

Pour permettre l'ajout d'un film vous réaliserez cette fonctionnalité en passant par deux étapes :

- Mettre en place une navigation vers la page d'ajout
- Mettre en place le formulaire et le service permettant l'ajout du film

## 1 - Navigation

Ajouter à la page **bluraystore-home.html** un lien permettant d'accéder à la page d'ajout de film. Vous mettre en place un lien href qui mènera vers l'URL **/add-bluray-form**.

Cette URL sera mapé par **HomeController** via une méthode **displayMovieForm**. Vous utiliserez pour cela une annotation **@GetMapping**.

La méthode **displayMovieForm** vous mènera vers une nouvelle page **add-bluray-form.html** ce qui va nous autoriser à ne pas préciser d'identifiant de page en sortie de méthode, comme nous l'avons fait pour **displayHome**.

Votre méthode **displayMovieForm** ne fournissant aucune informations en sortie pourra retourner void.

La page **add-bluray-form.html** montrera le formulaire de saisie. Et vous ajouterez simplement une balise HTML `<form>` qui soumettra en POST vers l'URL **/movie**, conformément au standard ReST. Ajoutez simplement dans ce formulaire un bouton de soumission `<input type="submit"/>` .

Cette URL va mener vers **MovieController** dans une nouvelle méthode **addMovie()**. Utilisez un **@PostMapping** pour l'accès à cette méthode et par la même occasion, utilisez un **@GetMapping** en lieu et place du **@RequestMapping** déjà présent dans cette classe.

Gardez cette méthode "vide" pour le moment, mais retournez l'identifiant de la page de confirmation d'ajout: **bluray-added**. Par conséquent créez également la page **bluray-added.html** qui se contentera d'afficher "Le film a été ajouté ».

## 2 - Votre formulaire

L'utilisateur (administrateur) va devoir saisir les informations suivantes :

- Le titre
- Le genre
- La description

Ajoutez dans la balise form une balise input type="text" pour chacun de ces champs. Les valeurs viendront alimenter les propriétés d'un objet de type Movie.

Vous ajouterez à la balise form l'attribut **th:object** qui fera référence à objet de type Movie.

L'objet de type Movie exploité par le formulaire devra être fourni sous forme de **@ModelAttribute**:

1. dans les arguments de la méthode **displayMovieForm**.
2. dans les arguments de la méthode **addMovie**.

La méthode **addMovie** va exploiter la méthode **registerMovie** de la classe de service **DefaultMovieService**.

Cette méthode va recevoir un film dont l'identifiant n'est pas valorisé, mais il va falloir s'en occuper.

- Dans **MemoryFilmRepository**, utilisez un compteur static (vous pouvez vous inspirer de ce qui est fait dans le cours au niveau de **InvoiceServiceNumber**)

- Dans **FileMovieRepository** , retrouvez dans le fichier csv l'identifiant actuel le plus élevé que vous incrémenterez de 1. Voici le code qui permet ceci, il réutilise la méthode list du repository :

```
long lastId=list().stream().map(Movie::getId).max(Long::compare).orElse(0L);  
movie.setId(lastId+1);
```

Notez qu'il y a désormais 4 informations à insérer dans le fichier :

```
writer.write(movie.getId()+ »; »+movie.getTitle()+";"+movie.getGenre()+";"+movie.getDescription()  
+"\\n");
```

Testez maintenant votre application en ajoutant le film de votre choix.