

Compte-rendu Epreuve E5

Table of Contents

Mission 1 Afficher le détail d'une bombe	1
Mission 2 Choisir une armure lors de la création du Personnage	3
Mission 3 Nombre d'armures de chaque type armure	5

Réalisé par :

- CHONG TOUA Joshua

Mission 1 Afficher le détail d'une bombe

Pour réaliser la mission 1 j'ai ajouter la fonction show dans le controlleur de la Bombe, ce qui nous permettra de récupérer les données de la bombe grace à son id.

```
@GetMapping("/admin/bombe/{id}")
fun show(@PathVariable id: Long, model: Model): String {
    val bombe = this.bombeDao.findById(id).orElseThrow()
    model.addAttribute("bombe", bombe)
    return "admin/bombe/show"
}
```

Ensuite j'ai créé le template show.html dans le dossier template/admin/bombe pour avoir l'affichage sur le site.

```
[...]
<main class="container">
    <h1>Détails de l'arme</h1>
    <div>
        <p><strong>Nom : </strong> <span th:text="${bombe.nom}"></span></p>
        <p><strong>Description : </strong> <span
th:text="${bombe.description}"></span></p>
        <div class="row">
            <div class="col-6">
                <p><strong>cheminImage : </strong> <span
th:text="${bombe.cheminImage}"></span></p>
                <p><strong>nbrDes : </strong> <span
th:text="${bombe.nbrDes}"></span></p>
                <p><strong>maxDes : </strong> <span
th:text="${bombe.maxDes}"></span></p>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
```

```

<div>
    <a th:href="@{'/admin/bombe/'+${bombe.id}+'/edit'}" class="btn btn-
warning">
        Modifier
    </a>
    <a th:href="@{'/admin/bombe'}" class="btn btn-primary">
        Retour à la liste
    </a>
</div>
</main>
[...]
```

Kotlin Aventure Accueil Inscription Admin ▾ Joueur ▾ Logout Bienvenue admin@email.com [admin, joueur]

Détails de l'arme

Nom : Bombe fumigène

Description : Bombe fumigène qui obscurcit la vision et désoriente les ennemis.

cheminImage :

nbrDes : 4

maxDes : 10

Modifier

Retour à la liste

Puis pour le coté pratique j'ai ajouté le chemin dans le fichier mesFragments.html pour y avoir accès sans écrire dans la barre de recherche.

```

[...]
```

```

<li><a class="dropdown-item" th:href="@{'/admin/bombe'}">Bombe</a></li>
```

```

[...]
```

on des ty

type d'armure

ure

Dashboard qualite
Dashboard type arme
Dashboard type armure
Dashboard type accessoire
Dashboard type arme
Dashboard type armure
Dashboard type accessoire
Bombe

Bon

2

4

6

Mission 2 Choisir une armure lors de la création du Personnage

Pour réaliser la mission 2, j'ai modifier la fonction create du personnageController pour avoir accès à toutes les armures existantes, en ajoutant la variable armures elle nous permettra de récupérer les armures puis, en ajoutant "model.addAttribute("armures", armures)" cela nous permettra de récupérer les données dans les templates.

```
@GetMapping("/joueur/personnage/create")
fun create(model: Model): String {
    val nouvellePersonnage = Personnage(null, "", 1, 1, 1, 1)
    val armures = armureDao.findAll()
    model.addAttribute("nouvellePersonnage", nouvellePersonnage)
    model.addAttribute("armures", armures)
    return "joueur/personnage/create"
}
```

Ensuite pour pouvoir l'afficher dans le formulaire, j'ai modifier le template create de personnage. J'ai rajouté:

```
[...]
<div class="mb-3">
    <label for="armure" class="form-label">Type d'Arme</label>
    <select class="form-select" id="armure"
th:field="${nouvellePersonnage.armureEquipee.id}" required>
        <option disabled selected value="">Choisir une armure</option>
        <option th:each="unType : ${armures}" th:value="${unType.id}"
th:text="${unType.nom}"></option>
    </select>
</div>
```

[...]

Résultat:

Créer un nouveau personnage

Nom

Attaque

Défense

Choisir une armure

Armure de Plates Robuste

Armure de Mailles Standard

Armure de Cuir Léger

Armure Magique Enchantée

Bouclier de Défense Massif

Heaume de Protection Imposant

Gantelets en Acier Protecteurs

Bottes Solides de Protection

Armure Légère avec Renforts

Manteau Magique Protecteur

Armure de Plates Robuste

Créer

Type d'Arme

Créer

tae

Attaque : 1

Defense : 1

Endurance : 1

Vitesse : 1

Arme :

Pas d'arme

Armure :

Bouclier de Défense Massif

Accessoire :

Pas d'accessoire

Voir les détails

Modifier

Le personnage a bien été créé avec l'armure sélectionnée

Mission 3 Nombre d'armures de chaque type armure

Pour réaliser cette mission j'ai modifier le template index de typeArmure pour ajouter une nouvelle colonne et y afficher le nombre d'armure de chaque type d'armure avec la fonction size.

```
[...]
<table class="table table-striped">
  <thead>
    <tr>
      <th>Nombre armure</th>
      <th>Nom</th>
      <th>Bonus</th>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    <tr th:each="unTypeArmure : ${typeArmures}">
      <td th:text="${unTypeArmure.armures.size()}"></td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
[...]
```

Résultat:

Gestion des types d'armures

Ajouter un type d'armure

Nombre armure	Nom	Bonus			
1	Cuir léger	2	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Mailles	4	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Plaques	6	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Cotte de mailles	3	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Armure de cuir renforcé	5	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Tunique en soie	2	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Brigandine	4	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Armure de cuir souple	1	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Habit de moine	3	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Vêtements de voyage	2	Modifier	Consulter	Supprimer

Ajout d'une armure de type Brigandine:

Ajouter une armure

Nom

test

Description

ajout +1 dans type armure Brigandine

Chemin Image

Qualité

commun

Type d'armure

Brigandine

Ajouter

Vérification:

Gestion des types d'armures

Ajouter un type d'armure

Nombre armure	Nom	Bonus			
1	Cuir léger	2	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Mailles	4	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Plaques	6	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Cotte de mailles	3	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Armure de cuir renforcé	5	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Tunique en soie	2	Modifier	Consulter	Supprimer
2	Brigandine	4	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Armure de cuir souple	1	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Habit de moine	3	Modifier	Consulter	Supprimer
1	Vêtements de voyage	2	Modifier	Consulter	Supprimer

La valeur a bien augmenté de 1.