

Escape Rooms

TP01 du module 03 – Spring Core

L'objectif est de mettre en application les concepts d'injection de dépendance et d'inversion de contrôle avec Spring

Durée estimée

1 heure

Difficulté



Énoncé

- Créer une application escape-rooms avec SpringBoot, sélectionnez :
 - Gradle (privilégier avec le langage Groovy)
 - Java en version minimum 17
 - La version courante de Spring Boot (Release)
 - Le packaging est en Jar
 - Pas de dépendance particulière pour ce premier projet
 - Métadonnées :

Project Metadata

Group fr.eni.tp

Artifact escape-rooms

Name escape-rooms

Description Module 03 - TP Escape Rooms

Package name fr.eni.tp.escaperooms

- Importer le dans votre IDE
- Copier les classes fournies dans ressources :
 - Remplacer la classe principale « EscapeRoomsApplication » par celle fournie
 - Créer le package : « fr.eni.tp.escaperooms.bll » et y copier les classes du répertoire « bll »

- Créer le package : « fr.eni.tp.escapeRooms.controller » et y copier les classes du répertoire « controller »
- Vous aurez ainsi la structure de projet suivante :

```

└─ escape-rooms [boot]
    └─ src/main/java
        └─ fr.eni.tp.escapeRooms
            ├─ EscapeRoomsApplication.java
        └─ fr.eni.tp.escapeRooms.bll
            ├─ Room1Service.java
            ├─ Room2Service.java
            ├─ RoomService.java
            ├─ Treasure1Service.java
            ├─ Treasure2Service.java
            ├─ TreasureService.java
        └─ fr.eni.tp.escapeRooms.controller
            ├─ EscapeRoom1Controller.java
            ├─ EscapeRoom2Controller.java
            └─ TreasureRoomController.java
    └─ src/main/resources
        └─ application.properties

```

- La classe « EscapeRoomsApplication » ne doit pas être modifiée du tout
- Toutes les classes des packages « fr.eni.tp.escapeRooms.controller » et « fr.eni.tp.escapeRooms.bll » doivent être déclarées comme des beans de Spring
 - Vous pouvez uniquement ajouter ou modifier les annotations de Spring (@Component, @Service, @Profile et @Autowired)
- Il y a 3 profiles possibles pour l'application :
 - **passage** → un chemin valide pour accéder aux chambres
 - **trap** → vous êtes dans une impasse
 - **treasure** → vous accéder au trésor
- Copier la ligne suivante dans application.properties :

```
spring.profiles.active=passage,treasure
```

- Vous devez compléter toutes les classes annotées @Service avec un des profils. Ils sont tous utilisés

L'exécution de la classe EscapeRoomsApplication ; doit afficher les traces suivantes dans la console :

```

Entrée dans la salle 1 :
Bravo, vous avez trouvé la première salle !
Entrée dans la salle 2 :
Bravo, vous avez trouvé la deuxième salle !
Entrée dans la salle du trésor :
Gagné, vous avez trouvé le trésor !

```