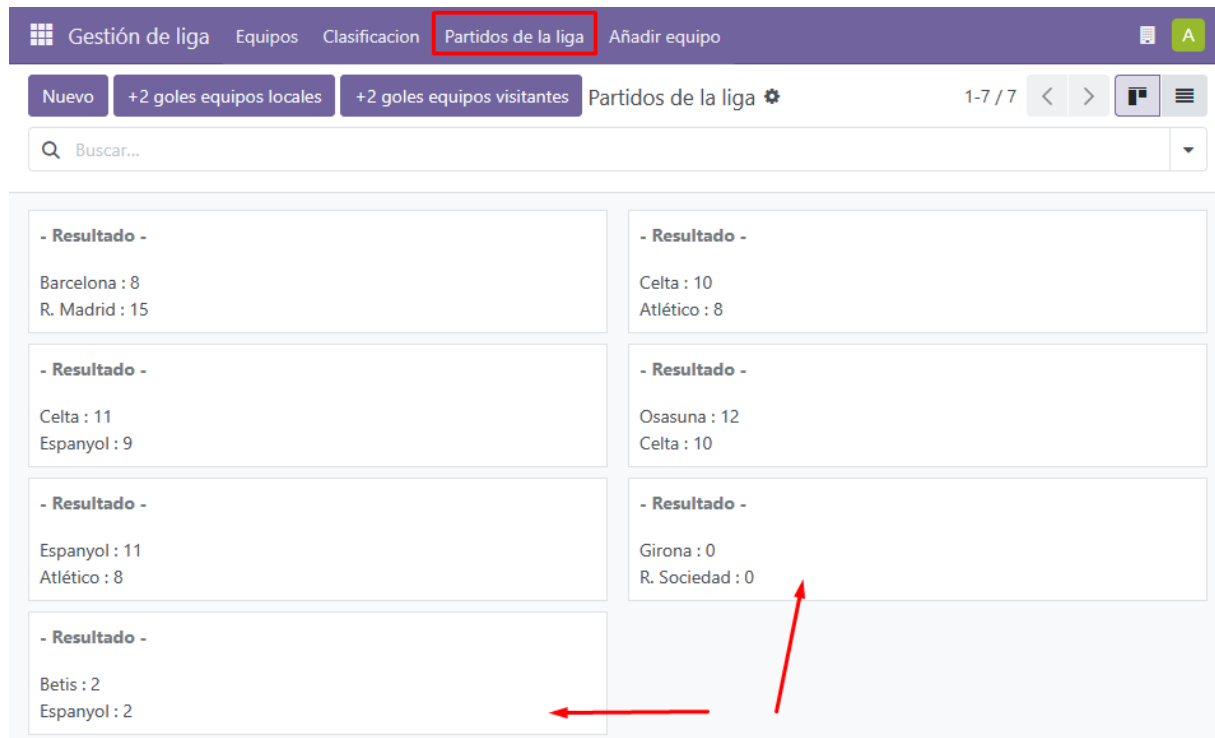


Figura 21: Creamos 2 empates de prueba

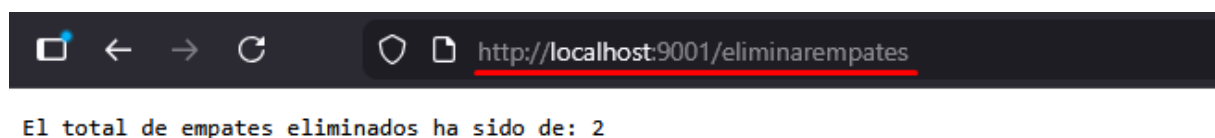


Figura 22: Ahora el resultado es el correcto tras la eliminación de empates

Finalmente vamos a comprobar la clasificación para verificar que las puntuaciones se han actualizado correctamente tras los borrados:

Gestión de liga

Equipos

Clasificación

Partidos de la liga

Añadir equipo

A

Nuevo

Clasificación de la liga

1-10 / 10

<

>

Q

Buscar...











<input type="checkbox"/>	Escudo equipo	Nombre equipo	Puntos	Jugados	Goles A Favor	Goles En Contra	Victorias	Empates	Derrotas
<input type="checkbox"/>		R. Madrid	7	1	15	8	1	0	0
<input type="checkbox"/>		Celta	6	3	31	29	2	0	1
<input type="checkbox"/>		Espanyol	→ 3	2	20	19	1	0	1
<input type="checkbox"/>		Osasuna	3	1	12	10	1	0	0
<input type="checkbox"/>		Villarreal	0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		Girona	→ 0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		R. Sociedad	→ 0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		Betis	→ 0	0	0	0	0	0	0
<input type="checkbox"/>		Atlético	0	2	16	21	0	0	2
<input type="checkbox"/>		Barcelona	-1	1	8	15	0	0	1


Figura 23: Puntuaciones actualizadas satisfactoriamente

No hay duda... este Web Controller es totalmente operativo.

2.4. Informe PDF por cada partido

Se nos pide generar un informe PDF que muestre los datos de un partido. Para ello crearemos una plantilla visual dentro de la carpeta *report* (que está relacionada con la generación de documentos impresos en Odoo) y un botón dentro de la vista de partidos para que el usuario pueda generar el documento.

Echémosle un vistazo a la plantilla que ya está creada:

```
addons > EJ07-LigaFutbol > report >  liga.equipo.clasificacion.report.xml
You, now | 1 author (You)
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <odoo>
3
4      <!-- Ejemplo de informe asociado a equipo (se genera al darle imprimir
5           desde la vista Form de un equipo) -->
6      <template id="report_clasificacion_view">
7          <!-- Aqui la estructura a seguir -->
8          <t t-call="web.html_container">
9              <t t-foreach="docs" t-as="doc">
10                 <t t-call="web.internal_layout">
11                     <div class="page">
12                         <!-- Cabecera con el nombre de equipo -->
13                         <h2 t-field="doc.nombre" />
14                         <!-- Datos de los partidos jugados por el equipo -->
15                         <p>
16                             Partidos jugados:
17                             <span t-field="doc.jugados" />
18                         </p><p>
19                             Partidos ganados:
20                             <span t-field="doc.victorias" />
21                         </p><p>
22                             Partidos empatados:
23                             <span t-field="doc.empates" />
24                         </p><p>
25                             Partidos perdidos:
26                             <span t-field="doc.derrotas" />
27                         </p><p>
28                             Puntos obtenidos:
29                             <span t-field="doc.puntos" />
30                         </p>
31                     </div>
32                 </t>
33             </t>
34         </t>
35     </template>
36
37     <!-- Realmente, este es el informe, lo de arriba es la plantilla que utilizara el informe -->
38     <report id="report_clasificacion" model="liga.equipo" string="Informe clasificacion de cada equipo"
39           name="EJ07-LigaFutbol.report_clasificacion_view" file="EJ07-LigaFutbol.report_clasificacion_view"
40           report_type="qweb-pdf" />
41
42
43 </odoo>
```

Basándonos en esa plantilla crearemos una nueva desde cero que cumpla con los requisitos solicitados. La llamaremos *liga_partido_report.xml* y la ubicaremos dentro de la carpeta *report*. Será necesario enlazarla dentro del archivo *__manifest__.py* del proyecto, tal como se muestra en la siguiente captura:

```
addons > EJ07-LigaFutbol > __manifest__.py
2  {
10  #Indicamos que es una aplicación
11  'application': True,
12  'author': "Sergi García",
13  'website': "http://apuntesfpinformatica.es",
14  'category': 'Tools',
15  'version': '0.1',
16  'depends': ['base'],
17
18  'data': [
19
20
21      #Estos dos primeros ficheros:
22      #1) El primero indica grupo de seguridad basado en rol
23      #2) El segundo indica la politica de acceso del modelo
24      #Mas información en https://www.odoo.com/documentation/17.0/es/developer/howtos/rdtraining/05_securityintro.html
25      #Y en www.odoo.yenthevg.com/creating-security-groups-odoo/
26      #'security/groups.xml',
27      'security/ir.model.access.csv',
28
29      #Aquí distintas vistas de equipo (vistas diferentes, mismo modelo)
30      'views/liga_equipo.xml',
31      'views/liga_equipo_clasificacion.xml',
32      #Vista a un informe
33      'report/liga_equipo_clasificacion_report.xml',
34      'report/liga_partido_report.xml', ←
35      #Aquí vista sobre los partidos
36      'views/liga_partido.xml',
37      #Añadimos un Wizard para introducir equipos
38      'wizard/liga_equipo_wizard.xml'
39
40  ],
41  # Fichero con data de demo si se inicializa la base de datos con "demo data" (No incluido en ejemplo)
42  # 'demo': [
43  #     'demo.xml'
44  # ],
45 }
```

[AVISO! ES IMPORTANTE QUE LA PLANTILLA VAYA ANTES QUE LA VISTA PORQUE DE LO CONTRARIO PUEDE HABER CONFLICTOS]

La creación de la plantilla es problemática entre **Odoo 18** y la librería **wkhtmltopdf**, ya que existen ciertas incompatibilidades. Odoo 18 usa Bootstrap 5, que basa casi todo su diseño en Flexbox y CSS Grid. Sin embargo, wkhtmltopdf (el motor que genera el PDF) utiliza un motor de renderizado basado en una versión muy antigua de WebKit (similar a un navegador de hace 10 años). Por las dificultades de crear una plantilla decente me he visto obligado a generar gran parte del código del template con asistencia de IA.

