

TD0 & TD1

Notions abordées :

- Contrôleurs
- Routage
- Vues
- Session et contexte

Création

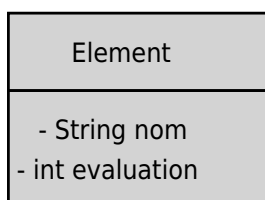
Créer le projet td0 :

- 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 :



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)
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**

