

# Le Dojo – partie 1

## TP 1 du Module 7 - Entity Framework

Avant de démarrer ce TP, il convient d'avoir suivi les vidéos des modules 1 à 7 et d'avoir réalisé les TP proposés.

### Durée estimée

2 à 4 heures

## Objectif

Le but de ce TP est de réaliser un site web ASP.NET core MVC utilisant l'ORM Entity Framework pour la persistance des données.

Ce site, appelé Dojo, recense les divers samouraïs d'un Dojo ainsi que les armes qu'ils utilisent dans la pratique de leurs arts martiaux. Il faudra donc créer et modifier des samouraïs, leur associer une arme et les enlever du dojo.

## Énoncé

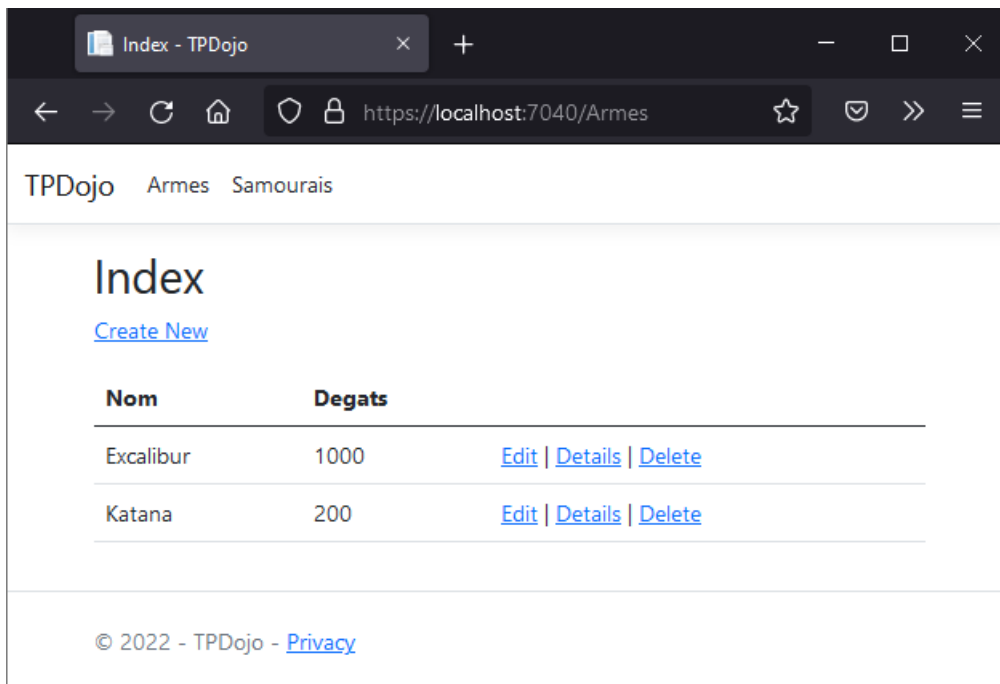
### Niveau 1

- Créer une nouvelle **application web ASP.NET Core (modèle-vue-contrôleur)** nommée **TPDojo**.
- Ajouter à la solution un nouveau projet de type **Bibliothèque de classe** nommé **BO**.
- Créer deux classes pour représenter des armes et des samouraïs. Une arme est caractérisée par son nom et les dégâts qu'elle produit. Un samouraï est caractérisé par son nom et sa force. Un samouraï peut avoir une arme mais pas nécessairement.
- Ajouter une référence du site web vers le **BO**.

### Partie Arme

- Créer un Controller MVC avec vues, utilisant EntityFramework pour la classe Arme.
- Ajouter une première migration et mettre à jour la base de données.
- Ajouter un lien dans le menu vers la page d'index du ArmesController
- Tester le site :

- Cliquer sur le lien vers les armes
- Cliquer sur le lien pour créer une nouvelle arme
- Créer une ou plusieurs armes à l'aide du formulaire



## Niveau 2

### Partie Samouraï

- Créer un Controller MVC avec vues, utilisant EntityFramework pour la classe Samourai.
- Ajouter un lien dans le menu vers la page d'index du SamouraisController
- Modifier les vues et le contrôleur afin de pouvoir choisir une arme sur le samouraï en création et modification.
- Modifier les vues pour afficher l'arme du samouraï sur l'affichage liste, détails et delete.
- Créer un jeu de données pour les samouraïs en passant par le site.
- Modifier le code de suppression d'une arme pour gérer le cas d'une arme associée à un samouraï.
- Créer, modifier et supprimer des samouraïs en associant ou non des armes et vérifier que tout fonctionne correctement.

## Niveau 3

### Partie Samouraï

- Ajouter le jeu de données pour les samouraïs (listeSamourais.txt)
- Mettre en place
  - Le tri des données par Nom
  - Le tri des données par Force
  - La recherche par début du nom du samourai
  - La pagination pour n'afficher que 7 samourais à la fois

TPDojo Armes Samourais

### Index

[Create New](#)

[Retirer le filtre](#)

<a href="#">Nom</a>	<a href="#">Force</a>	<a href="#">Arme</a>	
Sakai Tadatsugu	1239	[aucune arme]	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Details</a>   <a href="#">Delete</a>
Saigō Takamori	1197	[aucune arme]	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Details</a>   <a href="#">Delete</a>
Sanada Nobuyuki	1138	[aucune arme]	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Details</a>   <a href="#">Delete</a>
Sagara Taketō	987	[aucune arme]	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Details</a>   <a href="#">Delete</a>
Sanada Yukimura	951	[aucune arme]	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Details</a>   <a href="#">Delete</a>
Saigo Kiyokazu	944	[aucune arme]	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Details</a>   <a href="#">Delete</a>
Sakai Tadakiyo	931	[aucune arme]	<a href="#">Edit</a>   <a href="#">Details</a>   <a href="#">Delete</a>

Page 2 / 4 [Previous](#) [Next](#)

© 2022 - TPDojo - [Privacy](#)

Vous pouvez suivre la documentation pour réaliser cela : <https://docs.microsoft.com/fr-fr/aspnet/core/data/ef-mvc/sort-filter-page?view=aspnetcore-6.0>.