

Technologia Programowania 2019 – Lista 5 (lab)

Go – aplikacja webowa

Zadanie 1 — Należy rozszerzyć grę w GO o zapisywanie gry do bazy danych używając frameworka **Hibernate**. Baza danych powinna być w stanie rejestrować poszczególne gry oraz ruchy w poszczególnych grach. (50 pkt)

Zadanie 2 — Stworzyć interfejs webowy dla gry w GO zaimplementowanej w poprzedniej liście. Można wykorzystać technologie JSP. Przykład tworzenia projektu Web z użyciem Maven można znaleźć [tutaj](#). Może się przydać następujący [tutorial](#). (50 pkt)

Wykorzystanie frameworka SPRING będzie dodatkowo punktowane.