

Codificación de módulos del software Stand alone, web y móvil de acuerdo al proyecto a desarrollar

Análisis y Desarrollo de Software Juan Manuel Aldana Zambrano



26 de enero de 2024

centro de hoteleria, turismo y alimentos

José Manuel Huelvas Blanco

Tabla de contenido}

[**Introducción** 2](#_Toc167973779)

[**Pantallazos de la Conexión con JDBC y Hibernate** 3](#_Toc167973780)

[Pantallazo Conexión con base de datos 3](#_Toc167973781)

[Pantallazo librerías 4](#_Toc167973782)

[Pantallazo *Método SAVE* 4](#_Toc167973783)

[Pantallazo de Consultas 5](#_Toc167973784)

# **Introducción**

Este documento trata de centrarse en la codificación del módulo del proyecto según las características del software a desarrollar, utilizando frameworks en este caso el de “Hibernate” de java para el desarrollo ágil.

Es en este contexto donde aparecen *frameworks* como *Hibernate* para facilitar el proceso de transformación de información requerido entre el mundo de las bases de datos relacionales, la lógica de negocio y el mundo de la programación orientada a objetos.

Hibernate es software libre con licencia GNU LGPL que presta servicios de ORM para JAVA, es decir, es plugin que puede ser integrado al IDE de desarrollo en JAVA que facilita el proceso de mapeo de tablas en una base de datos relacional a objetos JAVA mediante el uso de archivos declarativos en formato XML o anotaciones.

*Hibernate* utiliza JDBC para todos los procesos de comunicación con la base de datos funcionando como una capa adicional de abstracción de las funcionalidades del JDBC. En una aplicación JAVA podremos delegar la mayoría de las operaciones de bases de datos al *framework* de *Hibernate,* pero en segundo plano todo estará pasando por la API de JDBC.

Así que cuando estamos configurando *Hibernate* para conectarse a una base de datos lo que realmente pasa es que se configura *Hibernate* para el Uso del JDBC y es este quien realiza las operaciones.

# **Pantallazos de la Conexión con JDBC y Hibernate**

## Captura de pantalla de computadora Descripción generada automáticamentePantallazo Conexión con base de datos

Aquí se muestra la configuración para la conexión con la base de datos MYSQL con Hibernate en un servidor que se esta ejecutando en *localhost* y con el puerto 3306 con solo el usuario *root.*

## Pantallazo librerías

Texto

Descripción generada automáticamente

Luego se utilizan las *Entity Classes* que serán utilizadas para el proceso de mapeo hacia una base de datos relacional.

## Pantallazo *Método SAVE*

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Aquí se utiliza el método *save()* del objeto *Session* permite hacer el proceso de inserción de un nuevo registro en la base de datos enviando como parámetro un objeto de tipo entidad con sus valores.

## Pantallazo de Consultas

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

La consulta se realiza siguiendo los pasos anteriores pero esta vez se hace una instancia donde resultado hace una consulta a la base de datos MYSQL en donde encontrara al usuario “1” y se mostrara en consola “Registro Obtenido + resultado”.

**Bibliografía**

* Frameworks para construcción de aplicaciones con JAVA: <https://zajuna.sena.edu.co/Repositorio/Titulada/institution/SENA/Tecnologia/228118/Contenido/OVA/CF32/index.html#/>