Wybrane Technologie Tworzenia Oprogramowania

Sprawozdanie ćwiczenia Groovy/Grails 23.03.2017

Autor: Karolina Adamczyk Informatyka SSM

1. Opis aplikacji

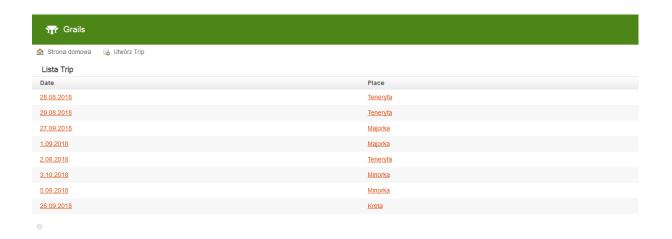
Program prezentuje miejsca oraz wycieczki odbywające się w te miejsca. Związane są one relacją jeden do wielu. Do każdego miejsca może odbywać się wiele wycieczek. Natomiast jedna wycieczka może być związana tylko z jednym miejscem. Utworzono zatem klasy domenowe Place oraz Trip reprezentujące obiekty miejsca oraz wycieczki. Do każdej z klas utworzono kontrolery umożliwiające edycję, dodawanie oraz usuwanie obiektów oraz odpowiadające widoki. W celu zainicjalizowania danych na starcie aplikacji wykorzystano boostrap.

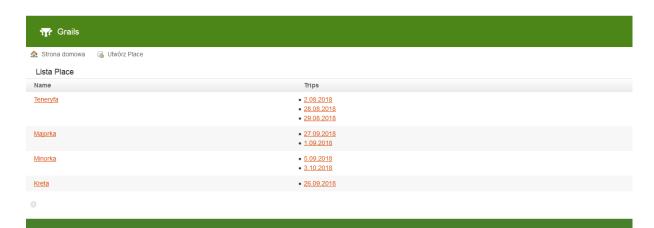
2. Kod źródłowy klas domenowych oraz bootstrapa

```
Place.groovy
package touroperator
class Place {
       String name
       static hasMany=[trips:Trip]
       static constraints = {
               name (blank:false, nullable:false, size:3..30, matches:"[a-zA-Z1-9]+")
       }
       String toString(){
       return (name);
}
Trip.groovy
package touroperator
class Trip {
       String date
       static belongsTo=[place:Place]
       static constraints = {
       date(blank:false, nullable: false, size:3..80)
       String toString(){
       return date;
}
```

Bootstrap.groovy

3. Zrzuty ekranu







4. Link do repozytorium

https://git.heroku.com/peaceful-plains-55795.git