

ASP Projekat

Projekat sadrzi cetiri sloja : API sloj, Data Access sloj, Application sloj , Iplementation sloj I Domain sloj I shrva mu je pregled video igara, kao I njihovo dodavanje, menjanje I iznajmljivanje.

Domain Sloj:

Domain sloj u sebi sadrzi klase koje predstavljaju sve tabele u bazi podataka .

Te klase su :

1. BaseEntity - služi kao osnova svih ostalih klasa I daje im ID, datume nastanka I izmene, kao I da li je zapis obrisao ili ne
2. Company – klasa za kompanije koje proizvode video igre, u njima se nalazi ime kompanije kao I veza sa tabelom Game
3. Console – tabela koja sadrži informacije o konzolama na kojima video igre mogu da se igraju
4. Genre – tabela koja sadrži informacije o razlicitim tipovima video igara
5. Game – glavna tabela koja je sadrži informacije o video igri, kao I strane ključeve ka par vezivnih tabela
6. Game_Console – tabela koja povezuje video igre sa konzolama
7. Game_Genre – tabela koja povezuje video igre sa njihovim tipovima
8. User – Tabela korisnika sa sve ključem za tabelu uloga
9. Role – tabela koja sadrži informacije o uloga korisnika
10. Rent – tabela koja služi za povezivanje korisnika I video igara koje su oni iznajmili

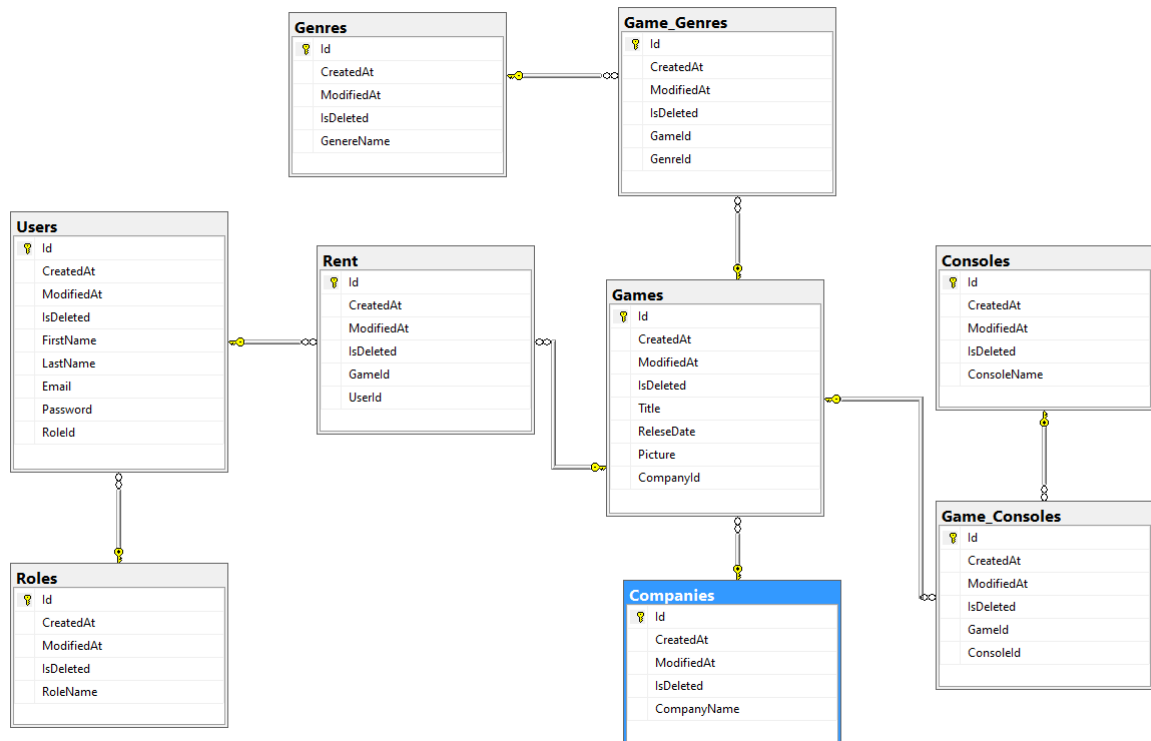
Application Sloj:

Ovaj sloj predstavlja poslovnu logiku celog projekta I organizovan je po sledecim folderima:

1. Interfaces – gde se nalaze glavni interfejsi koje ce naslediti sve komande
2. DataTransfer – folder gde su smesteni sve Dto klase za dohvatanje, dodavanje, brisanje I izmenu zapisa u tabelama
3. Commands – mesto za cuvanje svih komandi koje u sebi ne ukljucuju povratne podatke
4. Querys – mesto za cuvanje svih komandi koje vracaju bar jedan zapis iz tabela
5. Searches - klase koje se koriste kad se vrši klijentska pretraga
6. Helper – mesto za cuvanje svih pomocnih sredstava za funkcionalnosti kao sto su logovanje korisnika, paginacija I slanje emaila
7. Exceptions – folder sa nasim izuzecima poslovne logike

DataAccess:

Sadrzi code first pristup bazi podataka I u sebi sadrzi glavnu Context klasu koja opisuje bazu podataka, kao I Configuration folder koji dalje I preciznije opisuje stavke u tabelama.



Implementation Sloj:

Sadrzi sve komande za operacije koje mogu da se izvrse nad bazom podataka, kao sto su dohvatanje, dodavanje, brisanje I izmena. Svaka Ef komanda koristi odgovarajuci interfejs I odgovarajucu Dto klasu koje se nalaze u Applicaton sloju.

API Sloj:

API sloj je glavni sloj projekta I služi za komunikaciju server I klijenta. U sebi sadrzi Controllers folder koji cuva kontrolere za sve tabele u bazi podataka

Kontroleri dalje u sebi sadrze putanje ka Ef komandama koje se aktiviraju u zavisnosti od toga koji HTTP zahtev je klijent poslao, nakon cega on vraća određenu gresku ili HTTP statusni kod.

Funkcionalnosti:

Moguće je dodati obrisati stavke u slokoj tabeli baze podataka.

Izmena podataka je dodata kao opcija za Games I Users tabele.

Email se sanje svaki puta kad se novi korisnik doda u bazu.

Logovanje je moguće uz Email I Sifru.