Gym Management System

Sistema de gestión de gimnasio desarrollado en Spring Boot

Tecnologías

- Java 1.8
- Spring Boot 2.7.12
- Spring Data JPA
- MySQL
- Lombok
- Maven

Configuración (application.properties)

Ruta: src/main/resources/application.properties

1 Main Class

Ruta: src/main/java/com/gym/GymManagementApplication.java

```
package com.gym;
import org.springframework.boot.SpringApplication;
import org.springframework.boot.autoconfigure.SpringBootApplication;

@SpringBootApplication
public class GymManagementApplication {
    public static void main(String[] args) { SpringApplication.run(GymManagementApplication.class, args); }
}
```

2 BaseEntity

Ruta: src/main/java/com/gym/common/BaseEntity.java

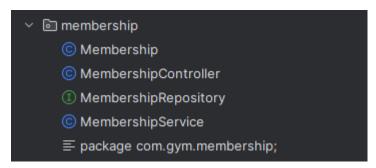
```
package com.gym.common;

import jakarta.persistence.GeneratedValue;
import jakarta.persistence.GenerationType;
import jakarta.persistence.Id;
import jakarta.persistence.MappedSuperclass;
import lombok.Data;

@MappedSuperclass
@Data
public class BaseEntity {
    @Id
    @GeneratedValue(strategy = GenerationType.IDENTITY)
    private Long id;
}
```

3 Modulo Membership

Ruta: src/main/java/com/gym/membership/



4 Manejo de Módulos y Eventos

El proyecto está dividido en módulos independientes:

- ✓ Membership,
- ✓ Classes.
- ✓ Equipment,
- ✓ Trainers,
- ✓ Billing
- ✓ Access.

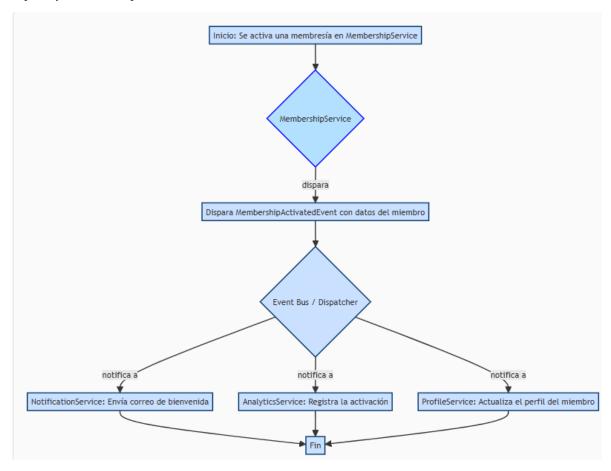
Cada módulo tiene su propia: - Entidad (Entity) - Repositorio (Repository)

- Servicio (Service) - Controlador (Controller)

Comunicación entre módulos con eventos

- **ApplicationEventPublisher:** Cada servicio puede disparar eventos usando publisher.publishEvent(event).
- Eventos definidos:
 - ✓ MembershipActivatedEvent
 - ✓ ClassBookedEvent
 - ✓ EquipmentMaintenanceEvent
 - ✓ AccessGrantedEvent
- **Listeners:** Otros servicios o componentes pueden escuchar estos eventos mediante clases anotadas con @EventListener.
- Esto permite que un módulo notifique a otros módulos sobre acciones importantes (p.ej., una membresía activada o clase reservada) sin acoplar los módulos directamente.

Ejemplo de flujo de evento



- 1. Se activa una membresía en MembershipService.
- 2. Se dispara MembershipActivatedEvent con los datos del miembro.
- 3. Otros módulos o componentes registrados como listeners reciben el evento y pueden reaccionar (p.ej., enviar notificación o actualizar otra entidad).

Esta arquitectura desacoplada mejora la escalabilidad y mantenibilidad del sistema.

5 Otros Módulos

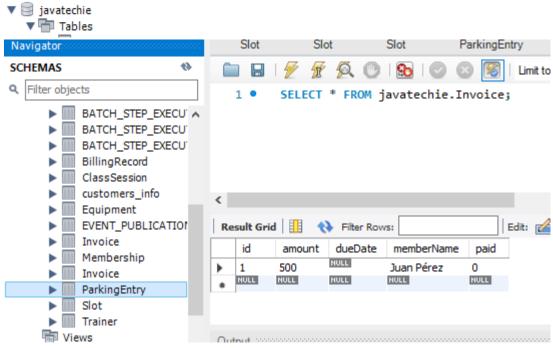
Los módulos Classes, Equipment, Trainers, Billing y Access siguen la misma estructura: Entidad, Repositorio, Servicio y Controlador.

