

Proyecto Final 2º DAM

Proyecto Player2

Primera Bitácora Daniel

Daniel Barroso Rocío
(danielbarrosorocio@gmail.com)

Índice:

Viernes 11 de marzo a martes 16 de marzo: Teorización de la bbdd.	2
Miércoles 17 de marzo a domingo 20 de marzo.	2
Lunes 21 de marzo a jueves 24 de marzo.	2
Viernes 25 de marzo	3
Procesos intermedios	3

- Viernes 11 de marzo a martes 16 de marzo: Teorización de la bbdd.

“Creada estructura de base de datos y avanzado proyecto api rest hasta el login”

El problema más grande que tuve en este proyecto ha sido la base de datos. Hasta ahora en este segundo curso de ciclo, las bases de datos ya estaban pensadas desde el principio, así que pensar junto con mi compañero Ricardo la manera correcta de estructurarlo todo fue duro. Varios arreglos tuvieron que hacerse por el camino de estos problemas de no tener clara la estructura desde el mismo segundo curso, pero creo que el resultado obtenido es muy decente y ya podemos hacer un login con token, lo cuál es genial.

- Miércoles 17 de marzo a domingo 20 de marzo.

“ Funcional getAll y get de videojuego”

El lastre de este problema lo tenía al intentar realizar cualquier REST, no sabía cómo lo queríamos realmente, o si necesitaríamos una API de terceros. Finalmente apechugamos y seguimos con nuestra idea principal, nuestra propia API. La idea que formamos aquí es realizar una primera versión que fuera accesible, e ir generando niveles de seguridad cuando tuviéramos todas las acciones.

- Lunes 21 de marzo a jueves 24 de marzo.

“Get put y delete más búsqueda propia de JuegoUsuario, Videojuego y usuario”

“Realizado todos los get, delete y post de la app menos los de mensajes y arreglado un error de la entity y de la lógica de mensajes”

Ya aquí tenía una idea clara de cómo quiero que funcione mi api rest, por lo que ejecuté la idea y creé las funciones de las tres entidades más necesarias de la aplicación por ahora. Pequeños errores de base de datos tuvieron que ser resueltos, por ejemplo, la puntuación de videojuegos es un campo calculado, por lo cual no lo guardamos sino que lo hacemos con las puntuaciones de JuegoUsuario sobre la marcha. Esto era importante para que Ricardo comprobara su parte React con la api, lo cual tuvo que hacer algunos ajustes para terminarlo, así que hice el primer commit para ello.

Primera bitácora

El segundo commit es ya terminando las otras entities que no eran necesarias para Ricardo, pero que la api necesitaba tener igualmente.

- Viernes 25 de marzo

“Realizado conjunto get post y delete de mensajes”

“Arreglados errores de post de JuegoUsuario y actualizada datos dentro de la bbdd”

Di unos retoques que detectamos en el programa y diseñé e implementé el sistema de guardado de mensajes por API. Necesitaremos revisitarlo en la futura implementación de chat.

- **Procesos intermedios**

Además de lo documentado en esta bitácora, ayudaba en la estructuración de la aplicación React porque al ser el que ideó la página web, tenía que transmitirle a mi compañero esta visión. En breve creo que puedo dar por finiquitada la API Rest y ponerme a ayudar en tiempo completo a mi compañero a terminar el cliente React y así ponernos con la segunda fase de nuestro proyecto.