

Chifoumi

TP 1 du Module 04 – Spring Web

Objectifs :

Coder la couche IHM

Coder un controller (@Controller)

Mettre en place le routage pour afficher la page d'accueil et jouer (@RequestMapping, ...)

Envoyer de l'information depuis le client par envoi de paramètre http (@RequestParam)

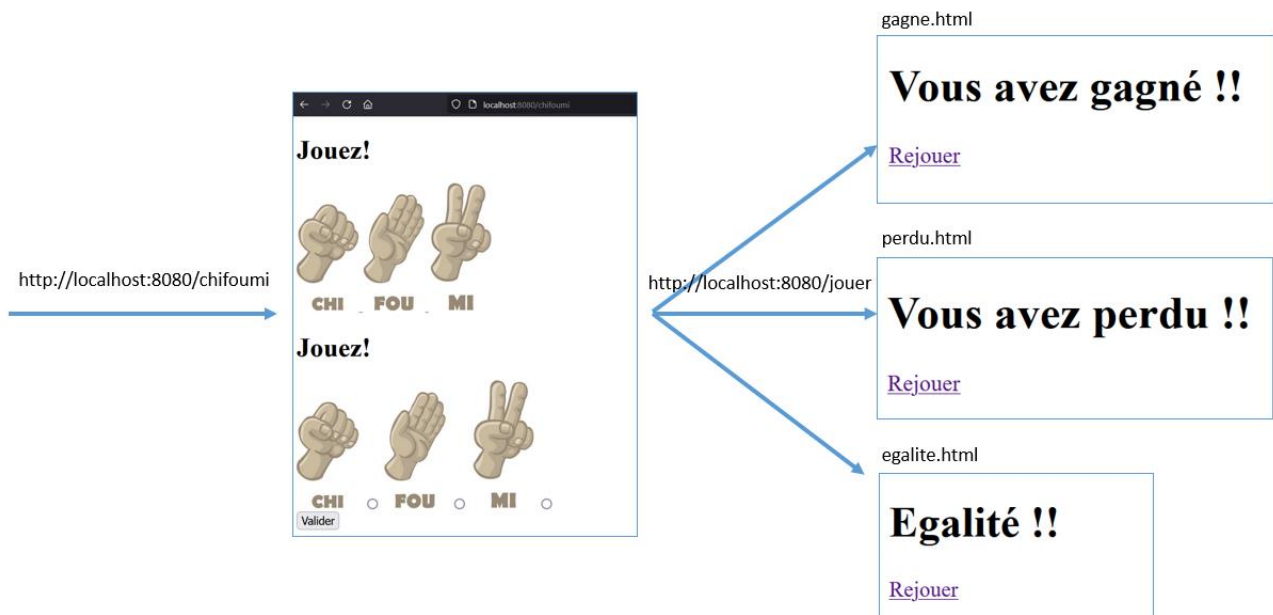
Coder une couche métier (@Service)

Durée estimée

1H30

Énoncé

L'application doit permettre à un utilisateur de jouer au Chifoumi (pierre-feuille-ciseaux) contre le serveur.



Exigences :

- 1) Une page d'accueil accessible via l'url <http://localhost:8080/chifoumi> doit offrir le choix Pierre, feuille ou ciseaux à l'utilisateur.
 - a. La partie haute de l'écran propose des liens hypertextes
 - b. La partie basse de l'écran propose un formulaire contenant des boutons radios
- 2) Le choix de l'utilisateur doit être traité par le serveur via la route /jouer
- 3) La logique du jeu doit être codée dans une couche service

En cas de victoire de l'utilisateur afficher une page « gagne.html », en cas de défaite, afficher « perdu.html » et en cas d'égalité afficher « egalite.html »