Apuntes Springboot

Como tenemos thymeleaf, las páginas se guardan en resources/templates.

A las vistas NO SE PUEDEN ACCEDER DIRECTAMENTE, tenemos que llegar a ellas a través de un controlador que tenga un requesMapping para la ruta que queramos y nos devuelva al archivo html.

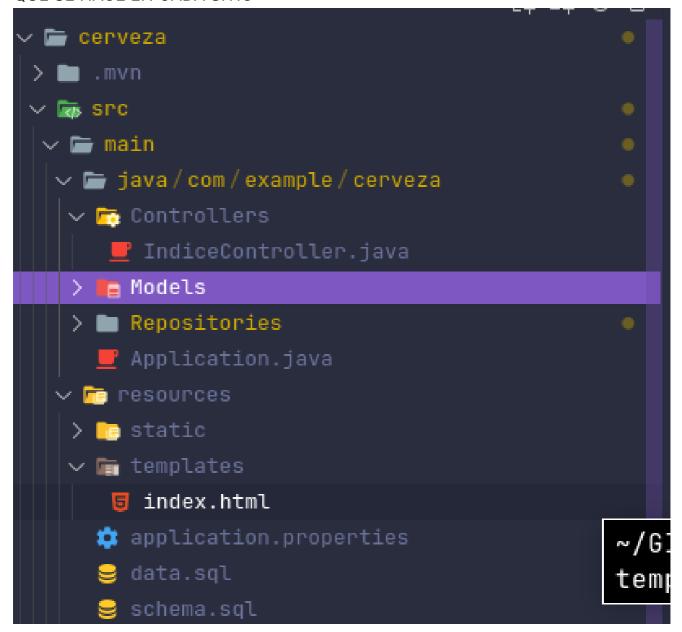
Cada controlador tiene asociado un modelo.

ORDEN DE HACER LAS COSAS:

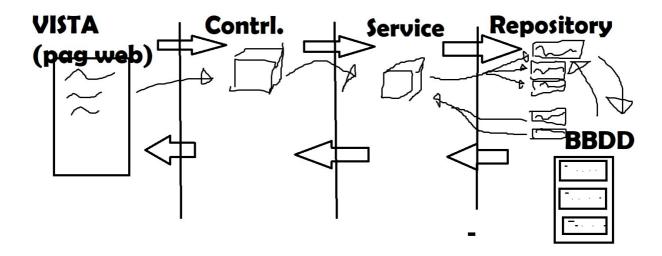
MODELO → Repositorio(RowMapper) → Repositorio(Repositorio con los métodos de consulta a la base) → Controlador → VISTAS

podemos usar lombok para getter y setter (poniendo @Getter y @Setter e importando los metodos: import lombok.getter y lombok.setter)

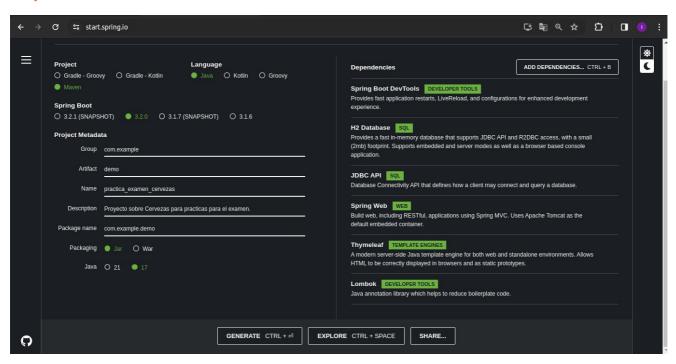
QUE SE HACE EN CADA SITIO:



- Schema.sql: dentro se pone las tablas de la base de datos
- Data.sql: dentro se ponen inserciones de datos a la base de datos.
- Application.properties: dentro se pone todo el tema de h2, etc.
- Templates: dentro van las vistas.html
- Models: dentro se crean las clases/objetos que representan las tablas de la base
- Repositories: dentro de estos se crean 2 tipos de repo:
 - 1 RowMappers: sirve para que al conectarnos a la base se generen objetos con la info
 - 2- Repositorios normales: sirven para crear métodos de inserción, listado, borrado a la base usando los rowmapper (Consultas SQL)
- Controllers: se conectan con la vista para mostrar datos y los repositorios para obtener/consultar/insertar datos en la base.



Dependencias:



Spring Boot DevTools:

Permite visualizar la base de datos y hacer testing de las clases.

