

Le diagramme de classe représente un unique objet. Ainsi, nous avons utilisé ce même diagramme pour Player, Coach et Court actuellement avec des classes s'appelant « PlayerEntity, PlayerDto, ... », « CourtEntity, CourtDto, ... », ...

Lors d'une requête à notre API, l'application principal, en fonction de l'URI, l'un des différents controller va être appelé. Ces controller sont le point d'entrée de l'API et vont ensuite en fonction de la requête appeler le service de l'objet qui va lui-même appeler le repository de cet objet pour pouvoir communiquer avec la base de données. La base de données renvoie des objets au format entity ou chaque colonne correspond à un attribut de l'objet. Lors d'un appel à l'API, on envoie et récupère des objets au format JSON, ce qui correspond aux dto. Pour convertir les entity en dto et inversement on utilise la classe mapper.

Pour résumer grossièrement ceci, voici un schéma :