Veamos por partes cómo ha quedado el código de la plantilla en las siguientes capturas:

```

addons > EJ07-LigaFutbol > report > liga_partido_report.xml
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <odoo>
3
4      <record id="action_report_liga_partido" model="ir.actions.report"> ← ESTE ID SERVIRÁ PARA ENLAZAR CON
5          <field name="name">Acta del Partido</field>                                EL BOTÓN DE LA VISTA
6          <field name="model">liga.partido</field>
7          <field name="report_type">qweb-pdf</field>
8          <field name="report_name">EJ07-LigaFutbol.report_partido_liga_template</field> ← ESPECIFICAR NOMBRE MÓDULO
9          <field name="report_file">EJ07-LigaFutbol.report_partido_liga_template</field> Y ID TEMPLATE
10         <field name="print_report_name">'Partido - %s vs %s' % (object.equipo_casa.nombre, object.equipo_fuera.nombre)</field>
11         <field name="binding_model_id" ref="model_liga_partido"/>
12         <field name="binding_type">report</field>
13     </record>
14
15     <template id="report_partido_liga_template"> ←
16         <t t-call="web.html_container">
17             <t t-foreach="docs" t-as="doc">
18                 <t t-call="web.external_layout">
19                     <div class="page">
20                         <div class="text-center" style="border-bottom: 2px solid black; margin-bottom: 20px;">
21                             <h2>Acta Oficial de Partido</h2>
22                         </div>

```

Figura 24: La acción (orden de generar informe) e inicio de la plantilla

```

24  <table style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse; margin-top: 0px;">
25      <tr>
26          <td style="width: 40%; vertical-align: top;">
27              <h3 t-field="doc.equipo_casa.nombre" style="margin-bottom: 10px;">
28                  <div style="font-size: 48px; font-weight: bold;">
29                      <span t-field="doc.goles_casa"/>
30                  </div>
31                  <p style="color: #666; font-size: 12px;">LOCAL</p>
32              </td>
33
34          <td style="width: 20%; vertical-align: middle;">
35              <span style="font-size: 24px; font-weight: 300; color: #999;">VS</span>
36          </td>
37
38          <td style="width: 40%; vertical-align: top;">
39              <h3 t-field="doc.equipo_fuera.nombre" style="margin-bottom: 10px;">
40                  <div style="font-size: 48px; font-weight: bold;">
41                      <span t-field="doc.goles_fuera"/>
42                  </div>
43                  <p style="color: #666; font-size: 12px;">VISITANTE</p>
44              </td>
45      </tr>
46  </table>

```

Figura 25: Esta parte mostrará los equipos y el resultado


```

48 <div style="width: 100%; margin-top: 30px;">
49 <table class="table table-sm" style="width: 100%; border-top: 1px solid #dee2e6;">
50 <thead>
51 <tr style="background-color: #f8f9fa;">
52 <th style="padding: 8px; text-align: left; border-bottom: 2px solid #333;">Detalle</th>
53 <th style="padding: 8px; text-align: right; border-bottom: 2px solid #333;">Resultado</th>
54 </tr>
55 </thead>
56 <tbody>
57 <tr>
58 <td style="padding: 8px; border-bottom: 1px solid #eee;">Estado del encuentro</td>
59 <td style="padding: 8px; text-align: right; border-bottom: 1px solid #eee;">
60 <span class="badge badge-secondary" style="text-transform: uppercase;">Finalizado</span>
61 </td>
62 </tr>
63 <tr>
64 <td style="padding: 8px; border-bottom: 1px solid #eee;">Diferencia de goles</td>
65 <td style="padding: 8px; text-align: right; border-bottom: 1px solid #eee; font-weight: bold;">
66 <t t-esc="abs(doc.goles_casa - doc.goles_fuera)" />
67 </td>
68 </tr>
69 </tbody>
70 </table>
71 </div>

```

Figura 26: Esta parte mostrará los detalles del partido

Por último falta añadir el botón en la vista *liga_partido.xml* tal como se ve en la siguiente captura:

```

addons > EJ07-LigaFutbol > views > liga_partido.xml
2 <odoo>
14 <!-- VISTA DE FORMULARIO -->
15 <record id="liga_partido_view_form" model="ir.ui.view">
16 <field name="name">Formulario Partidos</field>
17 <field name="model">liga.partido</field>
18 <field name="arch" type="xml">
19 <form>
20 <button name="%(EJ07-LigaFutbol.action_report_liga_partido)d" string="Generar PDF" type="action" class="btn-primary"/>
21 <group>
22 <group>
23 <field name="equipo_casa" />
24 <field name="goles_casa" />
25 </group>
26
27 <group>
28 <field name="equipo_fuera" />
29 <field name="goles_fuera" />
30 </group>
31 </group>
32 </form>
33 </field>
34 </record>

```

ESTE FORMATO DE CADENA "%([..])D" PRIMERO INDICA QUE ES UNA ID DE LA BASE DE DATOS Y SEGUNDO PRECISA QUE ES UN NÚMERO ENTERO. ¡¡ES ESTRICTAMENTE NECESARIO DAR ÉSTE FORMATO!!

Figura 27: Esta será nuestro botón, se llamará “Generar PDF”

Sólo nos falta comprobar si funciona. Cabe recordar que será necesario reiniciar el contenedor y actualizar el módulo desde Odoo. Veamos los resultados en las siguientes capturas:

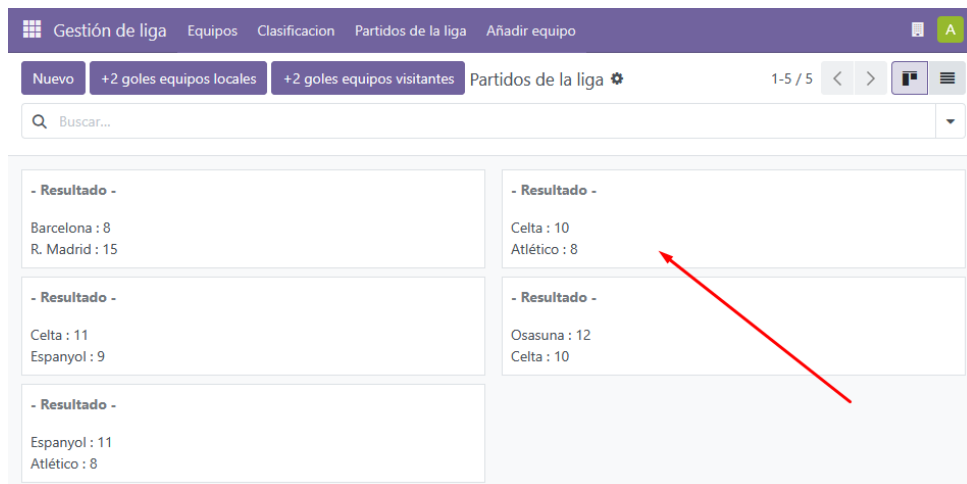


Figura 28: Clicamos en un partido

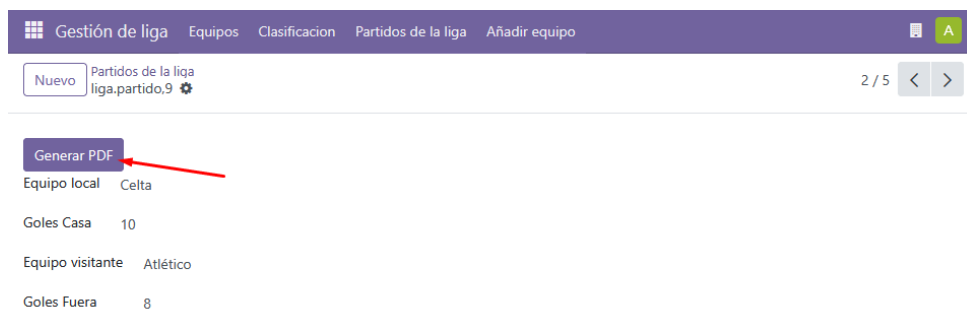


Figura 29: Clicamos en el nuevo botón



Figura 30: Tras unos segundos se generará el siguiente archivo PDF

Si quisiésemos imprimir todos los partidos en un único archivo deberemos cargar la vista Lista, seleccionar todos los partidos y darle a imprimir.

The image shows two parts of the Odoo interface. The top part is the 'Partidos de la liga' (League Matches) view. It features a header with navigation links: 'Gestión de liga', 'Equipos', 'Clasificación', 'Partidos de la liga', and 'Añadir equipo'. Below the header, there are buttons for '+2 goles equipos locales', '+2 goles equipos visitantes', and 'Partidos de la liga'. A status bar indicates '5 seleccionado' and provides 'Imprimir' and 'Acciones' buttons. A table lists matches with columns for 'Equipo local', 'Goles Casa', 'Equipo visitante', and 'Goles Fu...'. Red arrows point to the 'Imprimir' button and the 'Acta del Partido' link in the table header.

