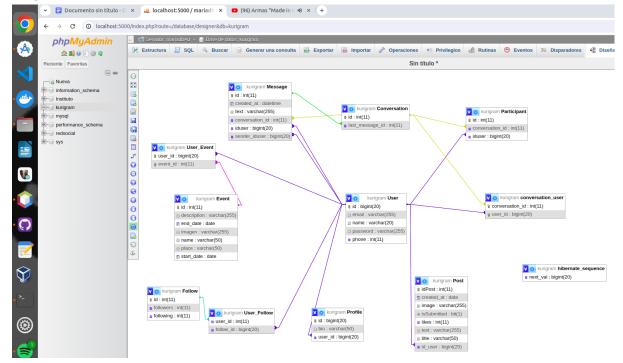
Raul Sales Herranz

Diagrama E-R:

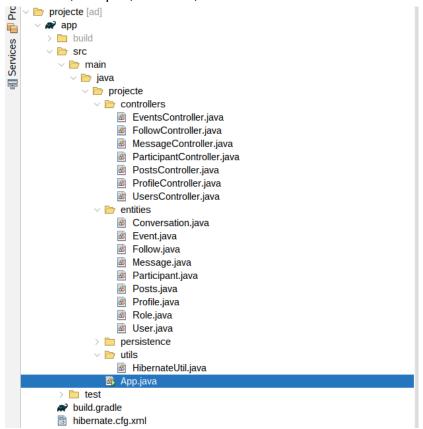


- -Tabla User: pensando que es una bbdd de una red social, todo debe girar entorno a el usuario(tema mensajes, conversación, participantes, quizás con firebase seria la opcion perfecta para realizar un chat). Contamos con varias relaciones muchos a muchos, un usuario a muchas acciones, y uno a uno. El propio hibernate nos crea las tablas intermedias si así lo hemos especificado y configurado en el hibernate.cfg.xml. También crea una tabla suelta hibernate. Esta acción la realizan varios o ORM desde mi experiéncia, como Doctrine.
- -Tabla Event: utilizada para trabajar los eventos de la red social. Se relaciona con los usuarios y almacena información de estos
- -Tabla Messages: Diseñada para almacenar información de mensajes.
- -Tabla Follow:Utilizada para que varios usuarios se puedan seguir entre sí. se relaciona a la tabla usuarios como muchos a muchos
- -Tabla Profile: relación uno a uno con el usuario.
- -Tabla Participant: Tabla diseñada para guardar los participantes de una funcionalidad de una conversación. (Podrian ser más de 2)
- Tabla Conversation; Se utiliza para guardar los datos de una conversacion entre varios participantes.
- -Tabla Post: contiene información de los posts de los usuarios almacenando datos como su fecha, y los usuarios que lo han hecho

Se ha implementado o intentado hql para los findAll().

- -MVC (Sin la Vista):
- -> controllers: manejan la lógica de las funcionalidades a realizar.
- ->persistence: no es buena práctica tener la lógica en los repositorios e incluso en main. por ello deberíamos desplazar la lógica a un repositorio. Pero tengo mis dudas, se que en Spring si se trabaja así.

->entidades: son las encargadas para realizar el modelado de la bbdd, con sus respectivas relaciones, campos, metodos, constructores...



-hibernate.cfg.xml:

Configuración de el proyecto para su realización:

-Ejecucion:

Aquí podriamos acceder a una entidad y realizar operaciones sobre ella, como los usuarios, listarlos, borrarlos, actualizarlos...

