**Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra Facultad de Ciencias de la Ingeniería**

**Departamento de Ingeniería en Sistemas y Computación**



**Programación Web ST­ISC­415­T­001**

**Practica #3:**

Creación de Blog

**Estudiante:**

Daniel Pérez, 2011-0839

Ariel Salce, 2009-0707

**Profesor:**

Carlos A. Camacho G.

**Fecha de entrega:**

Viernes, 3 de Junio del 2016

Santiago de los Caballeros, República Dominicana

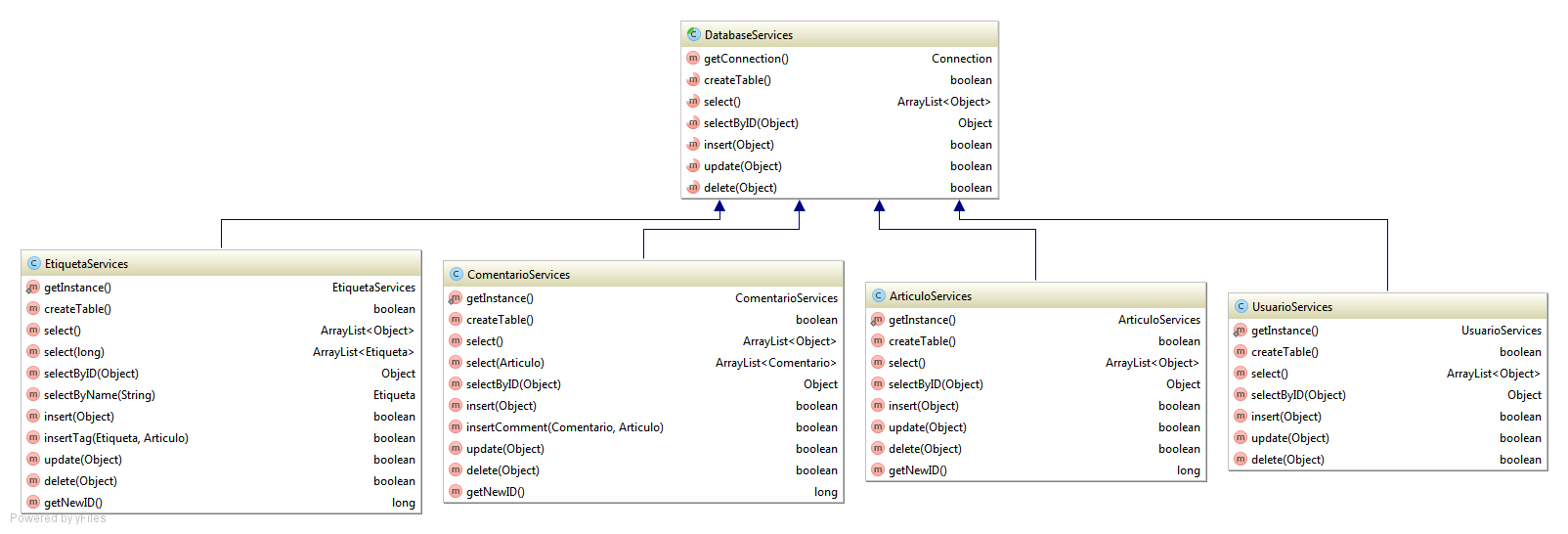
# Introducción

Este es el reporte para la tercera práctica de la materia Programación Web I.

Se requería que se hiciera un blog utilizando SparkJava, Bootstrap 3 y H2 en el que se puedan visualizar distintos artículos que serán posteados en el blog. Se tendrán distintos usuarios que se pueden crear como lectores o autores, solo los autores pueden crear nuevos artículos. También se podría comentar en los artículos ambos tipos de usuarios pueden comentar en un artículo. Existe un tipo de usuario administrador este puede borrar artículos no importa quién lo haya creado mientras que un autor puede borrar sus propios artículos.

