

Actividad 022 - Scaffolding

- Para poder realizar este actividad debes haber realizado los cursos previos junto con los videos online correspondientes a la experiencia 11.

Ejercicio 2: Segundo Proyecto.

- Crear un proyecto llamado ***second_app***.
- Inicializar *Git*.
- Primer commit.
- Crear un ***scaffold*** de *Student* con los campos *name* y *age:integer*.
- Verificar que el archivo migración contenga los cambios necesarios y correr la migración.
- Confirmar -en el *Schema*- que la migración haya corrido correctamente.
- Convertir *Index* de *students* en la página de inicio.
- Segundo commit.
- Ingresar 2 estudiantes utilizando *rails console* y el método *create*.
- Ingresar 1 estudiantes a través de la aplicación.
- Comprobar que los registros se crearon correctamente.
- Agregar el *CDN* de una plantilla de *Bootswatch*.
- Agregar las clases de botones de *Bootswatch* a los *links* de *Show*, *Edit* y *Destroy*.

Students				
Name	Age			
Primer estudiante	27	Show	Edit	Destroy
JPCL	70	Show	Edit	Destroy
Kurt Cobain	100	Show	Edit	Destroy

- Tercer commit.
- Agregar un campo nuevo al modelo *Student* llamado *email* de tipo *string*.
- Revisar y correr la migración.
- Ingresar un nuevo estudiante mediante *rails console* (incluir el campo *email*).
- Modificar el *form* de registro de estudiantes para que permita ingresar el correo.
- Agregar el campo *email* a los *strong params* en el controlador *students*.
- Cuarto commit.
- Crear un nuevo controlador llamado *pages* con la página *landing*.
- En el método *landing* consultar todos los registros de *Student* y almacenarlos en una variable de instancia *@students*
- En la vista de *landing* iterar la colección *@students* y listar -en una tabla- todos los estudiantes con su respectivo email.
- Agregar un *navbar* de *Bootswatch* al layout.

El *navbar* sólo debe contener 2 links: uno a *index* y uno a *landing*.

- Quinto commit.
- Crear un repositorio en *GitHub*.
- Añadir el *remote* al repositorio de *GitHub* y hacer *push*.
- Inicializar proyecto en *Heroku* y hacer *push*.