

Taller 01 - Individual

- Reúnase con sus compañeros de equipo, escoja una de las clases del proyecto que está haciendo cada equipo (no se pueden repetir clases entre compañeros del mismo equipo).
- Sobre la clase escogida desarrolle las siguientes actividades. **Nota:** trate esa clase como clase aislada. **Olvídese de incluir o trabajar en este taller con atributos no primitivos.**
- **Nota:** aplique todos los conocimientos adquiridos hasta el momento en el curso, es responsabilidad suya que el siguiente sistema sea desarrollado (i) muy básico solo con lo que se pide, o (ii) “bien” desarrollado; es decir, que sea fácil de mantener, evolucionar, leer, entender, etc. Por lo tanto, el docente no detallará como se deben desarrollar los controladores, rutas, vistas, modelos, etc. Olvídese de utilizar cruds o generadores automáticos de código.
- **Nota 2:** no trabaje sobre la clase *User* de SprinBoot. Si le asignan una clase que se llama *User*, mejor póngale de nombre *CustomUser* o *Client*, o cualquier otra cosa diferente, pero NO *User*.

Actividad 1 (vista inicial): Despliegue una vista inicial con 2 botones/enlaces que lleven a las actividades 2 y 4.

Actividad 2 (formulario creación): Despliegue un formulario al usuario que reciba todos los datos requeridos para la creación de la clase. Olvídese de incluir datos correspondientes a atributos no primitivos (que representan relaciones). Omita para este taller cualquier conexión con otras clases de su diagrama de clases. Enfóquese solo en la clase escogida y los atributos primitivos de la misma.

Actividad 3 (inserción objeto): El formulario anterior deberá llevar a otra ruta donde se recoja la información del formulario anterior y se almacenen los datos en la base de datos (valide la información recibida). En caso de éxito, muestre un mensaje que diga “Elemento creado satisfactoriamente”.

Actividad 4 (listar objetos): Liste los objetos de la clase con solo 2 atributos, su id y su nombre u otro atributo que ayude a identificar fácilmente cada objeto, y coloque un enlace al id de cada objeto que lleve a la actividad 5.

Actividad 5 (ver un objeto): Muestre la información completa (todos los valores de todos los atributos) del objeto al cual se le dio click en la actividad 4, también cree un botón que lleve a la actividad 6.

Actividad 6 (borrar objeto): Borre el objeto al cual se le dio click en la actividad 5 y redirija a la sección de listar objetos.

Entrega Taller 01

- Suba el código del Taller 01 a Teams comprimido en .zip. Ver fechas de entrega en Teams.
- Incluya en el código comprimido un archivo *setup.txt* donde explique cómo correr el proyecto (si se deben hacer cambios a archivos de configuración, a que ruta inicial acceder, etc).

- Este taller será revisado inicialmente por otro compañero (llamado “compañero calificador”) de otro equipo, siguiendo unos lineamientos definidos por el profesor.
- El “compañero calificador”, deberá subir el documento de calificación a Teams a más tardar el 5 de Marzo a las 10:00 am.
- El docente revisará cada taller y cada calificación de cada “compañero calificador” el fin de semana.
- El taller 01 individual tendrá una nota de 80%, el otro 20% corresponderá a la calificación como compañero calificador.