# Guía para levantar localmente ambiente de desarrollo (local)

Autor: Diego Flores Fecha: 11/03/2024

Versión: 1.0

#### Descripción

La presente guía sirve para que cualquier desarrollador pueda levantar el sistema en su máquina local con todas las características del caso.

#### Prerrequisitos

- Instalación de Java JDK 17 y configuración de la variable de entorno en el SO
- Instalación de Gradle 7.6.4 o superior y configuración de la variable de entorno en el SO
- Instalación de cualquier IDE para proyectos Java con SpringBoot
  - o NOTA: Esta guía está diseñada para mostrar con Spring Tools Suite (STS)
- Cliente de GITHUB para descarga de los proyectos.

## Descarga de los repositorios

Para iniciar es necesario descargar los repositorios con los proyectos indicados a continuación:

https://github.com/dfloresec/documentacionDeveloperSr (Archivo con documentación y docker compose)

https://github.com/dfloresec/dbz-msa-security

https://github.com/dfloresec/dbz-msa-characters

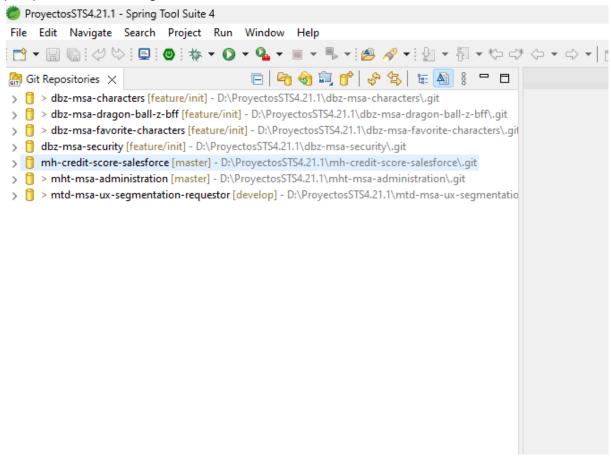
https://github.com/dfloresec/dbz-msa-favorite-characters

https://github.com/dfloresec/dbz-msa-dragon-ball-z-bff

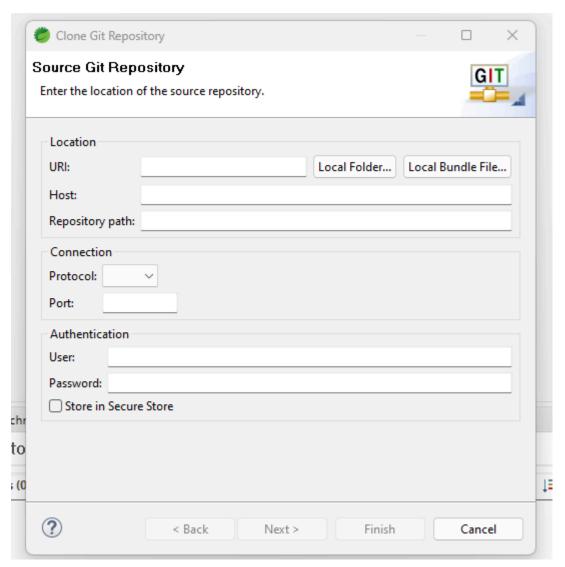
Para ello abrimos el IDE STS



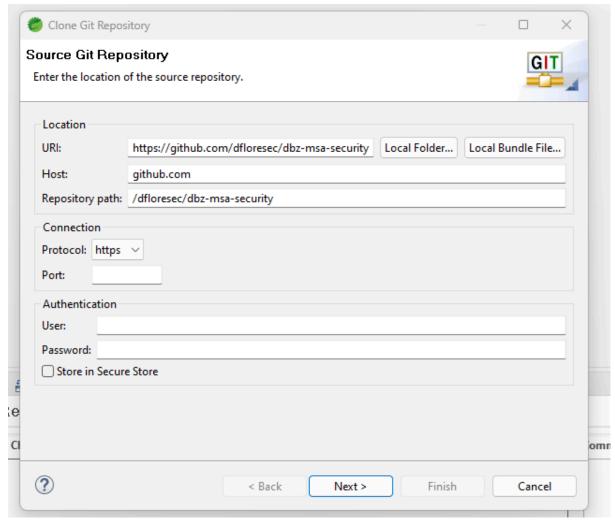
En la parte superior derecha seleccionamos el ícono el cual presentará una perspectiva como la siguiente



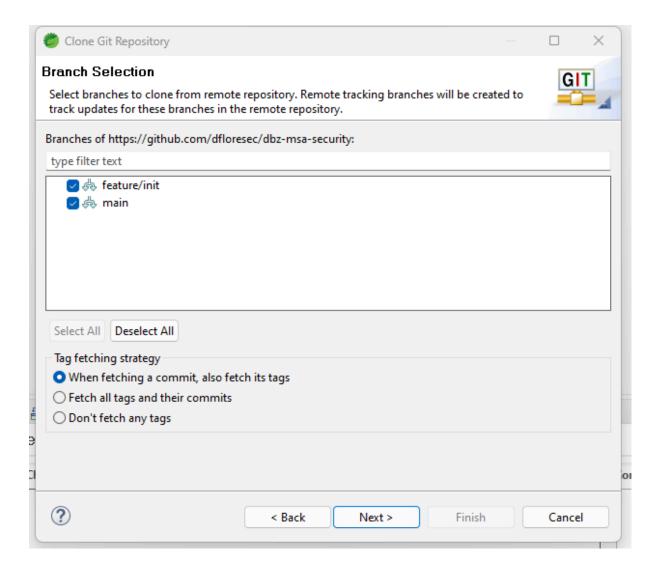
Presionamos el icono donde se presentará la siguiente pantalla donde llenaremos la ruta del repositorio de uno en uno.



