FRAMEWORKS

INTRODUCCIÓN

- es una estructura conceptual y tecnológica de asistencia definida, normalmente, con artefactos o módulos concretos de software, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software. Típicamente, puede incluir soporte de programas, bibliotecas, y un lenguaje interpretado, entre otras herramientas, para así ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto.
- Por lo general nos fuerzan a desarrollar siguiendo el paradigma de MVC u otros similares.
- Nos ofrecen una serie de librerías y utilidades que nos sirven de ayuda.
- Nos fuerzan a seguir una determinada estructura para que nuestro programa sea entendible para otros desarrolladores.
- ► En Java EE existen diversos frameworks como Spring, Struts, Hibernate, JPA...

MAVEN

- Es una herramienta que nos permite la instalación de dependencias(Frameworks) de manera fácil desde un fichero de configuración.
- Este fichero está en formato XML.
- Maven utiliza un Project Object Model (POM) para describir el proyecto de software a construir, sus dependencias de otros módulos y componentes externos, y el orden de construcción de los elementos.

SPRING

- Es un framework que nos impone que nuestro proyecto siga el paradigma de la MVC para obtener un código bien estructurado y fácil de mantener.
- ► Tiene una alta compatibilidad con otros frameworks y librerías, de hecho nos facilita su integración.
- Nos provee de un entorno donde es fácil integrar otros frameworks, por ejemplo para ORM(Object-Relational mapping) con Hibernate, JPA ...
- Nos permite configurar algunos elementos vía configuración XML o con anotaciones.

SPRING. Conceptos

Beans:

- Objeto configurado y almacenado en el contenedor de Spring.
- Tiene ya integrado Servlets y nos da utilidades para controlar las rutas de manera más práctica.
- Estos objetos permanecen en el contenedor hasta que no se destruyan y pueden ser reutilizados por otros beans o acceder a ellos en el momento que queramos.

Anotaciones:

Para no saturar el fichero xml de beans, spring nos provee de anotaciones para poder darle propiedades a las clases sin necesidad de meterlo en el XML.

ALGUNAS ANOTACIONES

- @Controller → Indica que es un controlador
- ▶ @RequestMapping → Se pone antes de un método del controlador que se encargue de controlar la ruta.
- ▶ @Required → Indica que es obligatorio llamar al método.
- @Autowired → Se aplica tanto a atributos como a métodos. Resuelve mediante inyección las dependencias de un bean de Spring
- ▶ @Configuration → Funciona igual que el fichero de configuración XML
- ▶ @Repository → Clases que trabajan directamente con bases de datos.

JPA (Java Persistence API)

- Automatiza la persistencia de Objetos en base de datos.
- Standard de JAVA
- ► Hay un fichero Persistence.xml ubicado en META-INF, donde definimos los parámetros para conectarnos con la base de datos.
- ► EntityManagerFactory → Sirve para gestionar cada una de las entidades.
- EntityManager → Se encarga de guardar, consultar, modificar y eliminar entidades de la base de datos.

HIBERNATE

- Sirve para realizar un mapeo de nuestras entidades con tablas y atributos de una base de datos. (mapeo objeto-relacional)
- Ofrece un lenguaje de consultas llamado HQL(Hibernate Query Language) y una API para construir consultas vía programación.
- Se configura con un fichero XML o con anotaciones.

JUNIT (Pruebas unitarias)

- Sirven para hacer pruebas unitarias para verificar el correcto funcionamiento de cada módulo.
- ► Tiene sentido definir estos casos de prueba para verificar el correcto funcionamiento de nuestro programa o parte de él tanto en el momento de desarrollarlo, como en el futuro. Así cuando hacemos cambios que pudieran afectar a código antiguo podemos verificar que sigue funcionando correctamente.