

WFP Java Bootcamp Homework 03

Aşağıdaki iş kuralı senaryosuna göre bir önceki ödevde hazırladığınız hibernate projesini Spring Boot projesi şeklinde düzenleyiniz.

ENGLISH	TÜRKÇE
School Management System <ul style="list-style-type: none">A Student who has a name, a birth date, an address, and gender could take zero or more courses.Each course has a course name, a course code, and a credit score.Instructors who have a name, an address and a phone number could instruct at least one or more courses.A course could be instructed by only one instructor.There are 2 types of instructors; "visiting researcher" or "permanent instructor".A visiting researcher takes an hourly salary, but a permanent instructor takes a fixed salary. <p>Example: Student → Class candidate name → variable candidate zero or more → cardinality candidate</p>	Okul Yönetim Sistemi <ul style="list-style-type: none">Adı, doğum tarihi, adresi ve cinsiyeti olan bir öğrenci hiç ders almaz veya bir yada birden fazla ders alabilir.Her dersin bir ders adı, ders kodu ve kredi puanı vardır.Adı, adresi ve telefon numarası olan eğitmenler en az bir veya daha fazla ders verebilir.Bir kurs yalnızca bir eğitmen tarafından verilebilir.2 tür eğitmen vardır; "Misafir araştırmacı" veya "daimi eğitmen".Misafir araştırmacı saatlik maaş alır, ancak daimi eğitmen sabit maaş alır. <p>Örnek: Öğrenci → Java sınıfı (model) adayı isim → değişken adayı en az bir veya daha fazla → azlık/çokluk adayı</p>

SORU-1 : Bir Spring Boot projesi hazırlayarak konfigürasyonları yapınız (konfigürasyon dosyası olarak application.properties kullanılmalıdır)

SORU-2 : Senaryoya uygun olarak bir önceki ödevinizde hazırladığınız java sınıflarını (entity) bu projeye taşıyınız.

SORU-3 : Controllor/Service/Repository mantığı ile ilerleyerek aşağıdaki iş kurallarına uygun endpointlerle hizmet edecek şekilde projeyi hazırlayınız;

- Kullanıcı, tüm dersleri / eğitmenleri / öğrencilerin listesini sorgulayabilir
- Kullanıcı, id bilgisini kullanarak herhangi bir ders / eğitmen / öğrenci bilgisini sorgulayabilir.
- Kullanıcı, nesne bilgisini kullanarak herhangi bir ders / eğitmen / öğrenci bilgisini oluşturabilir.
- Kullanıcı, nesne bilgisini kullanarak herhangi bir ders / eğitmen / öğrenci bilgisini güncelleyebilir.
- Kullanıcı, id/nesne bilgisini kullanarak herhangi bir ders / eğitmen / öğrenci bilgisini silebilir.

ARAŞTIRMA KONUSU : Design patterns (Tasarım Desenleri) nedir? Singleton/Facade/Strategy Tasarım Desenleri ne amaçla kullanılır?