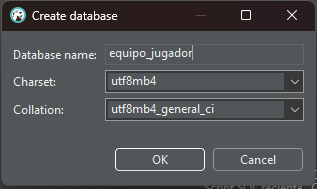
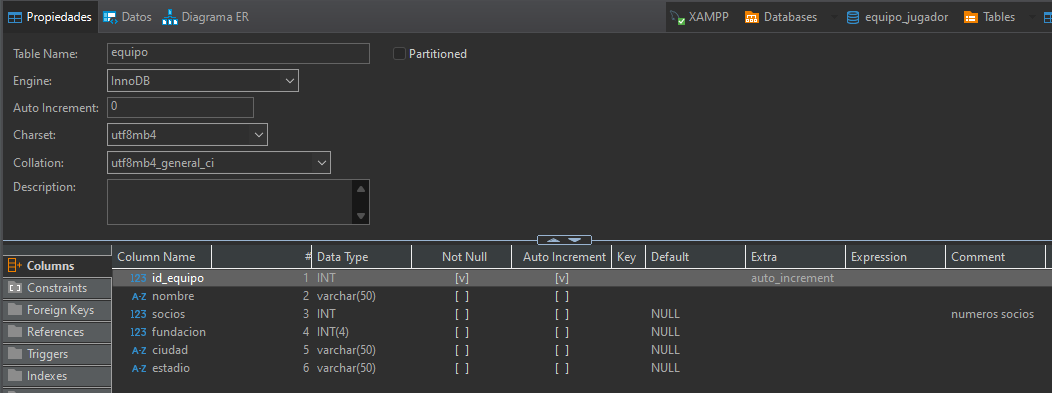
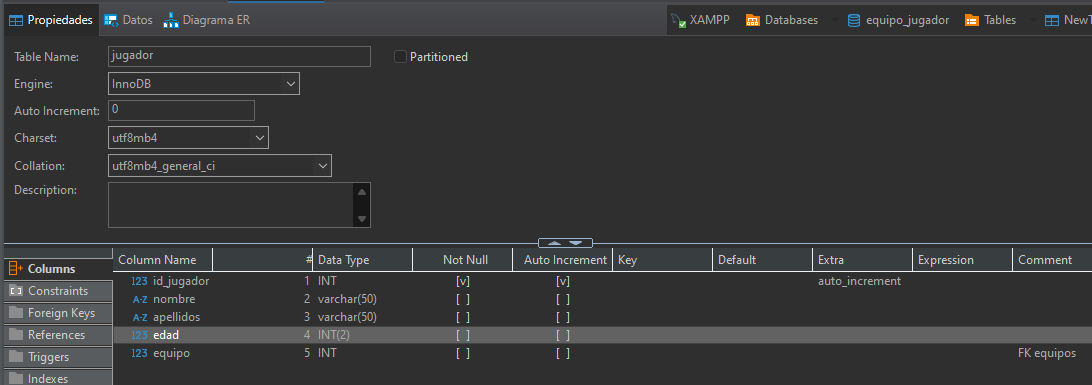
Instalación de Doctrine