Una vez colocado en URI la ruta



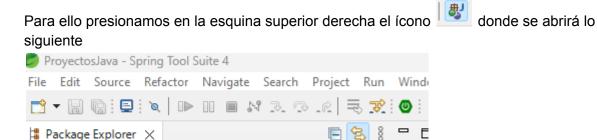
Presionamos el botón Next, donde se seleccionará el branch.



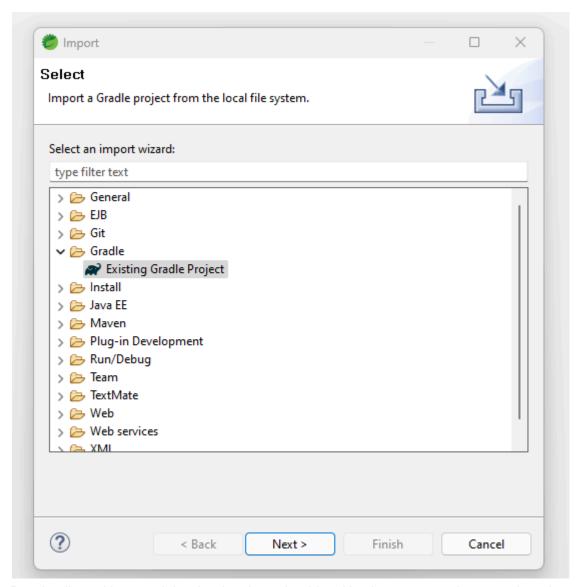
Dando clic en Next se pedirá la ruta local donde se desea descargar el proyecto.



Una vez descargado vamos a importarlo para poder verlos en la perspectiva de desarrollo.

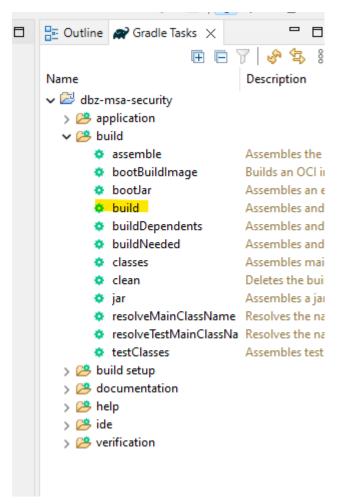


En el menú File seleccionamos Importar el cual seleccionaremos Proyecto existente Gradle

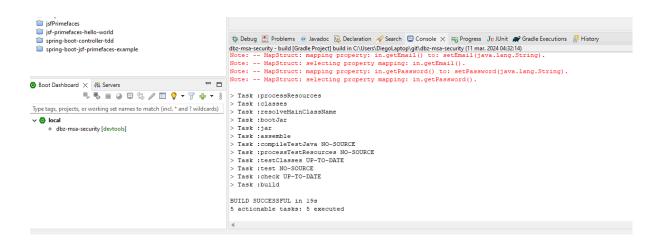


Dando clic en Next se deberá seleccionar la ubicación de a carpeta descargada y dar en Finalizar.

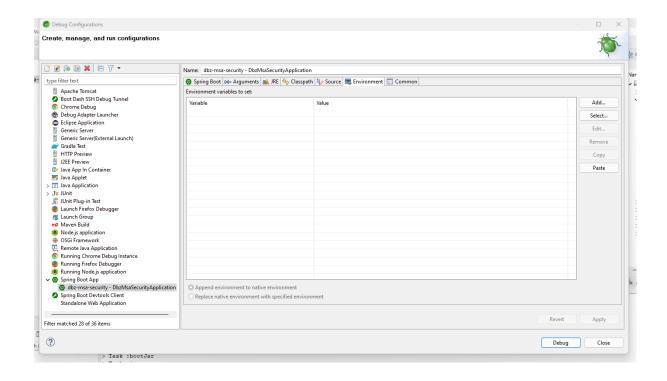
El proyecto se importará y para compilarlo deberemos dar clic en build



Compilado el proyecto en la sección de Boot Dashboard se presentará el micro para levantarlo.



Previamente se deberá configurar las variables de entorno según lo necesario, para ello se dará clic derecho en el micro y se seleccionará la opción Open configuration y se ingresará la información.

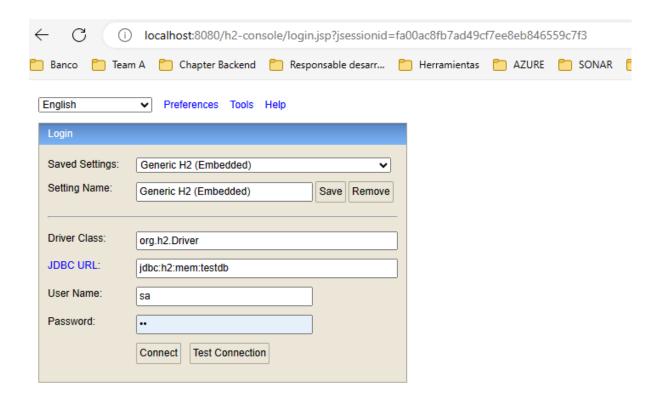


dbz-msa-security	client_secret=secreto key=xxxxx token_expiration_time=600
dbz-msa-dragon-ball-z-bff	client_secret=secreto

### Para la conexión a la Base de Datos

Una vez subidos los proyectos está disponible la base dependiendo del puerto de cada uno, por tal motivo se deberá cambiar el puerto dependiendo la base que se desee acceder.

http://localhost:8080/h2-console



En ella se deberá colocar el usuario y contraseña (sa/sa) para acceder donde podremos ver todas las tablas de dicha base.