Proporciona herramientas como la reinicialización automática de la aplicación al detectar cambios en el código fuente, entre otras características, para agilizar el proceso de desarrollo.

H2 Database:

- Propósito: Base de datos en memoria para desarrollo y pruebas.
- Funcionalidad: H2 es una base de datos relacional ligera y rápida que se puede integrar fácilmente en aplicaciones Spring Boot, se puede ejecutar en memoria.

JDBC API:

Permite trabajar con conectores a base de datos de java.

- Propósito: Proporciona una interfaz estándar para la conexión y ejecución de consultas en bases de datos.
- Funcionalidad: JDBC (Java Database Connectivity) es una API que permite a las aplicaciones Java interactuar con bases de datos relacionales. Spring Boot utiliza JDBC para facilitar el acceso a bases de datos y simplificar las operaciones de base de datos.

Spring Web:

- Propósito: Facilita el desarrollo de aplicaciones web.
- Funcionalidad: Proporciona características para el desarrollo de aplicaciones web, como el manejo de solicitudes y respuestas HTTP, la configuración de controladores, la gestión de sesiones y más. Spring Web facilita la construcción de aplicaciones web robustas y escalables.

Thymeleaf:

Es como se va a presentar la vista de la aplicación.

- Propósito: Motor de plantillas para la creación de vistas en aplicaciones web.
- Funcionalidad: Thymeleaf hace lo mismo que primefaces, crear vistas de la lógica. Facilita la creación de páginas HTML dinámicas y la presentación de datos desde el servidor.

Lombok:

- Propósito: Reduce la verbosidad del código Java.
- Funcionalidad: funciona como el create code de IDE's. Utilizando anotaciones, Lombok genera automáticamente este código durante la compilación, lo que hace que el código sea más limpio y conciso. La anotación @Data genera automáticamente los métodos toString, equals, hashCode, y los getters y setters para todos los campos de la clase.

Opciones del proyecto:

Project Gradle - Groov Maven	Language ry Gradle - Kotlin Java Kotlin Groovy
Spring Boot 3.2.1 (SNAPSHOT) ■ 3.2.0 3.1.7 (SNAPSHOT) □ 3.1.6	
Project Metadata	
Group	com.example
Artifact	cerveza
Name	ismaelbernad
Description	Proyecto de springboot desde 0 para practicar el examen
Package name	com.example.cerveza
Packaging	Jar War
Java	O 21 • 17

Group (Grupo):

- Propósito: Define el identificador del grupo de tu aplicación.
- Ejemplo: Si estás desarrollando una aplicación para tu empresa llamada
 "MyCompany", el grupo podría ser algo como com.mycompany.

Artifact (Artefacto):

- Propósito: Define el identificador único para tu aplicación dentro del grupo.
- Ejemplo: Si tu aplicación se llama "demo", el artefacto podría ser simplemente demo. El artefacto se utiliza para construir el identificador único de tu aplicación, que es a menudo utilizado en la creación de paquetes JAR o WAR.

Name (Nombre):

- Propósito: Es el nombre completo de tu proyecto.
- Ejemplo: Puedes poner el nombre que desees para tu proyecto. En tu caso, mencionaste "ismaelbernad".

Description (Descripción):

Propósito: Proporciona una descripción breve de tu proyecto.

Package name (Nombre del paquete):

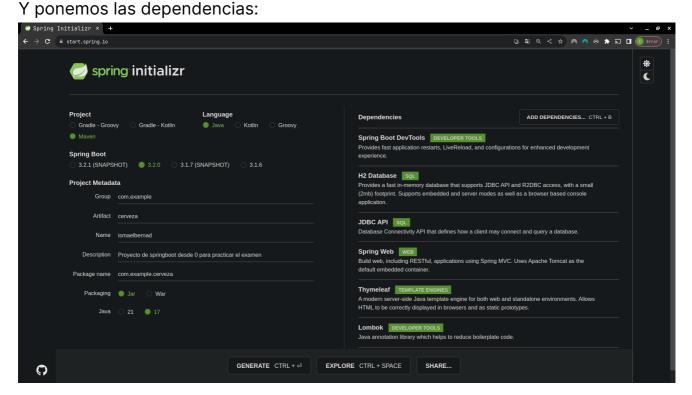
- Propósito: Define la estructura del paquete para tus clases.
- Ejemplo: Utilizando la convención de nomenclatura de paquetes de Java, este campo se utiliza para especificar cómo se estructurarán tus paquetes.
 En tu caso, com.example.demo sigue la convención común donde com es el dominio de Internet invertido, example es el nombre del grupo de tu aplicación, y demo es el nombre del artefacto.