Creamos una base de datos llamada equipo\_jugador



Creamos las tablas de equipo y jugador

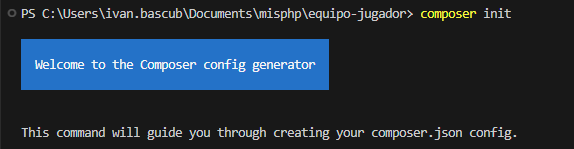




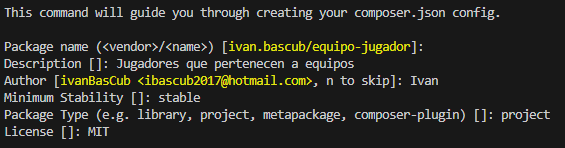
Abrimos un proyecto en VSCODE



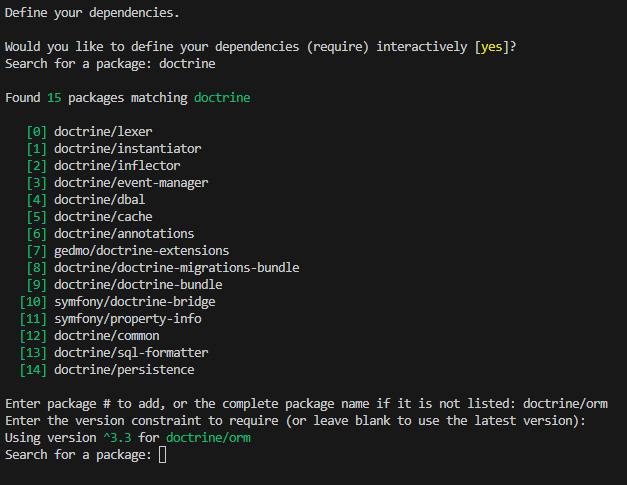
Abrimos el Composer



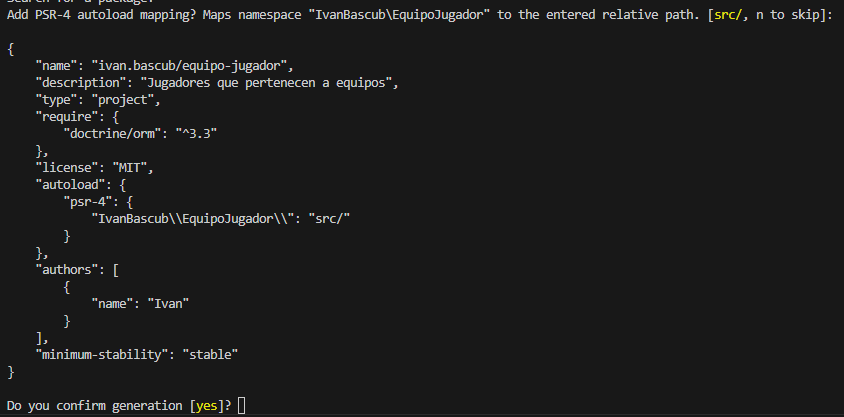
Le indicamos los parámetros de la configuración de Composer.json



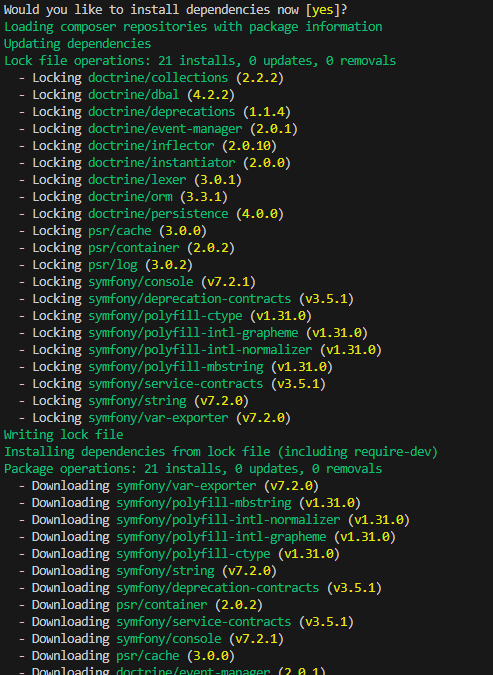
Vamos a indicar las dependencias del proyecto



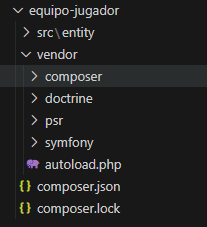
Vemos el Composer.json generado y confirmamos que todo esta bien



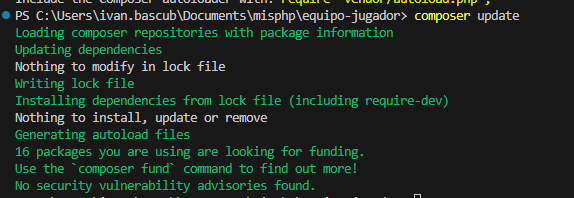
Instalamos las dependencias que le hemos indicado anterior mente