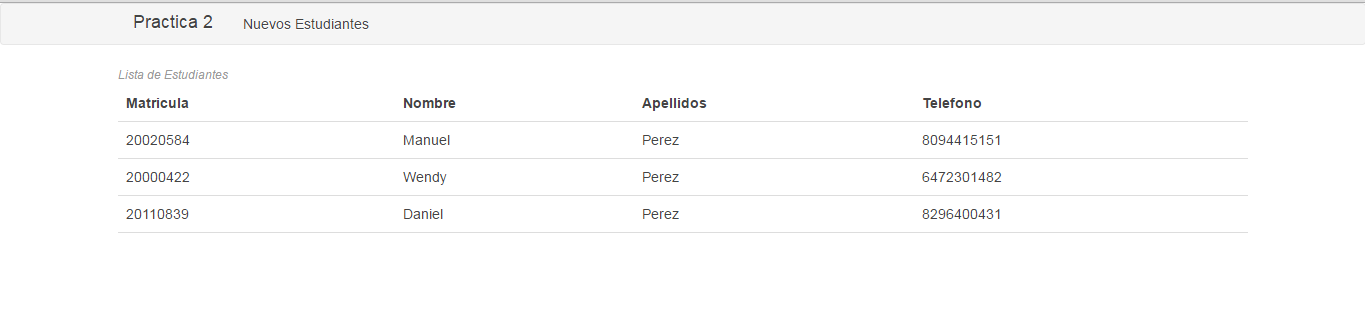
# Desarrollo

Para empezar se decidió crear diferentes servicios de base de datos para cada entidad por separado para que el código Java sea más legible y sea más fácil de implementar, especialmente porque la práctica no solo fue realizada por una persona y para que otra persona entienda como usar los servicios escritos por alguien más era necesario que fueran lo más fácil de utilizar que sea posible. Este es el diagrama UML de los servicios de base de datos utilizados para este programa:

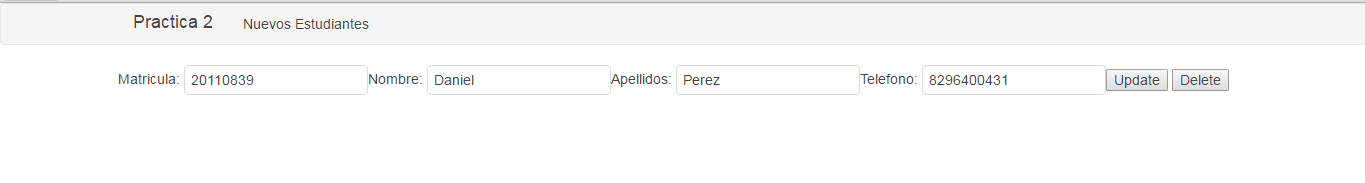


# Ejemplo de Corrida

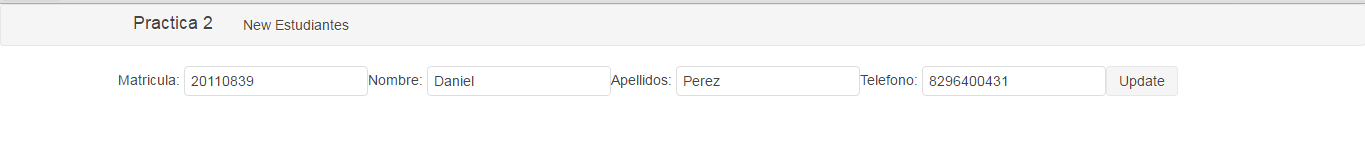
## Lista de Estudiantes



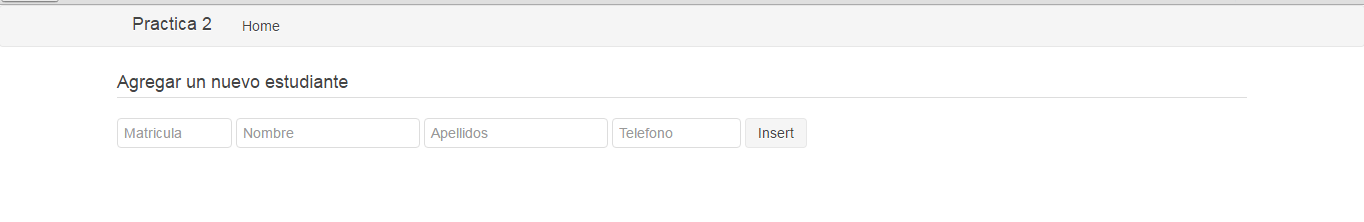
## Visualizar Estudiantes



## Actualizar Estudiantes



## Agregar Estudiantes



# Repositorio (GitHub)

<https://github.com/danieldmw2/ProgramacionWeb1>

# Conclusión

En modo general esta fue una práctica muy interesante, me topé con algunos problemas al comenzar ya que Spark no podía correr por falta de un Logger, pero cuando agregaba el Logger al gradle no me funcionaba, seguido de resolver ese problema todo empezó a fluir detrás de lo otro. El uso de los archivos ftl, o como yo los imagino en mi mente, los HTML dinámicos fue la parte más interesante y divertida, de hecho una vez que empecé con ellos no pude dejarlo hasta que la práctica estaba terminada. Me sorprendió lo fácil que fue conectar la base de datos con la aplicación en lo general en el pasado el momento de crear la conexión por primera vez siempre me causaba muchos dolores de cabeza pero con H2 no hubo ningún problema en lo absoluto. La práctica en general fue una experiencia muy grata de la que se pudo sacar bastante provecho para aprender a utilizar Spark en general.