

Dans cette partie, nous allons implémenter pour notre Blu-Ray Store une architecture par contrat comme nous l'avons fait ensemble dans les démonstrations précédentes.

Pas besoin de s'occuper de la couche de contrôle car ceci n'est pas obligatoire à partir du moment où le composant n'est pas injecté dans un autre.

Implémentations

Créez l'interface `MovieRepositoryInterface` et ajoutez la méthode `add(Movie movie)`. Vous devrez ensuite implémenter l'interface au niveau de la classe `MovieRepository` et `MovieRepositoryWithText`.

Créez ensuite l'interface `MovieServiceInterface` et ajoutez-y la méthode `registerMovie(Movie movie)`.

Dans la classe `MovieController`, ajoutez une propriété de type `MovieServiceInterface` que vous laisserez (sans valeur) mais que vous invoquerez dans la méthode `addUsingConsole`.

Finalement, ajoutez dans `MovieService` une propriété de type `MovieRepositoryInterface` (sans valeur) mais que vous invoquerez dans la méthode `registerMovie(Movie movie)`.