

Лабораторная работа №48

Создание сервисов

1Цель работы

- 1.1 Научиться выполнять запросы к БД из клиентского приложения,
- 1.2 Научиться передавать параметры в запросы.

2Литература

- 2.1 <https://metanit.com/sharp/net/2.7.php>
- 2.2 <https://metanit.com/sharp/net/> гл.2

3Подготовка к работе

- 3.1 Повторить теоретический материал (см. п.2).
- 3.2 Изучить описание лабораторной работы.

4Основное оборудование

- 4.1 Персональный компьютер.

5Задание

5.1 Создание сервиса для работы с API

- 1 Добавить проект библиотеки API services, в котором создать класс GamesService.
- 2 Добавить в класс:
 - закрытое поле _httpClient только на чтение (значение передавать через первичный конструктор),
 - асинхронные методы для получения данных таблицы Game по API (при указании конечных точек считать, что в клиенте задан базовый адрес),
 - асинхронные методы редактирования данных таблицы Game по API (при указании конечных точек считать, что в клиенте задан базовый адрес)

5.2 Создание консольного клиента

- 1 Добавить в решение консольный проект.
- 2 Добавить в проект HttpClient с базовым адресом разработанного web-API.
- 3 Добавить в проект объект типа GamesService и реализовать асинхронный вызов методов сервиса в консольном проекте.

5.3 Создание веб-клиента для чтения данных

- 1 Добавить в решение проект «Веб-приложение ASP.Net Core» (веб-сайт на основе Razor Pages).
- 2 Зарегистрировать GamesService как HttpClient.
- 3 Реализовать отображение названия и цены игры (в виде таблицы или карточек).
- 4 Реализовать переход к странице с подробным описанием игры при нажатии у игры кнопки «Подробнее» (выполнить редирект на страницу по идентификатору игры, на которой вывести все данные выбранной игры в полях ввода).

5.4 Реализация редактирования данных в веб-клиента

- 1 На странице просмотра списка игр добавить для каждой игры форму с кнопкой «Удалить» для удаления выбранной игры по идентификатору.

2 На странице просмотра данных выбранной игры добавить кнопку «Сохранить», при нажатии на которую выполнять обновление выбранной игры.

3 На странице просмотра списка игр добавить кнопку «Создать», при нажатии на которую выполнить редирект на страницу аналогичную странице с данными игры, но с пустыми полями ввода. При нажатии на «Сохранить» выполнять добавление новой игры.

6Порядок выполнения работы

6.1 Запустить MS Visual Studio и создать на C# набор требуемых проектов.

6.2 Выполнить все задания из п.5. При разработке считать, что пользователь ввел данные требуемого типа, остальные возможные ошибки обрабатывать. Исключения должны обрабатываться в основной программе. При выполнении заданий использовать минимально возможное количество команд и переменных и выполнять форматирование и рефакторинг кода.

6.3 Ответить на контрольные вопросы.

7Содержание отчета

7.1 Титульный лист

7.2 Цель работы

7.3 Ответы на контрольные вопросы

7.4 Вывод

8Контрольные вопросы

8.1 Для чего используются классы репозитория при работе с БД?

8.2 Для чего используются классы сервиса при работе с БД?

8.3 Для чего используются ORM при работе с БД?

8.4 Какие свойства можно указать у параметра?