

Conception de logique applicative

Objectifs

- Concevoir des interfaces (vues)
- Créer leur logique comportementale

Situation initiale

- Créer le projet **koTd6** en important le fichier war dans eclipse.
- Démarrer le projet sur le serveur web (**Run as...**)

Conception des vues

Villes

Objectifs

Il s'agit de donner à la liste des villes le comportement suivant :

- Ajout de la sélection au clavier et à la souris
- Edition par défaut supprimée et remplacée par une édition directe (dans la liste)
- Ajout d'un bouton détail pour visualiser la liste des entreprises de la ville
- Ouvrir le template de la classe ville :

Ajout de la sélection au clavier

la méthode **addSelector** permet d'ajouter le contrôle clavier sur la liste : le code de touche **113** correspond à la touche F2, et permet l'édition d'une ville : voir <http://tutorial.kobject.net/java/ajaxinclude/keyboard>

- Modifier le template des villes :

```
{#func:this.addSelector(113)#}
{#func:this.setEditable(true)#}
{#mask:<td>{cp}</td><td>{ville}</td>#}
{#mask:<td>{cp}</td><td>{ville}</td>#}
{#set:this.ajaxIncludes=true#}
{#set:this.listContentUrl="villes.do"#}
{ _ajx }
{ _listContent }
  { _page }
    <div class="boxButtons">{ _pageCounter }{ _navBarre }</div>
{/ _listContent }
```

- Tester la page **villes.do** et son comportement (clavier et souris)

Action	Effet
F2	Edition avec le formulaire de modification
Touches de direction Haut, bas, gauche, droite	Déplacement entre les villes
MAJ+Home	Atteindre la première page
MAJ+Fin	Atteindre la dernière page
MAJ+PageUp	Page précédente
MAJ+PageDown	Page suivante
Double clic	Déplacement sélection ligne

Liste des entreprises | **Liste des villes**

14000	Caen	Modifier
14000	Authie	Modifier
63000	Clermont-Ferrand	Modifier
5000	Gap	Modifier
73490	La Ravoire	Modifier
14400	Bayeux	Modifier
14100	Authie Nord	Modifier
50000	Saint-Lô	Modifier
35000	Rennes	Modifier
33000	Bordeaux	Modifier

Afficher 10 enregistrement(s) sur 26

- Enlever l'édition de la liste

```
{#func:this.addSelector(113)#}
{#func:this.setEditable(false)#}
...
```

Activation de l'édition directe des membres

Pour qu'un membre soit éditable, il faut qu'il appartienne à un élément DOM de la classe **editable**.

Nous allons ajouter un **Display** associé à la classe **KVille** pour modifier l'affichage des éléments de la liste :

```
package net.display;
import net.ko.displays.KObjectDisplay;
import net.ko.kobject.KObject;

public class VilleDisplay extends KObjectDisplay {

    @Override
```

```
public String showInList(KObject ko, String memberName) {
    String result=super.showInList(ko, memberName);

    if("cp".equals(memberName) || "ville".equals(memberName)){
        result="<span class='editable'
title='"+memberName+"'>"+result+"</span>";
    }
    return result;
}
}
```

- Associer ensuite le **Display** créé à la classe **KVille** dans le fichier **/conf/kox.xml** :

```
...
<class name="KVille" display="net.display.VilleDisplay">
    <member max="5" name="cp" required="1" type="string" />
    <member max="100" name="ville" required="1" type="string"
transform="onlyFirstWordUpper"/>
</class>
...
```

Entreprises

From:

<http://slamwiki2.kobject.net/> - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:

<http://slamwiki2.kobject.net/javaee/td6?rev=1386635544>

Last update: **2019/08/31 14:42**

