

Hito 3

Durante el hito 3 deberéis crear un pequeño programa en Java que realice conexiones a la base de datos generada durante el hito 2. Para ello, deberéis afrontar la creación de este programa desde dos perspectivas diferentes: empleando los drivers nativos de JDBC y utilizando el ORM Hibernate.

JDBC

Para completar este sub-apartado deberéis completar el desarrollo de cuatro métodos que se enunciarán a continuación, haciendo uso de **MySQL Connector/J 8.0**. Los métodos que se deben implementar tienen que comunicarse con la base de datos, que ya debería estar creada, son:

1. Introducir en la base de datos un nuevo dragón, “*Viseryon*”, para un evento en colaboración con la prestigiosa serie *Tronos en Juego*. Para ello complete el método: `nuevo_dragon(String nombre)`
2. Mostrar por pantalla una lista de dragones que ha derrotado el escuadrón con `id=1`. Para ello complete el método: `squad_derrota_dragones(Long id_squad)`
3. Mostrar por pantalla una lista de las hachas que pueden forjarse en la “*Forja de Tébez*”. Para ello complete el método: `mostrar_hachas(String nombre_forja)`
4. Mostrar por pantalla el nombre de la espada que porta el guerrero “*Stanto*”. Para ello complete la función: `espada_porta_guerrero(String nombre_guerrero)`

Para llevar a cabo la implementación de los métodos anteriores, deberéis completar las siguientes tareas:

1. Descarga la plantilla de código fuente para completar este sub-apartado y cargarlo en un proyecto Maven de IntelliJ. Puedes encontrar el código fuente en GitHub: `git@github.com:bddetsisi/practica-dragones-y-cabernas-hito3-jdbc.git`
2. Inicializa el servidor de MySQL mediante **docker** tal y como hizo en el hito 2. Anote la contraseña establecida para el administrador (si la hubiera) y el puerto en el que se “levanta” el servicio (Por defecto: 3306).
3. Crea tantas clases en Java como entidades se necesiten para llevar a cabo los métodos pedidos. Deberéis crear dichas clases en el paquete `game.model`, donde encontrará una clase de guía, `Dragon`, que además deberás utilizar en uno de los métodos.
4. Completa las funciones proporcionadas en el `main`. Para ello analiza el código del proyecto y completadlo siguiendo las instrucciones de los comentarios `@TODO`.

Hibernate

Para completar este sub-apartado deberás completar las siguientes tareas:

1. Descarga la plantilla de código fuente para completar este sub-apartado y cargarlo en un proyecto Maven de IntelliJ. Puedes encontrar el código fuente en GitHub: `git@github.com:bddetsisi/practica-dragones-y-cabernas-hito3-hibernate.git`

2. Crea tantas clases en Java como entidades tenga el modelo Entidad-Relación del hito 1 y etiquetarlas correctamente. Se deben crear dichas clases en el paquete `model`, donde se han precargado dos clases de ejemplo (**Mago** y **Daga**) que les podrá servir de guía.
3. Crea una nueva base de datos a la cual se conectará el programa y en donde generará la estructura de la misma. Este paso es importante para no sobre-escribir la base de datos creada en el hito 2.
4. Completa el archivo de configuración `hibernate.cfg.xml` para que el programa se pueda conectar a la base de datos que acaba de crear.
5. Completa las clases proporcionadas (**Main**, **Controller**, **Daga** y **Mago**) para que desde el **main** se pueda crear un mago e incorporarle por defecto la “*Daga de Madera*”, que también deberá ser creada. Para ello analice el código del proyecto y complételo siguiendo las instrucciones de los comentarios `@TODO`.

Todos los entregables generados para este hito deberán desarrollarse en formato electrónico y ser presentados de forma clara y legible.

La evaluación del hito está planificada para la semana del **lunes 20 de diciembre de 2021**. Debido a las restricciones del calendario, este hito solo se evaluará una vez y no podrá re-evaluarse si no se obtiene una calificación de APTO.