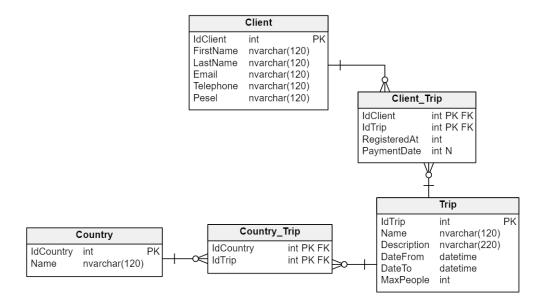
Ćwiczenia 7

W niniejszym zadaniu skorzystamy z biblioteki EntityFramework Core. Poniżej przedstawiony jest diagram na którym będziemy pracować.



- 1. Stwórz aplikację typu REST Api.
- 2. Przygotuj końcówkę zwracającą dane z pomocą EntityFramework Core zgodnie z poniższymi informacjami:
 - a. Końcówkę odpowiadającą na żądania HTTP GET wysyłane na adres /api/trips
 - Końcówka powinna zwrócić listę podróży w kolejności posortowanej malejącą po dacie rozpoczęcia wycieczki.
 - c. Poniżej przedstawiony przykładowy format zwróconych danych.

- 3. Przygotuj końcówkę pozwalającą na usunięcie danych klienta.
 - a. Końcówka przyjmująca dane wysłane na adres HTTP DELETE na adres /api/clients/{idClient}
 - Końcówka powinna najpierw sprawdzić czy klient nie posiada żadnych
 przypisanych wycieczek. Jeśli klient posiada co najmniej jedną przypisaną
 wycieczkę zwracamy błąd i usunięcie nie dochodzi do skutku.
- 4. Przygotuj końcówkę pozwalającą na przypisanie klienta do wycieczki.
 - a. Końcówka powinna przyjmować żądania http POST wysłane na adres /api/trips/{idTrip}/clients
 - b. Parametry przesłane w ciele żądania powinna wyglądać następująco (format danych może być inny):

```
{
    "FirstName": "John",
    "LastName": "Doe",
    "Email": "doe@wp.pl",
    "Telephone": "543-323-542",
    "Pesel": "91040294554",
    "IdTrip": 10,
    "TripName": "Rome",
    "PaymentDate": "4/20/2021"
}
```

- c. Po przyjęciu danych sprawdzamy:
 - i. Czy klient o danym numerze PESEL istnieje. Jeśli nie, dodajemy go do bazy danych.
 - ii. Czy klient nie jest już zapisaną na wspomnianą wycieczkę w takim wypadku zwracamy błąd
 - iii. Czy wycieczka istnieje jeśli nie zwracamy błąd
- d. "PaymentDate" może posiadać wartość null, dla tych klientów, którzy jeszcze nie zapłacili za podróż. Ponadto kolumna "RegisteredAt" w tabeli Client_Trip powinna być równa aktualnemu czasowi przetworzenia żądania.
- 5. Pamiętaj o poprawnych nazwach zmiennych/metod/klas
- 6. Wykorzystaj dodatkowe modele dla danych zwracanych i przyjmowanych przez końcówki DTO (ang. *Data Transfer Object*)

7. Pamiętaj o SOLID, DI