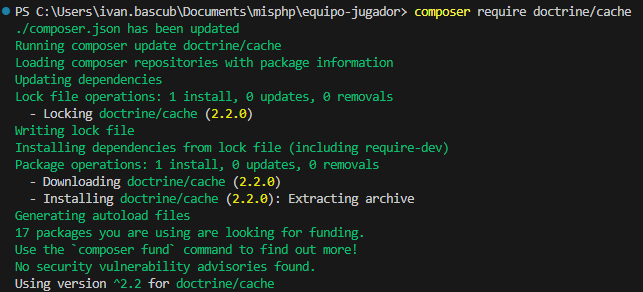
Comprobamos el contenido de la carpeta



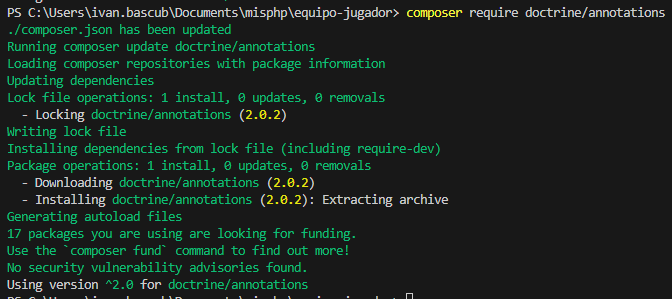
Comprobamos que todo este bien instalado



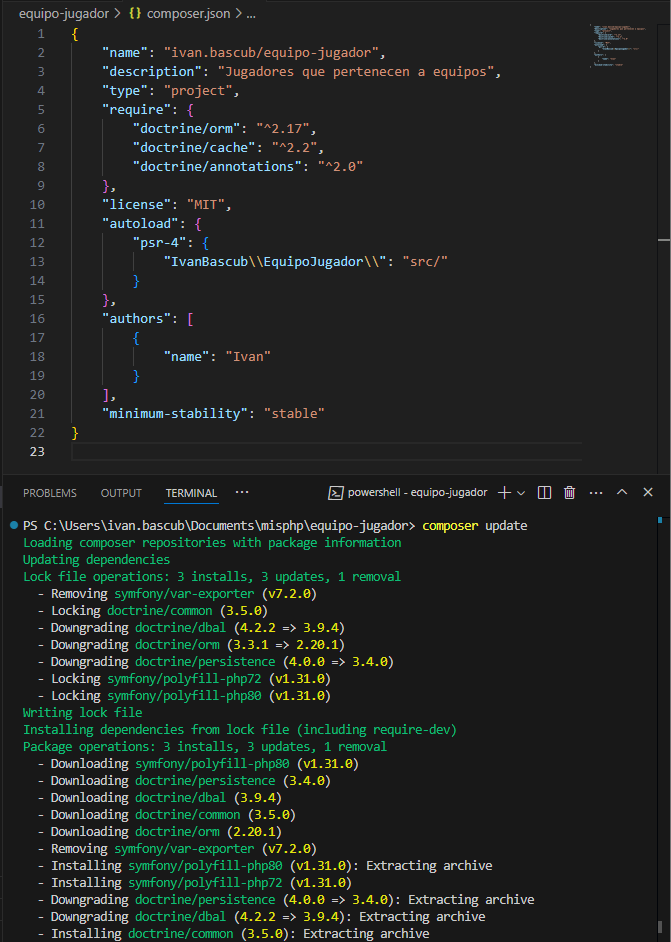
Instalamos doctrine/cache



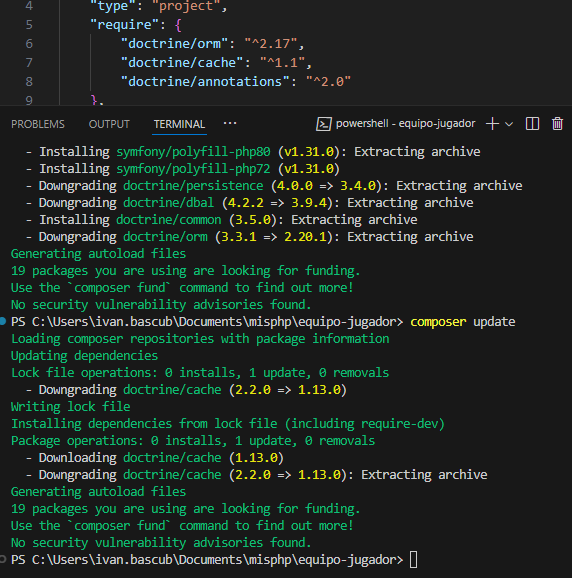
Instalamos doctrine/annotations



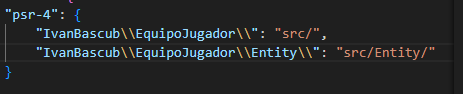
Cambiamos la versión de doctrine/orm a la versión 2.17