Equipo local	Goles Casa	Equipo visitante	Goles Fu...
Barcelona	8	R. Madrid	15
Celta	10	Atlético	8
Celta	11	Espanyol	9
Osasuna	12	Celta	10
Espanyol	11	Atlético	8

The bottom part of the image shows a detailed view of a match act, titled 'Acta Oficial de Partido'. It displays the match between 'Barcelona' (LOCAL) and 'R. Madrid' (VISITANTE) with scores of 8 and 15 respectively. Below this, a table provides details about the match state and goal difference.

Detalle	Resultado
Estado del encuentro	FINALIZADO
Diferencia de goles	7

Figura 31: ¿El resultado? Un PDF con todos los partidos

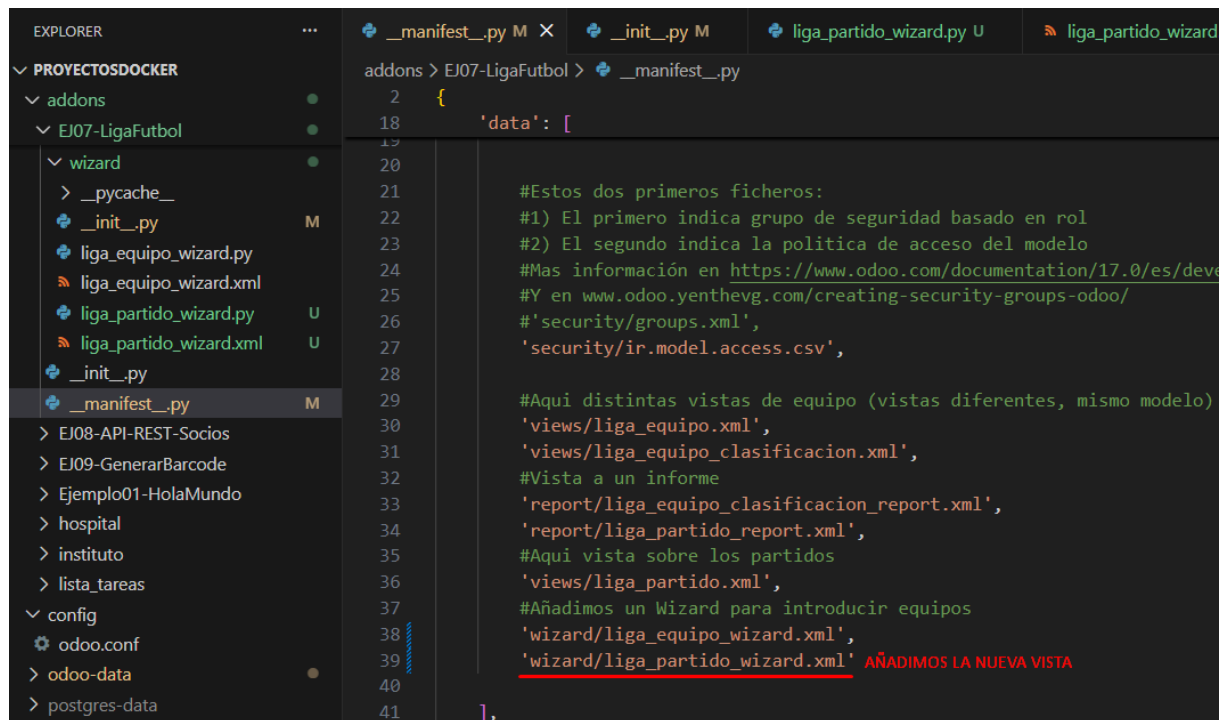
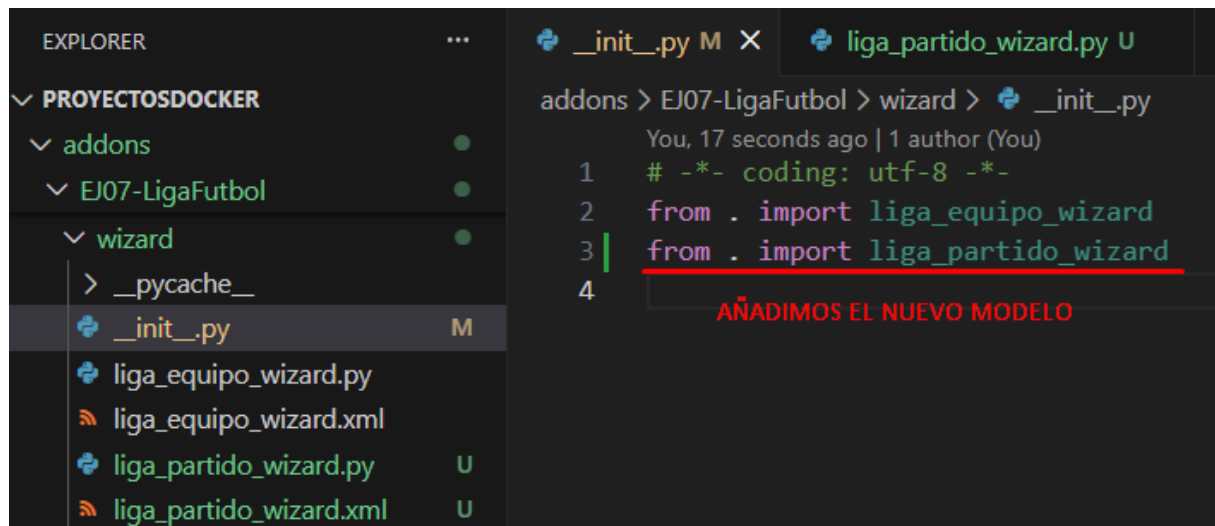
Es un quebradero de cabeza muy elevado crear una plantilla decente si no se tienen en cuenta todas las dificultades existentes actualmente entre Odoo y la herramienta externa *wkhtmltopdf*.

2.5. Wizard para crear nuevos partidos

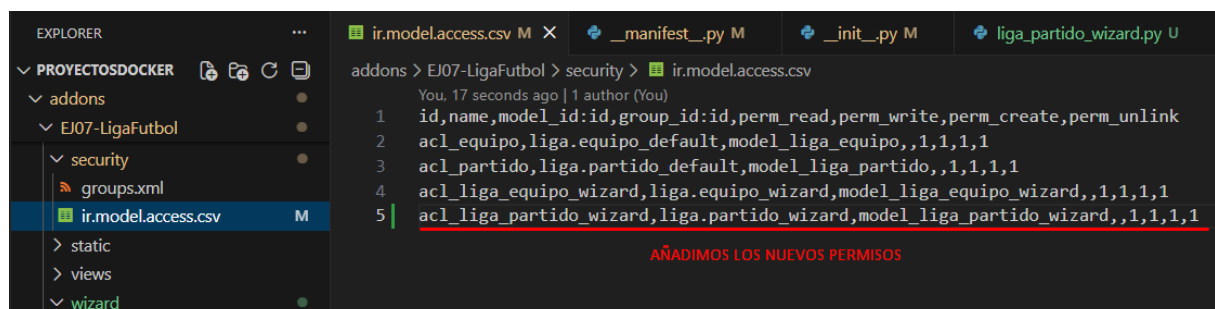
Se solicita crear un Wizard que permita introducir equipo local, equipo visitante, goles y un nuevo campo jornada. Obviamente esto generará un nuevo registro en la tabla `liga_partido` de la base de datos. Para crear correctamente el Wizard tendremos que crear un modelo y una vista, enlazarlos en el archivo `__init__.py` ubicado en la carpeta `wizard` del proyecto y en el `__manifest__.py` en la raíz del proyecto respectivamente, y sin olvidarnos de proporcionar permisos al nuevo modelo creado en el archivo `ir.model.access.csv`.

Empecemos por lo más tedioso. Primero crearemos el modelo y la vista únicamente con el esqueleto dentro de la carpeta `wizard`.

En la siguiente página los enlaces:



Por último los permisos:



Configuración inicial del Wizard completada. Tras comprobar que la pestaña “Añadir partido” aparece en nuestro módulo de Odoo podemos empezar a escribir el código del modelo.

```
addons > EJ07-LigaFutbol > wizard > liga_partido_wizard.py > ...
1  # -*- coding: utf-8 -*-
2  from odoo import models, fields # type: ignore
3
4  class LigaPartidoWizard(models.TransientModel):
5      _name = 'liga.partido.wizard'
6      _description = 'Wizard para registrar un partido'
7
8      # CAMPOS DEL MODELO QUE USAREMOS EN EL WIZARD
9      equipo_casa = fields.Many2one('liga.equipo', string='Equipo Local', required=True)
10     equipo_fuera = fields.Many2one('liga.equipo', string='Equipo Visitante', required=True)
11     goles_casa = fields.Integer('Goles Local', default=0)
12     goles_fuera = fields.Integer('Goles Visitante', default=0)
13     jornada = fields.Integer('Jornada', default=1, required=False)
14
15     def crear_partido(self):
16         # REFERENCIA DEL MODELO DESTINO
17         modeloLigaPartido = self.env['liga.partido']
18         # RECORREMOS TODO EL MODELO
19         for wiz in self:
20             # POR CADA ELEMENTO SE CREARÁ UN REGISTRO (SÓLO 1 EN ESTE CASO)
21             modeloLigaPartido.create({
22                 'equipo_casa': wiz.equipo_casa.id,
23                 'equipo_fuera': wiz.equipo_fuera.id,
24                 'goles_casa': wiz.goles_casa,
25                 'goles_fuera': wiz.goles_fuera,
26                 'jornada': wiz.jornada
27             })
28
29         # CIERRA EL WIZARD Y REFRESCA LA VISTA ACTUAL
30         return {'type': 'ir.actions.client', 'tag': 'reload'}
```

LOS .id SIEMPRE SON OBLIGATORIOS EN LOS CAMPOS Many2One. SI NO SE ESPECIFICAN ODOO LANZARÁ UN ERROR AL INTENTAR REGISTRAR EL PARTIDO.