Packaging (Empaquetado):

- Propósito: Define el tipo de empaquetado que se utilizará para la aplicación (por ejemplo, JAR o WAR).
- Ejemplo: El empaquetado JAR es común para aplicaciones independientes, mientras que el empaquetado WAR se utiliza a menudo para aplicaciones web.

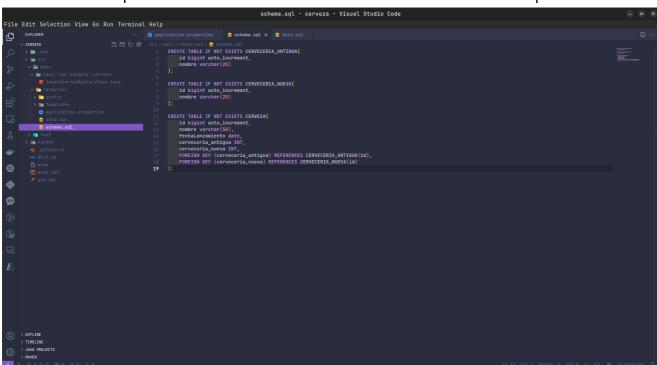
Crear proyecto de Springboot

Vamos a: https://start.spring.io/



Cambiamos el contenido del application.properties para especificar la creacion de la base de datos H2:

Creamos el esquema de la base de datos con el fichero schema.sql:



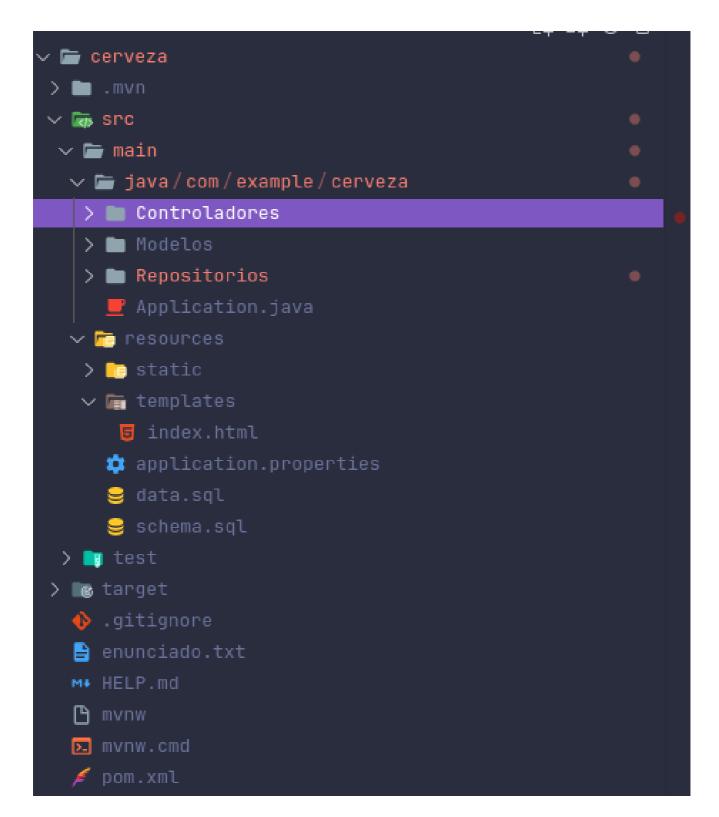
Y añadimos los datos que queremos que se inserten cada vez que se abra la aplicación, ya que la base de datos H2 SOLO ESTÁ EN MEMORIA. SE BORRA

CADA VEZ QUE SE CIERRA LA APLICACIÓN:

```
File Edit Selection View to Non Terminal Help

| Course |
```

Creamos las carpetas Controladores, Modelos y Repositorios en java/com/example/examen:



Creamos los modelos:

En los modelos ponemos los mismos atributos que tiene la base de datos en la

tabla.

Creamos en el repositorio los RowMapper para cada objeto/tabla que tenemos: (Los RowMapper son métodos que recogen los resultados de una query y los convierte en objetos)

Los necesitamos para luego usarlos en los repositorios de cada objeto.

```
ConvexableApper.java - APPS - Visual Studio Code

Code Selection View Go Run Torsinal Help

ConvexableApper.java x

Convexable
```



Creamos los métodos en el repositorio para insertar, buscar, etc de cada tabla: