2025/11/08 11:59 1/2 TD n°0 & TD n°1

TD0 & TD1

Notions abordées :

- Contrôleurs
- Routage
- Vues
- Session et contexte

Création

Créer le projet td0 :

Group : s4.spring Artifact : td0 Packaging : War

• Description : Gestion d'items

• Dependencies : Web, Devtools, Mustache

Configurer le projet dans application.properties, pour que le contextPath soit td0/, configurer Mustache

Objet métier

Créer une classe Element dans s4.spring.models :

Element

- String nom
- int evaluation

CREATED WITH YUML

Ajouter:

- Des accesseurs (getters/setters) sur les 2 membres
- Sur-définir la méthode **equals** pour que 2 items du même nom soit considérés comme égaux

Initialisation d'un objet en session

L'annotation @SessionAttributes permet de définir des variables de session. Combinée à @ModelAttribute, elle permet l'initialisation correcte de la variable de session.

```
@SessionAttributes("items")
public class MainController {
    @ModelAttribute("items")
```

```
public List<String> getItems(){
    return new ArrayList<>();
}
```

Routes

Adresse	Description
td0/	Affiche la liste des éléments stockée en Session + 1 bouton pou ajouter un élément (/td0/new)
	Afficher un formulaire d'ajout d'élément (seulement son nom), la validation va vers /td0/addNew puis redirige vers /td0
td0/inc/{nom}	Incrémente l'évaluation de l'élément de 1, puis redirige vers /td0
td0/dec/{nom}	Décrémente l'évaluation de l'élément de 1, puis redirige vers /td0

From:

http://slamwiki2.kobject.net/ - SlamWiki 2.1

Permanent link:

http://slamwiki2.kobject.net/framework-web/spring/td0?rev=1549013206

Last update: 2019/08/31 14:43

