

Laboratorio 2 – IS2021

Crear un proyecto rails (**rails new nombre_proyecto**). Una vez que se terminaron de instalar las gemas, reemplazar los archivos dentro de nombre_proyecto con los de **fuentes.zip**.

Paso previo (opcional)

Agregar la gema hirb (**gem 'hirb'**) al Gemfile y correr **bundle install** para instalarla. Para habilitarla se debe correr el siguiente comando desde la consola rails: **Hirb.enable**

Notas

- En la BD ya existen las tablas **monstruos (nombre, descripcion)** y **victimas (nombre, edad, monstruo_id)**
- Cuando se pide probar, se debe realizar la prueba en la consola de rails (**rails c**)
- Cada vez que se reinicia la consola es necesario ejecutar **Hirb.enable** nuevamente para que los resultados se vean más prolijos.
- IMPORTANTE: Si se tiene la consola abierta y se modifica un modelo, es necesario correr el comando **reload!** para que tome los cambios.

Ejercitación

1. Iniciar sesión en gitlab.com (deberían tener una cuenta creada del lab1).
2. Crear un proyecto privado llamado Laboratorio 2. Como ya tenemos creado el proyecto rails, vamos a asociar el proyecto rails con el repositorio "Laboratorio 2". Sigamos los pasos que nos sugiere Gitlab bajo el título "Push an existing folder":

Push an existing folder

```
cd existing_folder
git init
git remote add origin git@gitlab.com:[redacted]:laboratorio-2.git
git add .
git commit -m "Initial commit"
git push -u origin master
```

3. Definir los modelos para Monstruo y Victima. Se deben crear los archivos correspondientes en la carpeta app/models.
4. Probar el nuevo modelo recuperando la cantidad de monstruos desde la consola de rails.
5. Definir una validación para que sea obligatorio el nombre.
6. Intentar crear un monstruo sin nombre y comprobar que no se guarda.
7. Definir una validación para que el nombre no se pueda repetir.
8. Probar intentando crear un monstruo con nombre repetido.
9. Commitear los cambios.
10. Un Monstruo puede tener víctimas. Definir la relación correspondiente en la clase Victima.
11. Crear una víctima para un monstruo existente **utilizando** el id del monstruo.
12. Crear una víctima para un monstruo existente **sin utilizar** el id del monstruo.
13. Un Monstruo puede tener víctimas. Definir la relación correspondiente en la clase Monstruo.
14. Obtenga todas las víctimas del monstruo Nahuelito utilizando la relación definida.
15. Obtener la cantidad de víctimas de Nahuelito.
16. Hacer que las víctimas se retornen por orden alfabético al invocar Victima.all
17. Crear un scope en Victima para que retorne las víctimas mayores a 25 años.
18. Hacer que al eliminar el monstruo se eliminen las víctimas asociadas.
19. Commitear los cambios.
20. Comprobar que los cambios se subieron correctamente.