

Explicación arquitectura y patrones de desarrollo

1. Para el desarrollo del backend se utilizó una arquitectura sencilla por paquetes, con un patrón de diseño creacional, Separando las clases de acuerdo con su funcionalidad y su rol.

com.prueba: En este paquete se puede encontrar el archivo main de SpringBoot, el cual cumple la función de arrancar la aplicación

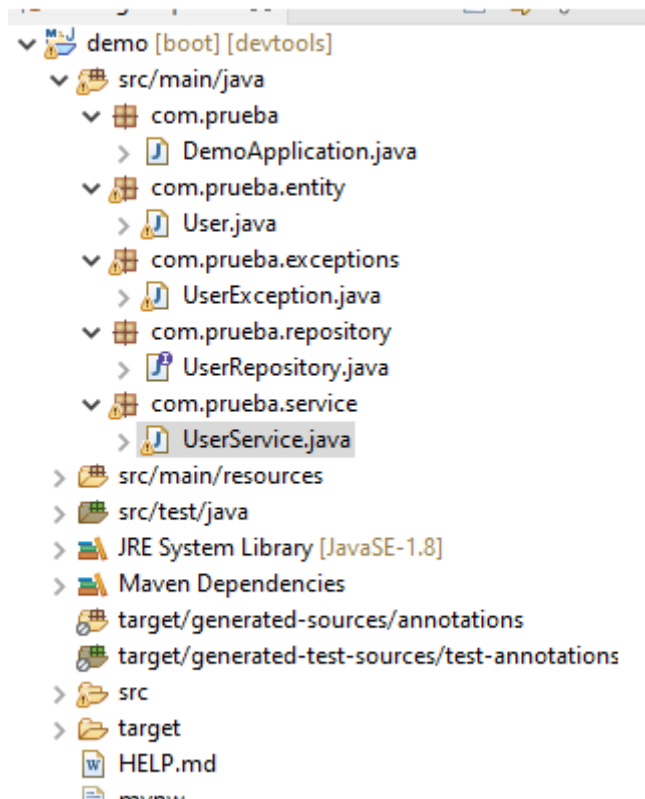
com.prueba.entity: en este paquete se almacenarán todas las entidades, encargadas de mapear las tablas en la base de datos

com.prueba.exceptions: en este paquete se añaden todas las excepciones personalizadas

com.prueba.repository: en este paquete se añadió la interfaz repository, la cual se utiliza para realizar transacciones en la base de datos

com.prueba.service: en este paquete se añadió la funcionalidad de los servicios Rest, los cuales serán accedidos desde el frontend Html

A continuación presento una imagen con la respectiva estructura del proyecto



2. Para el desarrollo del frontend se utilizó una estructura similar, en la cual se separaron los archivos js encargados del consumo de servicios Rest (Se utilizó JQuery y Ajax para consumir los servicios), en este caso se introdujeron en la carpeta User la cual se encuentra dentro de js/services, Esto para separar los scripts referentes a User

Dentro de la carpeta html se encuentra la carpeta User, la cual hace referencia a las vistas del usuario

Para ejecutar la aplicación se debe abrir el archivo index.html, al momento de ejecutar el mismo se puede observar los botones que redirigen a las vistas del usuario.

A continuación adjunto imagen de la estructura del código.