6 Eventos

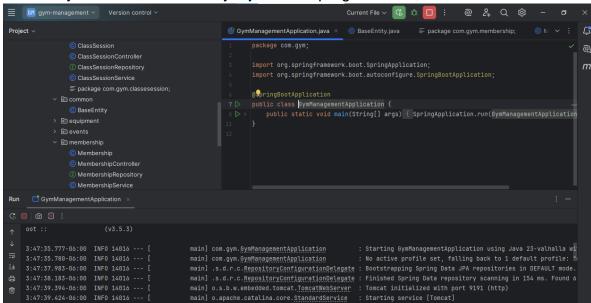
- MembershipActivatedEvent
- ClassBookedEvent
- EquipmentMaintenanceEvent
- AccessGrantedEvent

7 Ejecucion

1. Crear base de datos: CREATE DATABASE javatechie;



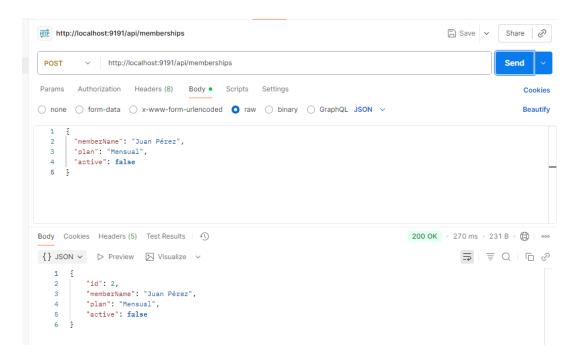
2. Abrir Proyecto en IntelliJ IDEA y ejecutar el programa



Prueba de Endpoints con Postman.

Membresías

• Crear nueva membresía



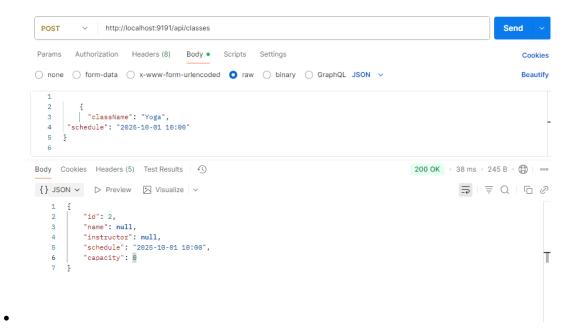
Listar membresías

```
| Save | Share | Save |
```

Clases

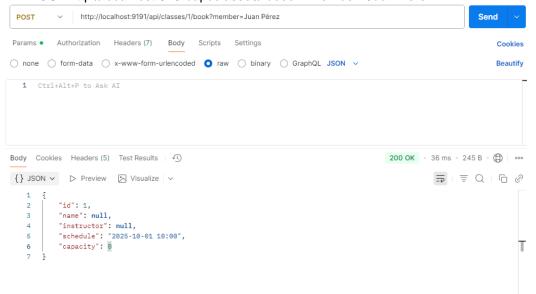
Crear clase:

- ✓ POST http://localhost:9191/api/classes
- ✓ Content-Type: application/json



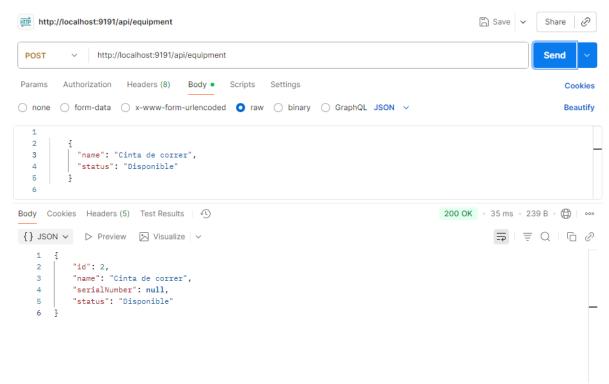
Reservar clase:

POST http://localhost:9191/api/classes/1/book?member=Juan Pérez



Equipos

- Registrar equipo:
- POST http://localhost:9191/api/equipment

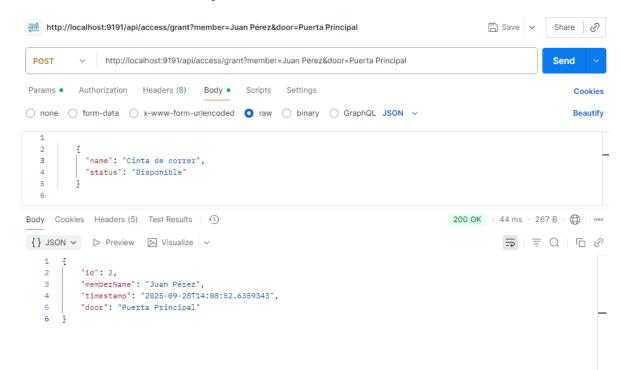


Reportar mantenimiento:

POST http://localhost:9191/api/equipment/1/maintenance?issue=Motor averiado

Accesos

- Conceder acceso:
- POST http://localhost:9191/api/access/grant?member=Juan Pérez&door=Puerta Principal



Facturación

- Crear factura:
- POST http://localhost:9191/api/billing

Pagar factura:

"dueDate": null,
"amount": 500.0,
"paid": true

