Parcial Arquitectura

Juan Sebastian Dueñas Robayo

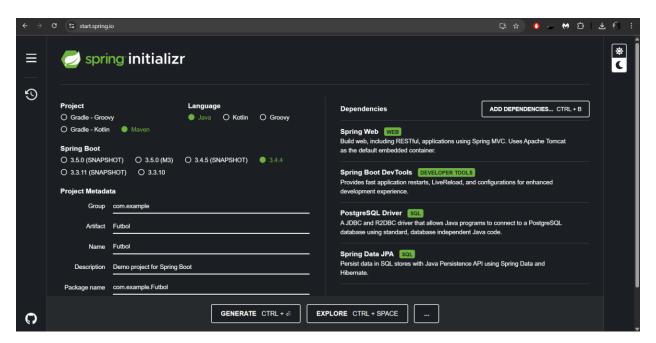
833539

Corporación Universitaria Minuto de Dios

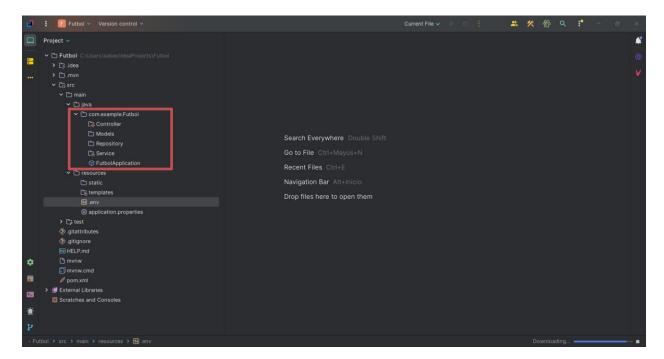
Ing. William Alexander Matallana Porras

Arquitectura de Software

1. Empezamos creando el proyecto con la página de Spring Initializr



 Descomprimimos la carpeta y la abrimos con nuestro IntelliJ, dentro del paquete com.example.Futbol, crearemos las carpetas de models, service, controller y repository



 Dentro de la carpeta model, creamos cada uno de los modelos según la información del pdf

Jugador

Partido

Estadística de Jugador

Equipo

Entrenador

 Dentro del apartado de application.properties colocaremos la información de la conexión de la base de datos a supabase

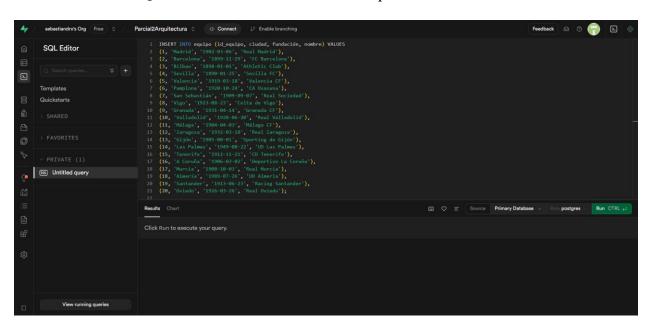
5. Dentro del FutbolApplication cargaremos una función llamada loadEnv para que recorra nuestras variables y permita arrancar nuestra conexión

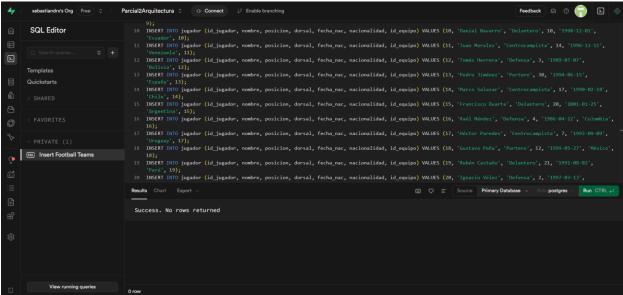
```
| Project | Proj
```

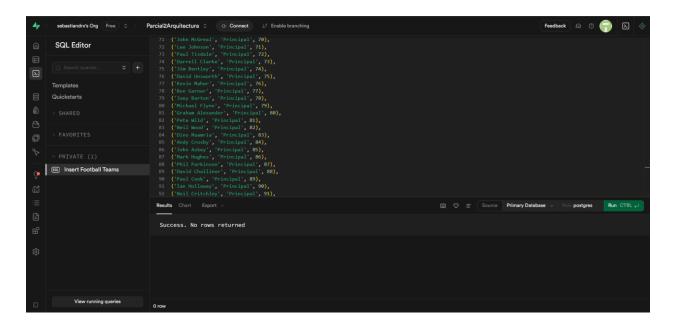
6. Luego de crear todos nuestros controladores, servicios y repositorios nos dijimos a insertar los registros por cada tabla

Project ~ ▼ □ src main 🗸 📮 java ▼ Controller ★ EstadisticaController ✓ ☐ Models ★ EstadisticaJugador ➤ □ Repository ♣ EntrenadorRepository ♣ EquipoRepository ♣ EstadisticaRepository ♣ JugadorRepository PartidoRepository ▼ Cas Service ★ EntrenadorService ★ EquipoServices ★ EstadisticaService

7. En SQL EDITOR colocaremos los datos que vamos a insertar en cada tabla







 Luego de insertar los registros, lanzamos la conexión y vamos a probar con postman cada una de ellas

9. CONSULTAS NATIVAS

- Obtener los resultados de todos los partidos indicando los nombres de los equipos: http://localhost:8080/partidos/resultados
- Obtener los jugadores que han marcado más de X goles

 http://localhost:8080/jugadores/goleadores?minGoles=0
- Obtener todos los jugadores de un equipo específico:
 http://localhost:8080/jugadores/equipo/1
- Obtener el número total de goles marcados por un equipo en todos sus partidos: http://localhost:8080/estadisticas/goles/equipo/1