Es importante que el nombre de los campos de este Wizard coincidan con los nombres de los campos del modelo original, en este caso *liga_partido.py*, en el que tendremos que añadir el nuevo campo jornada.

```
addons > EJ07-LigaFutbol > models > liga_partido.py >
6  class LigaPartido(models.Model):
33     #Goles equipo de casa
34     goles_fuera= fields.Integer()
35
36     # AÑADIMOS UN NUEVO CAMPO JORNADA
37     jornada = fields.Integer()
```

Ahora echemos un vistazo a cómo debe quedar la vista:

```
addons > EJ07-LigaFutbol > wizard > liga_partido_wizard.xml
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <odoo>
3
4  <record id='liga_partido_wizard_form' model='ir.ui.view'>
5      <field name='name'>Añadir Partido</field>
6      <field name='model'>liga.partido.wizard</field>
7      <field name='arch' type='xml'>
8          <form>
9              <group>
10                 <group string="Equipos">
11                     <field name='equipo_casa' />
12                     <field name='equipo_fuera' />
13                 </group>
14                 <group string="Resultado y Jornada">
15                     <field name='goles_casa' />
16                     <field name='goles_fuera' />
17                     <field name='jornada' />
18                 </group>
19             </group>
20             <footer>
21                 <button string='Registrar Partido' name='crear_partido' class='btn-primary' type='object' />
22                 <button string='Cancelar' class='btn-secondary' special='cancel' />
23             </footer>
24         </form>
25     </field>
26 </record>
27
28 <record id="action_wizard_liga_partido" model="ir.actions.act_window">
29     <field name="name">Añadir partido</field>
30     <field name="res_model">liga.partido.wizard</field>
31     <field name="view_mode">form</field>
32     <field name="target">new</field>
33 </record>
34
35 <menuitem id="menu_wizard_liga_partido"
36     parent="liga_base_menu"
37     action="action_wizard_liga_partido"
38     sequence="20" />
39 </odoo>
```

Tenemos todo lo necesario para hacer pruebas. Como bien sabemos, toca reiniciar contenedores y actualizar módulos dentro de Odoo.

En las siguientes capturas observaremos el Wizard en funcionamiento:

Gestión de liga Equipos Clasificación Partidos de la liga Añadir equipo Añadir partido

Nuevo +2 goles equipos locales +2 goles equipos visitantes Partidos de la liga 1-11 / 11

Buscar...

- Resultado -
Barcelona : 8
R. Madrid : 15

- Resultado -
Celta : 11
Espanyol : 9

- Resultado -
Espanyol : 11
Atlético : 8

- Resultado -
Atlético : 3
Barcelona : 3

- Resultado -
Celta : 1
R. Madrid : 1

- Resultado -

Añadir partido

EQUIPOS

Equipo Local Osasuna

Equipo Visitante Girona

RESULTADO Y JORNADA

Goles Local 1

Goles Visitante 1

Jornada 1

Registrar Partido

Cancelar

Gestión de liga Equipos Clasificación Partidos de la liga Añadir equipo Añadir partido

Nuevo +2 goles equipos locales +2 goles equipos visitantes Partidos de la liga 1-12 / 12

Buscar...

- Resultado - Barcelona : 8 R. Madrid : 15	- Resultado - Celta : 10 Atlético : 8
- Resultado - Celta : 11 Espanyol : 9	- Resultado - Osasuna : 12 Celta : 10
- Resultado - Espanyol : 11 Atlético : 8	- Resultado - Betis : 2 Girona : 2
- Resultado - Atlético : 3 Barcelona : 3	- Resultado - Betis : 1 Espanyol : 1
- Resultado - Celta : 1 R. Madrid : 1	- Resultado - Barcelona : 2 Espanyol : 2
- Resultado - R. Sociedad : 2 Villarreal : 2	- Resultado - Osasuna : 1 Girona : 1 PARTIDO AÑADIDO SATISFACTORIAMENTE

2.6. Vista Graph

Se nos solicita implementar una vista gráfica en la vista partidos que muestre estadísticas de los goles marcados por los equipos locales. Basándonos en el Graph que ya está creado en la vista *liga_equipo.xml*, vamos a adaptarlo en la vista *liga_partido.xml*.

Veamos cómo queda el nuevo código añadido:

```
addons > EJ07-LigaFutbol > views > liga_partido.xml
2 <odoo>
126 <!-- Vista Graph que muestra información usando como base los goles-->
127 <record model="ir.ui.view" id="liga_partido_view_graph">
128   <field name="name">Goles por equipo</field>
129   <field name="model">liga.partido</field>
130   <field name="type">graph</field>
131   <field name="arch" type="xml">
132     <graph string="Goles equipo local">
133       <field name="equipo_casa" group="True" type="row"/>
134       <field name="goles_casa" group="True" type="measure" string="Goles equipo local"/>
135     </graph>
136   </field>
137 </record>
```

EL NOMBRE DE LOS CAMPOS DEBEN COINCIDIR CON LOS DEL MODELO

Figura 32: Recordad añadir graph en el *view_mode*

Comprobemos si funciona:

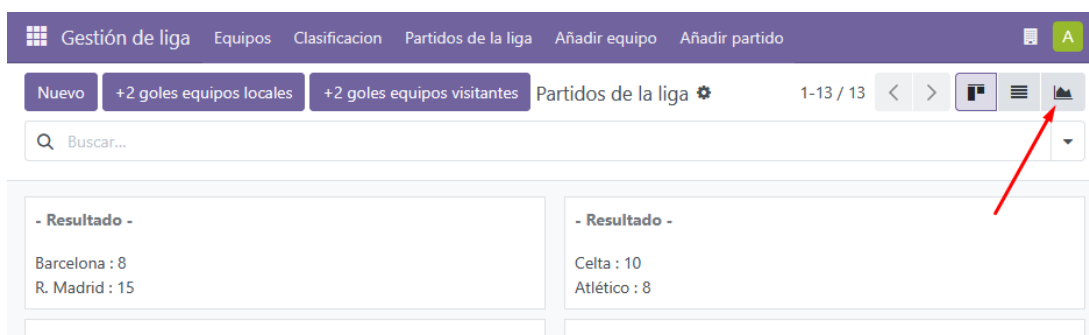
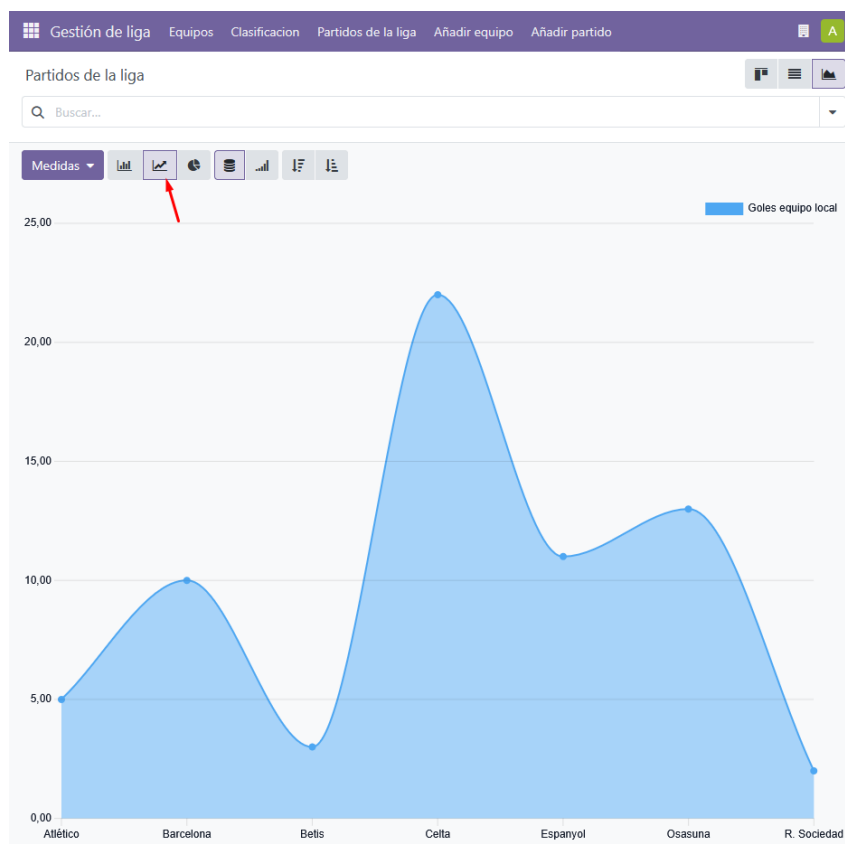
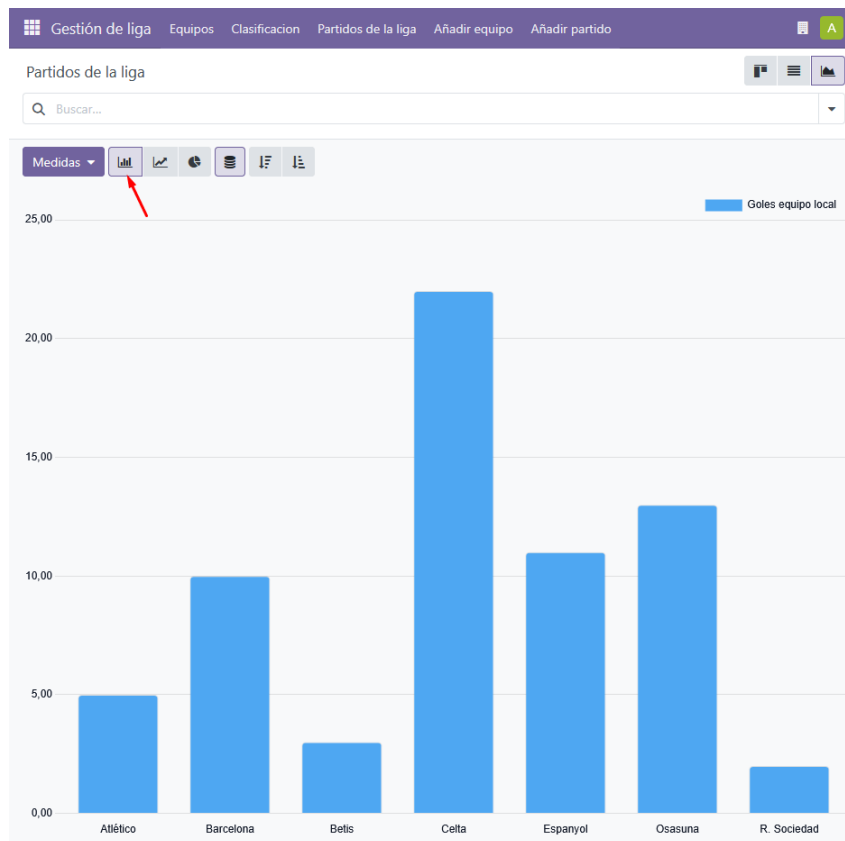
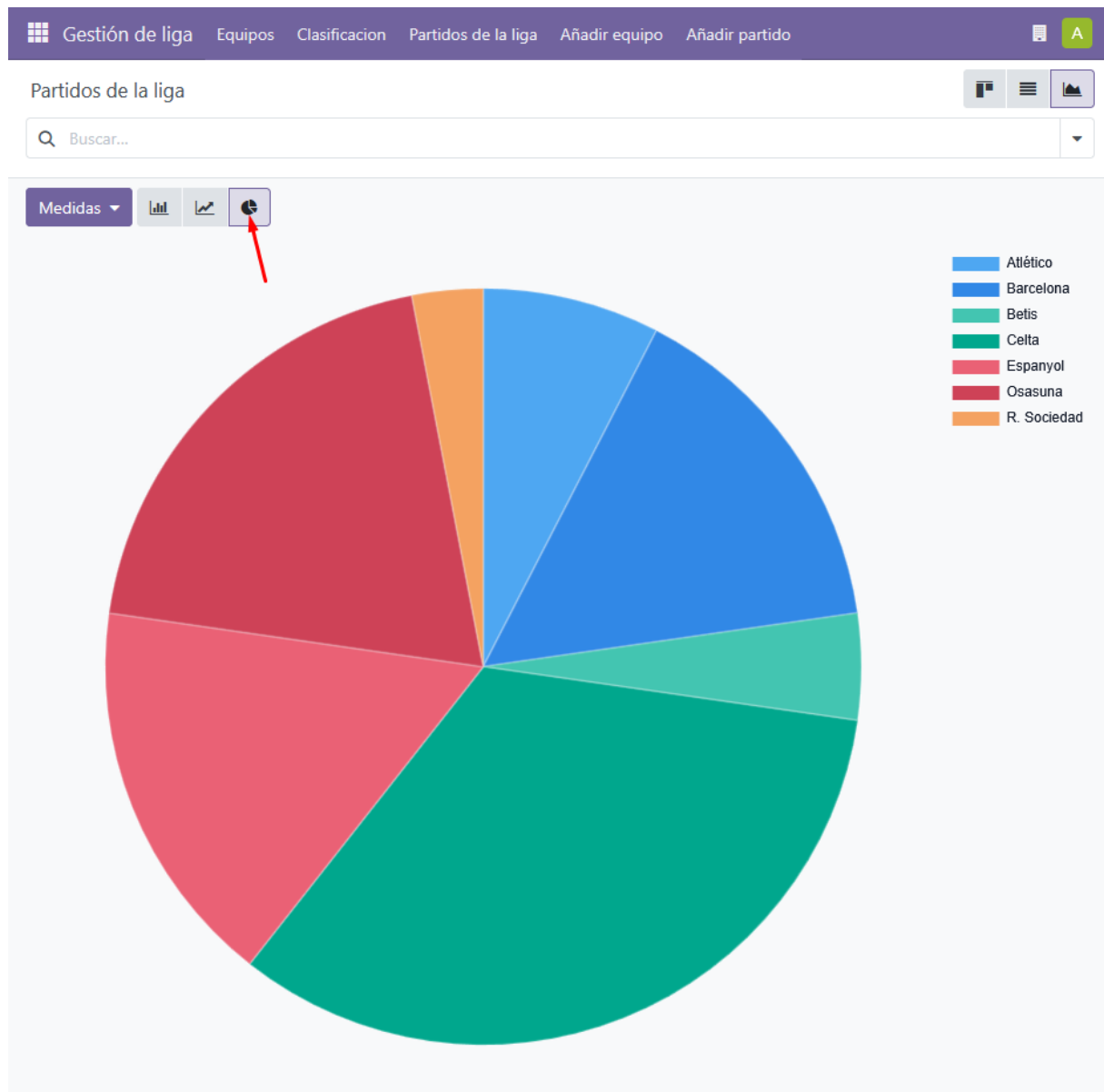


Figura 33: Aparece la nueva vista Graph, clicamos en ella





Como hemos podido apreciar en las capturas anteriores, los distintos modos de mostrar los datos (gráfica de barras, gráfica de líneas y gráfica circular) funcionan correctamente.

La implementación de la vista gráfica en la vista de partidos ha sido satisfactoria.

3. Actividad 02 – Pruebas *EJ08-API-REST_Socio*

Para la realización de esta actividad he empleado las siguientes herramientas:

- **Kdenlive:** es un potente editor de video no lineal, libre y de código abierto, basado en el framework MLT. Funciona en Linux, Windows y macOS, permitiendo la edición multipista de audio y video con múltiples efectos, transiciones y herramientas de corrección de color, ideal tanto para usuarios principiantes como profesionales.
- **Luvvoice:** es una plataforma de inteligencia artificial diseñada para convertir texto en voz (Text-to-Speech) de forma realista y natural. Es una herramienta muy utilizada por creadores de contenido para narrar videos de YouTube o TikTok, así como por educadores para crear audiolibros o material didáctico.

El vídeo creado se divide en dos partes bien diferenciadas. En la primera parte se muestra el código de la API donde se puede apreciar la url en la que realizar las peticiones y el formato en el que deben enviarse los datos. En la segunda parte se muestran las peticiones http (POST, GET, PUT y DELETE) hechas con el programa **Postman**.

La duración del vídeo no debe exceder de los 3 minutos (en este caso dura aproximadamente 2 minutos y medio).

El archivo *Actividad 2.mp4* está ubicado en la carpeta *practica5* del proyecto.

4. Actividad 03 – Bot Telegram API REST

Se nos solicita crear un bot de Telegram (configurado con BotFather) que escuche ordenes enviadas por el usuario que apunten a la API REST del módulo “EJ08-API-REST-Socios”.

Las órdenes que debe soportar el bot serán:

- **Crear**, nombre=“nombre”, apellidos=“apellidos”, num_socio=“numerosocio”
- **Modificar**, nombre=“nombre”, apellidos=“apellidos”, num_socio=“numerosocio”
- **Consultar**, num_socio=“numerosocio”
- **Borrar**, num_socio=“numerosocio”

Si no recibe ninguna de las órdenes anteriores deberá devolver la respuesta “*Orden no soportada*”. Como toque personal me permito concatenar “ *Sólo se admite ‘Crear’, ‘Modificar’, ‘Consultar’ y ‘Borrar’* ”.

Lo primero que haremos será descargarnos las librerías necesarias en la máquina real. Estas serán ‘*pip install requests python-telegram-bot python-dotenv*’.

