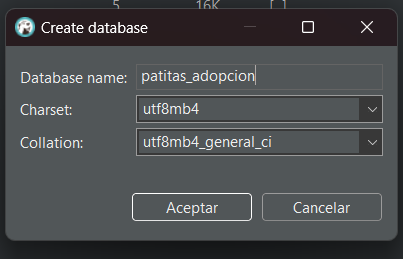
Taller Unidad 2 Backend.

Presentado por: Gabriel Jiménez

Código: 219034207

1. Para crear la base de datos los haremos desde DBeaver, la llamaremos patitas\_adopcion, y al mismo tiempo crearemos un usuario que administre esta base de datos.
   1. Creación de la base de datos: 
   2. Creación de usuario:

Texto

Descripción generada automáticamente

1.2.1. permisos para el usuario creado

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

1. Para hacer uso de la base de datos creada en el primer paso y todas las tareas asociadas, crearemos los modelos (Tablas) que se usaran en la misma.
   1. Modelos de las tablas
      1. Modelo de la tabla mascotas.

Texto

Descripción generada automáticamente

* + 1. Modelo de la tabla adoptantes.

Texto

Descripción generada automáticamente

* + 1. Modelo de la tabla solicitudes.

Texto

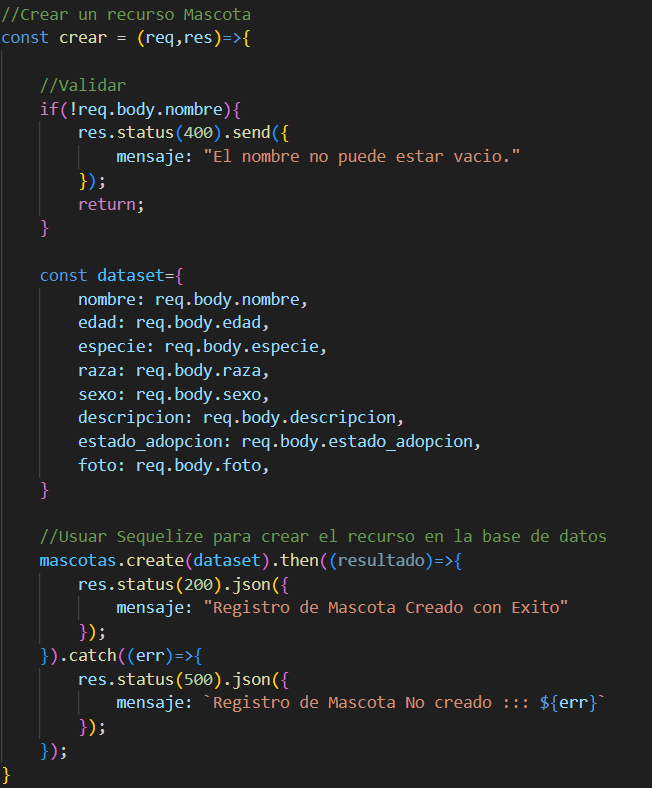
Descripción generada automáticamente

Este modelo es diferente a los anteriores ya que debemos definir las llaves foráneas, como se muestra en la anterior imagen.

Una vez ya terminados los díselos de las tablas por medio de modelos, procedemos a crear los controladores de estos modelos, realizando un CRUD para cada modelo.

* 1. Controladores de los modelos.

2.2.1 Controlador de la tabla mascotas.



Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

El paso 2.2.1 lo repetimos para los demás modelos, teniendo como resultado el CRUD de cada tabla

1. Para realizar la verificación de las operaciones lo haremos a través de insomnia.
   1. Creación de nueva mascota

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

* 1. listado de todas las mascotas.

Texto

Descripción generada automáticamente

* 1. buscar una mascota con Id especifico.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* 1. actualizar los datos de una mascota Interfaz de usuario gráfica, Texto

     Descripción generada automáticamente
  2. eliminar un registro.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Estos mismos pasos se realizaron con los demás controladores, obteniendo un 100% de efectividad. No se anexan en el documento por la extensión de este.