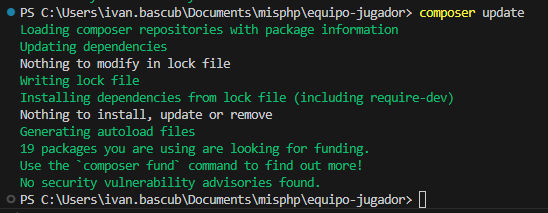
Cambiamos la versión de doctrine/cache a 1.1



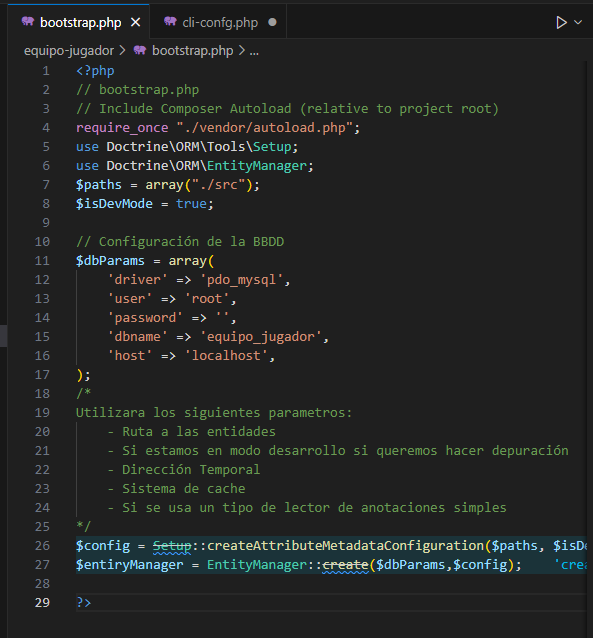
Le indicamos en que carpetas tiene que buscar las entidades de nuestro proyecto



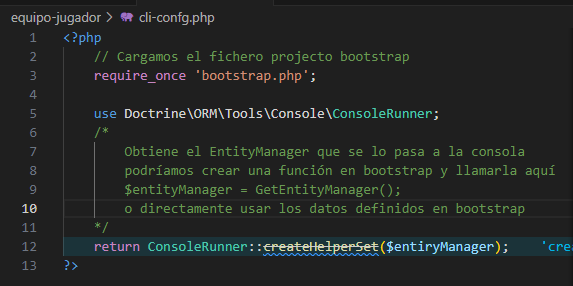
Hacemos un update por si acaso para actualizar la configuración de Composer



Creamos el siguiente archivo llamado Bootstrap.php

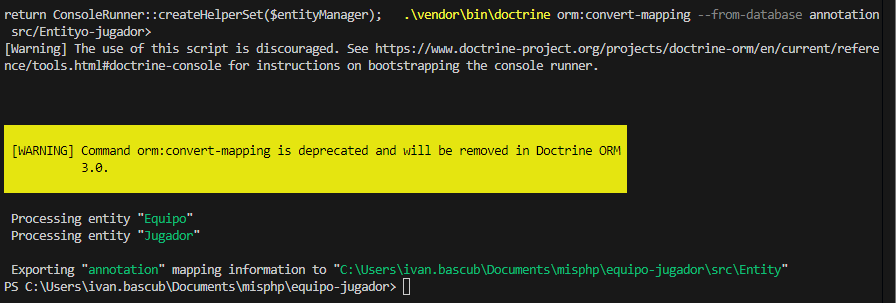


Creamos el archivo cli-config.php



Creamos las clases con doctrine/orm con el siguiente comando

.\vendor\bin\doctrine orm:convert-mapping --from-database annotation src\Entity



Instalamos la siguiente extensión de php