Una vez tengamos correctamente configurado nuestro Python crearemos nuestra aplicación en el archivo *BotTelegram.py*. A continuación las capturas del código:

```

addons > bot-telegram > BotTelegram.py > ...
1  import json
2  import requests # type: ignore
3  import os
4  from dotenv import load_dotenv # type: ignore
5  from telegram import Update # type: ignore
6  from telegram.ext import ApplicationBuilder, ContextTypes, MessageHandler, filters # type: ignore
7
8  # BUSCA NUESTRO ARCHIVO .env Y CARGA SU CONTENIDO
9  load_dotenv()
10
11 # ASIGNAMOS VARIABLES DE ENTORNO A CONSTANTES
12 TOKEN = os.getenv('TOKEN_TELEGRAM')          ES RECOMENDABLE UTILIZAR
13 API_SOCIOS = os.getenv('URL_API_ODOO_SOCIOS')  VARIABLES DE ENTORNO
14
15
16 def peticionApiSocios(tipoPeticion, data=None, params=None):
17     try:
18         # ESTA VARIABLE ES NECESARIA DADA LA CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR
19         # YA QUE SÓLO ADMITE PETICIONES POR URL PARA MÉTODOS GET Y DELETE
20         datosEnUrl = {'data': json.dumps(params)}
21
22         if tipoPeticion == 'POST':
23             respuesta = requests.post(API_SOCIOS, json=data)
24
25         elif tipoPeticion == 'PUT':
26             respuesta = requests.put(API_SOCIOS, json=data)
27
28         elif tipoPeticion == 'GET':
29             respuesta = requests.get(API_SOCIOS, params=datosEnUrl)
30
31         elif tipoPeticion == 'DELETE':
32             respuesta = requests.delete(API_SOCIOS, params=datosEnUrl)
33
34         # IMPRIMIMOS POR CONSOLA EL RESULTADO PARA DEPURAR
35         print(f"\n{tipoPeticion} Código {respuesta.status_code}: {respuesta.text}")
36         # SI LA RESPUESTA ES CÓDIGO 200 DEVUELVE JSON PROCESADO, SINO DEVUELVE CÓDIGO DE ERROR
37         return respuesta.json() if respuesta.status_code == 200 else f"Error {respuesta.status_code}"
38
39     except Exception as e:
40         return f"Error de conexión: {str(e)}"

```

Figura 34: Cargamos archivo .env, definimos constantes y creamos la función que hará las peticiones. POST y PUT irán en el cuerpo, GET y DELETE en la propia URL

```

addons > bot-telegram > BotTelegram.py > ...
43 async def manejadorBotTelegram(update: Update, context: ContextTypes.DEFAULT_TYPE):
44     # TEXTO QUE ESCRIBIMOS DESDE TELEGRAM
45     mensajeTelegram = update.message.text
46
47     try:
48         if mensajeTelegram.startswith("Crear,"):
49             partes = dict(item.split('=') for item in mensajeTelegram.replace("Crear,", "").replace("'", '').split(','))
50             respuesta = peticionApiSocios('POST', data=partes)
51             await update.message.reply_text(f"Nuevo socio registrado: {respuesta}")
52
53         elif mensajeTelegram.startswith("Modificar,"):
54             partes = dict(item.split('=') for item in mensajeTelegram.replace("Modificar,", "").replace("'", '').split(','))
55             respuesta = peticionApiSocios('PUT', data=partes)
56             await update.message.reply_text(f"Socio modificado: {respuesta}")
57
58         elif mensajeTelegram.startswith("Consultar,"):
59             num_socio = mensajeTelegram.split('=')[1].replace("'", '').strip()
60             respuesta = peticionApiSocios('GET', params={'num_socio': num_socio})
61             await update.message.reply_text(f"Datos del socio: {respuesta}")
62
63         elif mensajeTelegram.startswith("Borrar,"):
64             num_socio = mensajeTelegram.split('=')[1].replace("'", '').strip()
65             respuesta = peticionApiSocios('DELETE', params={'num_socio': num_socio})
66             await update.message.reply_text(f"Socio borrado: {respuesta}")
67
68         else:
69             ## MOSTRará ESTE TEXTO SI EL MENSAJE ENVIADO NO EMPIEZA POR NINGUNA PALABRA CLAVE
70             await update.message.reply_text("Orden NO soportada\nSólo se admite 'Crear', 'Modificar', 'Consultar' y 'Borrar'")
71
72     # EVITA QUE EL BOT SE CUELQUE SI SE ENVÍA UN MENSAJE CON ALGÚN ERROR 'ORTOGRÁFICO'
73     except Exception as e:
74         await update.message.reply_text(f"Error al procesar comando: formato incorrecto.")
75
76
77 if __name__ == '__main__':
78     # CONFIGURA Y CONSTRUYE APLICACIÓN CON NUESTRO TOKEN
79     aplicacion = ApplicationBuilder().token(TOKEN).build()
80
81     # FILTRO QUE REACCIONA A MENSAJES DE TEXTO QUE NO SEAN EL COMANDO /start
82     manejadorMensaje = MessageHandler(filters.TEXT & (~filters.COMMAND), manejadorBotTelegram)
83     aplicacion.add_handler(manejadorMensaje)
84
85     print("\nBot de Telegram iniciado, en espera...")
86
87     # MANTIENE EL BOT A LA ESCUCHA DE NUEVOS MENSAJES
88     aplicacion.run_polling()

```

Figura 35: Creamos función que manejará los mensajes recibidos desde Telegram donde se filtrarán y procesarán adecuadamente. En la última parte del código creamos el objeto que iniciará la aplicación

Una vez creada la aplicación (esto no es un módulo de Odoo, es una aplicación propia) sólo nos falta crear el bot en Telegram.

En las siguientes páginas se mostrarán las capturas del proceso de creación:



Figura 36: Tras haber comenzado una conversación con BotFather, clicamos en el botón *‘Crear Nuevo Bot’*

16:54

← Atrás

✓ ⋮

New bot

Enter a name, description and username to create a new bot.

OdooTelegram_bot **NOMBRE**

Peticones API-REST Socios **DESCRIPCIÓN**

t.me/OdooTelegramBot **NOMBRE DE USUARIO**

OdooTelegramBot is available.

Choose a username for your bot. It must end in 'bot'.
Like this, for example: TetrisBot or tetris_bot.

Create Bot

Figura 37: Rellenamos el formulario a nuestro gusto y clicamos en el botón ‘*Crear Nuevo Bot*’

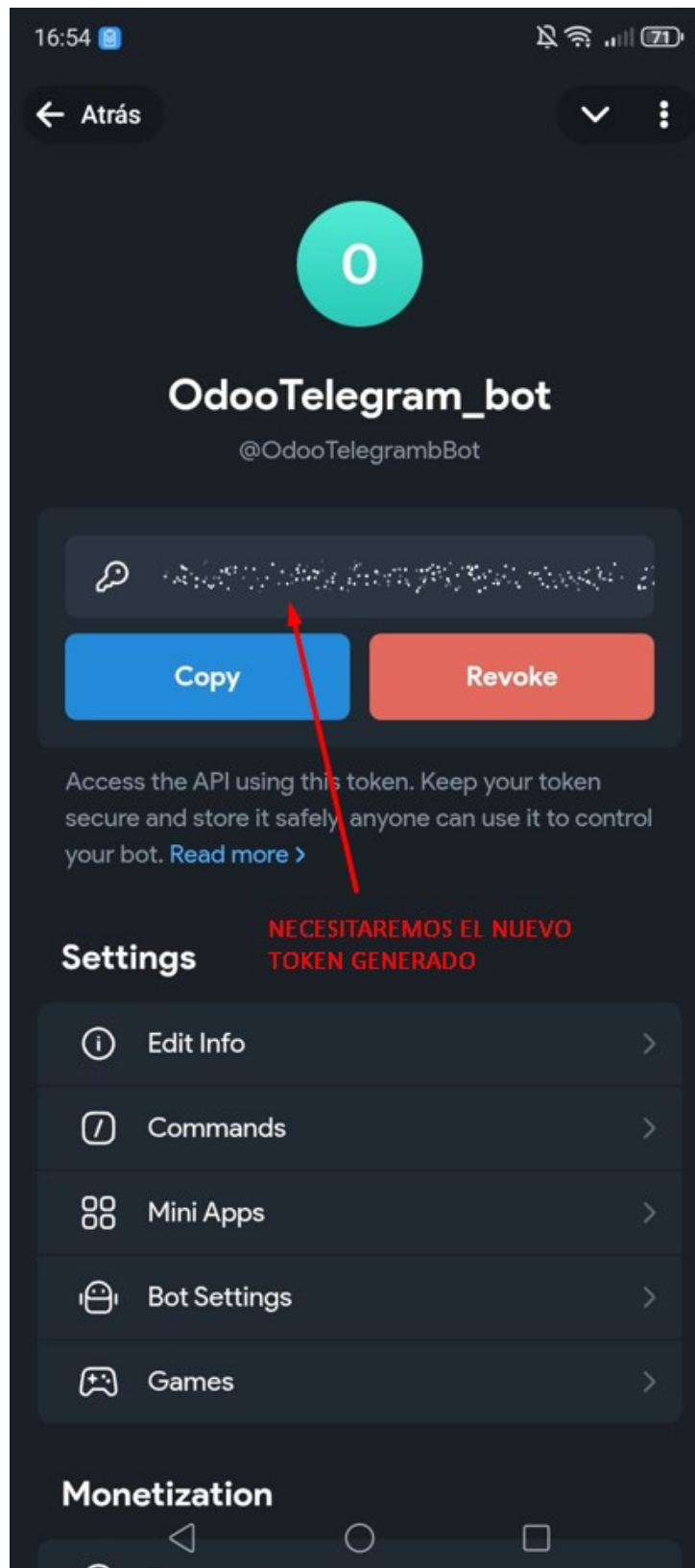


Figura 38: Una vez creado, copiamos el token generado y nos lo llevamos a nuestro proyecto (preferiblemente como variable de entorno)

Sólo queda probar que todo funciona correctamente (contenedor Odoo levantado y aplicación iniciada):

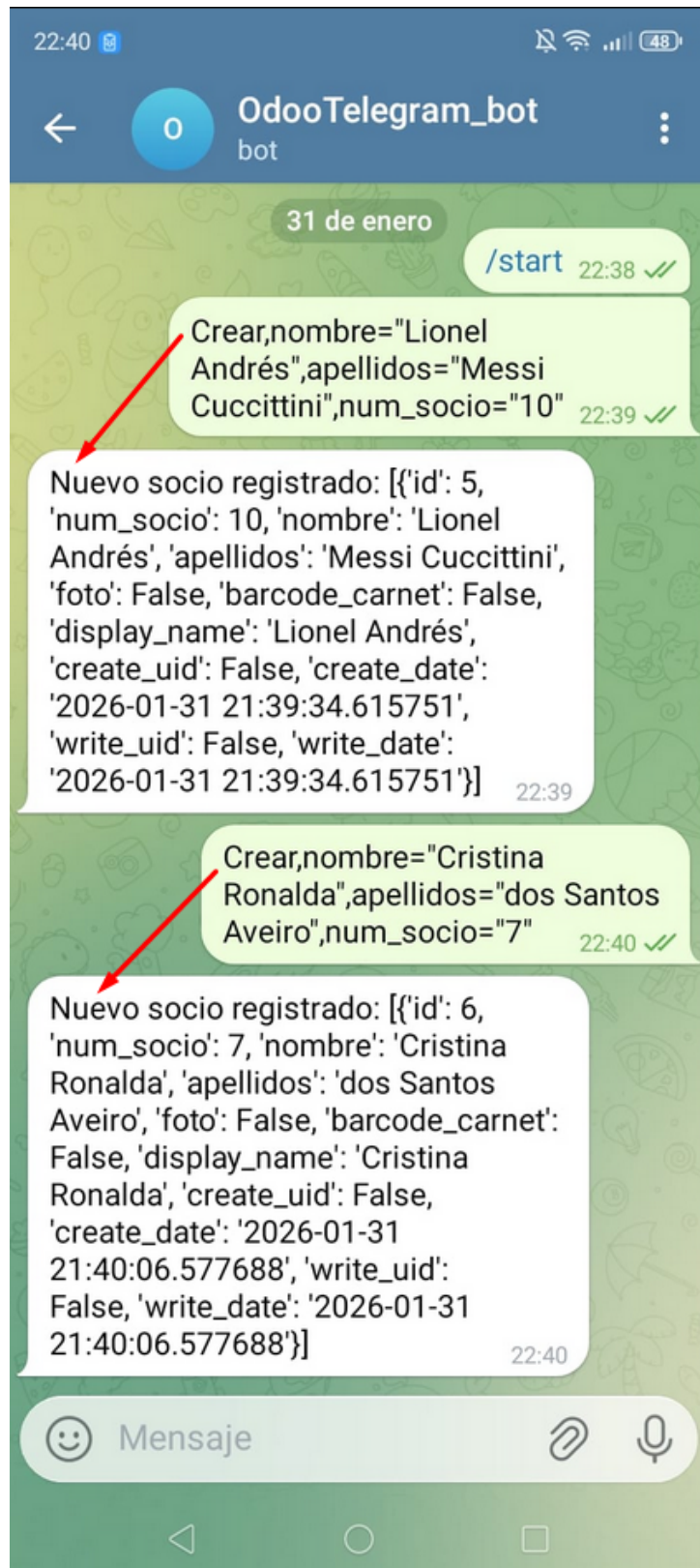


Figura 39: Mandamos peticiones POST desde Telegram

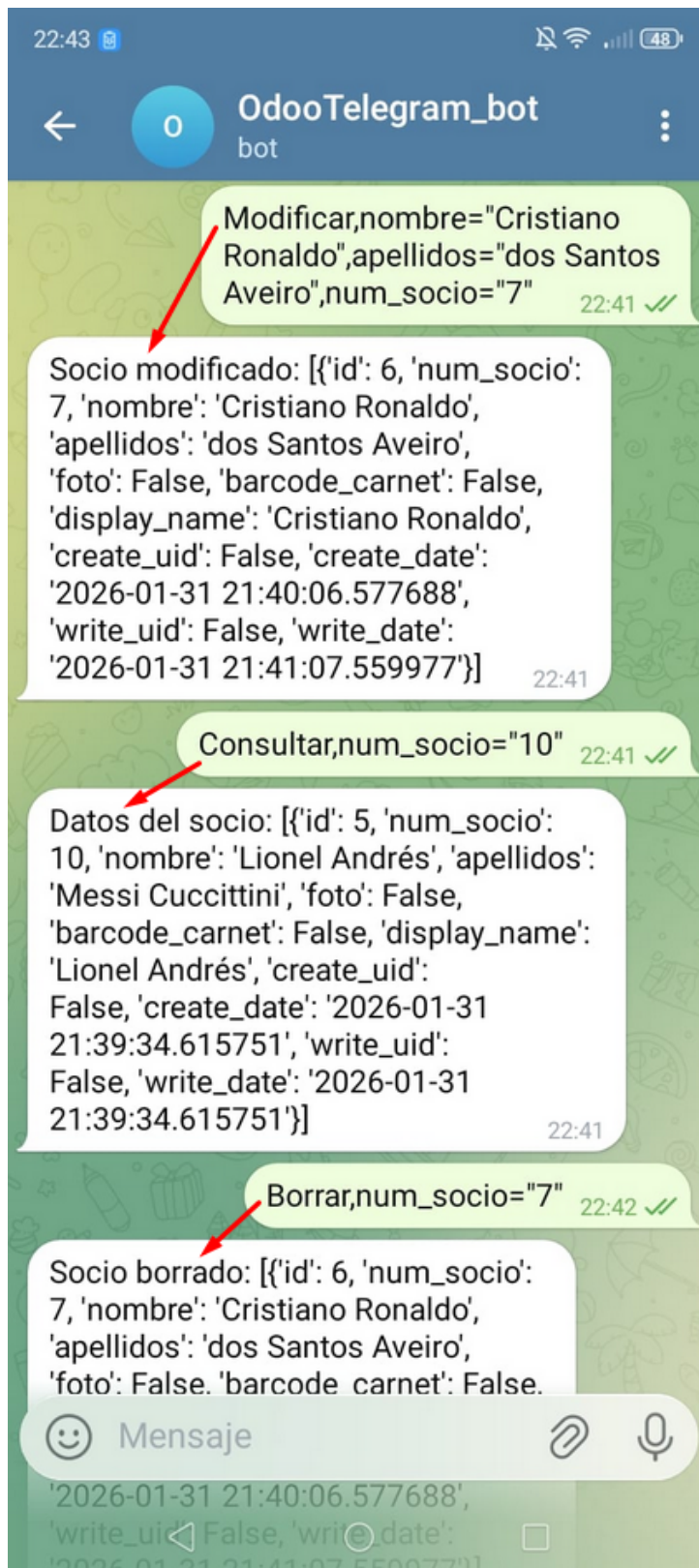


Figura 40: Ahora peticiones PUT, GET Y DELETE

```

Bot de Telegram iniciado, en espera...

POST Código 200: [{"id": 5, "num_socio": 10, "nombre": "Lionel Andr\u00e9s", "apellidos": "Messi Cuccittini", "foto": false, "barcode_carnet": false,
"display_name": "Lionel Andr\u00e9s", "create_uid": false, "create_date": "2026-01-31 21:39:34.615751", "write_uid": false, "write_date": "2026-01-31 21:39:34.615751"}]

POST Código 200: [{"id": 6, "num_socio": 7, "nombre": "Cristina RONALDA", "apellidos": "dos Santos Aveiro", "foto": false, "barcode_carnet": false, "display_name": "Cristina RONALDA", "create_uid": false, "create_date": "2026-01-31 21:40:06.577688", "write_uid": false, "write_date": "2026-01-31 21:40:06.577688"}]

POST Código 200: [{"id": 6, "num_socio": 7, "nombre": "Cristina RONALDA", "apellidos": "dos Santos Aveiro", "foto": false, "barcode_carnet": false, "display_name": "Cristina RONALDA", "create_uid": false, "create_date": "2026-01-31 21:40:06.577688", "write_uid": false, "write_date": "2026-01-31 21:40:06.577688"}]

POST Código 200: [{"id": 6, "num_socio": 7, "nombre": "Cristina RONALDA", "apellidos": "dos Santos Aveiro", "foto": false, "barcode_carnet": false, "display_name": "Cristina RONALDA", "create_uid": false, "create_date": "2026-01-31 21:40:06.577688", "write_uid": false, "write_date": "2026-01-31 21:40:06.577688"}]

PUT Código 200: [{"id": 6, "num_socio": 7, "nombre": "Cristiano RONALDO", "apellidos": "dos Santos Aveiro", "foto": false, "barcode_carnet": false, "display_name": "Cristiano RONALDO", "create_uid": false, "create_date": "2026-01-31 21:40:06.577688", "write_uid": false, "write_date": "2026-01-31 21:41:07.559977"}]

GET Código 200: [{"id": 5, "num_socio": 10, "nombre": "Lionel Andr\u00e9s", "apellidos": "Messi Cuccittini", "foto": false, "barcode_carnet": false, "display_name": "Lionel Andr\u00e9s", "create_uid": false, "create_date": "2026-01-31 21:39:34.615751", "write_uid": false, "write_date": "2026-01-31 21:39:34.615751"}]

DELETE Código 200: [{"id": 6, "num_socio": 7, "nombre": "Cristiano RONALDO", "apellidos": "dos Santos Aveiro", "foto": false, "barcode_carnet": false, "display_name": "Cristiano RONALDO", "create_uid": false, "create_date": "2026-01-31 21:40:06.577688", "write_uid": false, "write_date": "2026-01-31 21:41:07.559977"}]

```

Figura 41: Desde la terminal comprobamos que todo concuerda

Las pruebas han sido satisfactorias.

Me resulta curioso la forma en la que está diseñado el controlador del API-REST-SOCIOS, ya que permite gestionar los métodos POST y PUT por peticiones en url y body, y sin embargo los métodos GET y DELETE sólo permite peticiones por url, lo cual ha sido confuso al empezar a crear la aplicación.

5. Actividad 04 – Generación imágenes aleatorias Web Controller

Se nos pide crear un Web Controller que:

- Utilice la librería **Pillow**
- Reciba como parámetros el ancho y alto de una imagen.
- Genere una imagen compuesta por píxeles aleatorios.
- Devuelva la imagen codificada en Base64 o directamente como binario PNG.
- Se recomienda ojear el módulo “*EJ09-GenerarBarcode*”

Tal como nos recomienda el enunciado vamos a ojear el archivo *generarbarcode.py* dentro de la carpeta *controllers* del módulo *EJ09-GenerarBarcode*:

```
addons > EJ09-GenerarBarcode > controllers > generarbarcode.py > GenerarBarcode
You, last week | 1 author (You)
1  # -*- coding: utf-8 -*-
2  # Importamos clases necesarias de Odoo para definir controladores HTTP
3  from odoo import http      Import "odoo" could not be resolved
4  from odoo.http import request  Import "odoo.http" could not be resolved
5
6  # Importamos bibliotecas externas necesarias para generar imágenes en memoria
7  import base64              # Para codificar la imagen en base64 (para mostrarla en HTML)
8  from io import BytesIO     # Para trabajar con flujos de memoria
9
10 # Importamos la librería de generación de códigos de barras
11 # NOTA: Esta librería debe instalarse por pip: python-barcode y python-barcode[images]
12 import barcode             Import "barcode" could not be resolved
13 from barcode.writer import ImageWriter  Import "barcode.writer" could not be resolved
14
```

Podemos ver en la “preparación del entorno” la importación de 2 herramientas clave: **BytesIO** y **base64**. La primera permite almacenar un archivo en la memoria RAM de forma temporal en vez de en el disco duro del servidor, evitando una posible saturación en el supuesto de que cientos o miles de usuarios intenten generar dicho archivo al mismo tiempo. La segunda se encarga de traducir los datos binarios de un archivo y convertirlos a una cadena de caracteres seguros, lo cual beneficia su procesamiento en el lenguaje HTML.

```

addons > EJ09-GenerarBarcode > controllers > generarbarcode.py > ...
17 class GenerarBarcode(http.Controller):
18
19     '''
20     Este método permite generar un código de barras EAN-13 desde una URL,
21     sin necesidad de autenticación. Ideal para integración con otras apps o para pruebas.
22
23     Ejemplo de uso:
24     http://localhost:8069/generador/123456789012
25
26     Mostrará una imagen HTML con el código de barras generado.
27     '''
28
29     # Ruta expuesta públicamente (auth='public'), sin restricciones CORS (cors='*')
30     @http.route('/generador/<codigo>', auth='public', cors='*', type='http')
31     def crearBarcode(self, codigo, **kw):
32         # Obtenemos la clase del tipo de código de barras que vamos a usar (EAN13)
33         EAN = barcode.get_barcode_class('ean13')
34
35         # Aseguramos que el código tenga 12 dígitos rellenando con ceros a la izquierda
36         # NOTA: El EAN-13 requiere 12 dígitos + 1 dígito de control (calculado automáticamente)
37         codigo_ean = str(codigo).zfill(12)
38
39         # Creamos el objeto del código de barras, pasándole el escritor de imágenes
40         ean = EAN(codigo_ean, writer=ImageWriter())
41
42         # Creamos un flujo en memoria para guardar la imagen generada
43         fp = BytesIO()
44
45         # Escribimos la imagen del código de barras en el flujo
46         ean.write(fp)
47
48         # Codificamos el flujo de bytes en base64 para poder usarlo en HTML
49         img_str = base64.b64encode(fp.getvalue()).decode("utf-8")
50
51         # Devolvemos una pequeña vista HTML que muestra la imagen generada
52         return '<div></div>'

```

El código de esta función es bastante autoexplicativo. Primero genera un código de barras, luego lo almacena en un buffer temporal, después transforma todo el binario a texto y finalmente lo muestra en formato HTML.

Tomando este código como inspiración vamos a crear un nuevo Web Controller que haga exactamente lo mismo, solo que en vez de generar un código de barras generará la imagen de píxeles aleatorios que nos han solicitado. Por gusto crearé el controlador dentro del módulo *EJ07-LigaFutbol* (ya que ha sido el más utilizado en toda esta práctica) dentro de su respectiva carpeta *controllers* (importante referenciarlo en su respectivo `__init__.py`).

El nuevo archivo se llamará *imagen_aleatoria.py*.


```

addons > EJ07-LigaFutbol > controllers > imagen_aleatoria.py > ...
1  # -*- coding: utf-8 -*-
2  from odoo import http # type: ignore
3  from odoo.http import request # type: ignore
4
5  import base64
6  from io import BytesIO
7
8  from PIL import Image # type: ignore
9  import random
10
11 class ImagenAleatoria(http.Controller):
12
13     @http.route('/imagen/<int:ancho>/<int:alto>', auth='public', type='http')
14     def crearImagen(self, ancho, alto):
15         # CREAMOS IMAGEN VACÍA EN MODO RGB
16         imagen = Image.new('RGB', (ancho, alto))
17         pixeles = imagen.load()
18
19         # CREAMOS BUCLES ANIDADOS PARA RECORRER CADA PÍXEL DE LA IMAGEN,
20         # CREANDO UN COLOR DE FORMA ALEATORIA EN CADA ITERACIÓN
21         for x in range(ancho):
22             for y in range(alto):
23                 r = random.randint(0, 255)
24                 g = random.randint(0, 255)
25                 b = random.randint(0, 255)
26                 pixeles[x, y] = (r, g, b)
27
28         # UTILIZAMOS BytesIO COMO BUFFER EN RAM
29         buffer = BytesIO()
30
31         # GUARDAMOS LA IMAGEN Pillow EN EL BUFFER COMO PNG
32         imagen.save(buffer, format="PNG")
33
34         # TRADUCIMOS EL CONTENIDO DEL BUFFER A base64
35         imagenB64 = base64.b64encode(buffer.getvalue()).decode("utf-8")
36
37         # DEVOLVEMOS EL HTML MOSTRANDO LA IMAGEN RECIÉN CREADA
38         return '''<div><h2>PÍXELES ALEATORIOS(%d%d)</h2>
39         </div>''' % (ancho, alto, imagenB64)

```

LIBRERÍA PILLOW YA INCLUIDA EN LA IMAGEN DE ODOO PARA DOCKER.
SI FUESE NECESARIO INSTALARLA, ENTRAR AL CONTENEDOR MEDIANTE TERMINAL Y ESCRIBIR "pip install pillow"

De forma muy similar al código de ejemplo anterior, importamos las librerías necesarias (en este caso las librerías clave son base64, BytesIO y especialmente Pillow) y creamos una función (Web Controller) que genere una imagen, la llene de píxeles aleatorios, la almacene temporalmente en RAM, la traduzca a cadena de caracteres y la muestre por pantalla en la ruta especificada, que en este caso sería `http://localhost:9001/imagen/'ancho'/'alto'`, siendo 'ancho' y 'alto' 2 números enteros.

A continuación una muestra del funcionamiento del Web Controller. Le diremos al controlador que nos devuelva una imagen de 500 píxeles de ancho y 500 píxeles de alto generada con píxeles de colores aleatorios.



PÍXELES ALEATORIOS(500x500)

