

Giao việc giai đoạn 2

Viết các lớp DAO

+ Tạo các lớp DAO (Data Access Object) để đóng gói toàn bộ logic truy cập CSDL. Mọi tương tác đến CSDL đều phải sử dụng DAO, không bao giờ được truy cập trực tiếp

+ Các yêu cầu

- Tất cả các lớp DAO phải được đặt trong package com.microshop.dao
- Tên lớp DAO = tên lớp model + DAO. Ví dụ NgườiDung là code model của NGUOIDUNG trong csdl thì DAO của nó sẽ là NgườiDungDAO
- Mọi lớp DAO phải sử dụng lớp DBContext.java (xem trong package com.microshop.context) để lấy Connection từ pool
- Phải sử dụng PreparedStatement cho các câu lệnh SQL để chống lỗi SQL injection
- Phải sử dụng try-with-resources để đảm bảo ko rò rỉ tài nguyên hệ thống
- Các phương thức nên throw SQLException để tầng servlet có thể bắt và xử lý
- Các phương thức DAO phải trả về các đối tượng Model tương ứng
- Deadline = trước buổi học java t3 tuần sau = 27/10

+ Giao việc chi tiết

 **Danh sách các phương thức chỉ là tối thiểu, đề xuất thêm nếu ae thấy cần**

+ *Khoa: NgườiDungDAO, HàngThanhVienDAO, DanhMucDAO*

 **NgườiDungDAO**

- public NgườiDung checkLogin(String tenDangNhap, String matKhau)
 - o Trả về NgườiDung nếu thành công, ngược lại null
- public NgườiDung getByTenDangNhap(String tenDangNhap)
 - o Tìm người dùng theo tenDangNhap
 - o Trả về NgườiDung nếu thấy, ngược lại null
- public NgườiDung getByEmail(String email)
 - o Tìm người dùng theo email
 - o Trả về NgườiDung nếu thấy, ngược lại null
- public void insert(NgườiDung new_user)
 - o Thêm một người dùng mới
- public NgườiDung getByMaNgườiDung(Integer maNgườiDung)

- Trả về *NguoIDung* nếu thấy, ngược lại null

HangThanhVienDAO

- `public List<HangThanhVien> getAll()`
 - Trả về list tất cả các hạng thành viên
- `public HangThanhVien getByMaHang(Integer maHang)`
 - Trả về một hạng theo mã hạng
 - Trả về *HangThanhVien* nếu có, ngược lại null

DanhMucDAO

- `public List<DanhMuc> getAll()`
 - Trả về tất cả các danh mục

+ Hỏi: TaiKhoanDAO, TaiKhoanLienQuanDAO, TaiKhoanFreeFireDAO, TaiKhoanRiotDAO

TaiKhoanDAO

- `public List<TaiKhoan> getByMaDanhMuc(Integer maDanhMuc)`
 - Trả về list tài khoản theo *maDanhMuc*
- `public TaiKhoan getByMaTaiKhoan(Integer maTaiKhoan)`
 - Trả về một tài khoản theo *maTaiKhoan*
 - Trả về *TaiKhoan* nếu thấy, ngược lại null
- `public void capNhatTrangThai(Integer maTaiKhoan, String trangThai)`
 - Cập nhật trạng thái theo *maTaiKhoan*
- `public Integer insert(TaiKhoan new_acc)`
 - Thêm một tài khoản vào
 - Trả về *maTaiKhoan* được CSDL cấp (gợi ý dùng `Statement.RETURN_GENERATED_KEYS`)

TaiKhoanLienQuanDAO

- `public TaiKhoanLienQuan getByMaTaiKhoan(Integer maTaiKhoan)`
 - Trả về tài khoản liên quân theo *maTaiKhoan*
 - Trả về *TaiKhoanLienQuan* nếu thấy, ngược lại null

- public void insert (TaiKhoanLienQuan new_lq_acc)
 - o Add một tài khoản lq vào CSDL
 - o Lưu ý phải insert một TaiKhoan trước để lấy maTaiKhoan

TaiKhoanFreeFireDAO

- public TaiKhoanFreeFire getByMaTaiKhoan(Integer maTaiKhoan)
 - o Trả về tài khoản ff theo maTaiKhoan
 - o Trả về null nếu ko thấy
- public void insert(TaiKhoanFreeFire new_ff_acc)
 - o Add một tài khoản ff vào CSDL
 - o Lưu ý phải insert một TaiKhoan trước để lấy maTaiKhoan

TaiKhoanRiotDAO

- public TaiKhoanRiot getByMaTaiKhoan(Integer maTaiKhoan)
 - o Trả về tài khoản riot theo maTaiKhoan
 - o Trả về null nếu không thấy
- public void insert (TaiKhoanRiot new_riot_acc)
 - o Add một tài khoản riot vào CSDL
 - o Lưu ý phải insert một TaiKhoan trước để có maTaiKhoan

+ Thành: *AnhTaiKhoanDAO, DonHangDAO, GameSteamDAO*

AnhTaiKhoanDAO

- public List<AnhTaiKhoan> getAllByMaTaiKhoan (Integer maTaiKhoan)
 - o Trả về tất cả ảnh của một maTaiKhoan
- public void insert (AnhTaiKhoan new_img)
 - o Thêm một bản ghi đường dẫn ảnh

DonHangDAO

- public void insert (DonHang new_dh)
 - o Thêm một đơn hàng mới
- public List<DonHang> getByMaNguoiDung(Integer maNguoiDung)
 - o Trả về tất cả đơn hàng theo maNguoiDung
- public List<DonHang> getByMaTaiKhoan(Integer maTaiKhoan)
 - o Trả về tất cả đơn hàng theo maTaiKhoan

- `public void capNhatTrangThai(Integer maDonHang, String trangThai)`
 - Cập nhật trạng thái cho một đơn hàng theo `maDonHang`

GameSteamDAO

- `public List<GameSteam> getAll()`
 - Trả về tất cả Game Steam để hiển thị
 - Có thể không SELECT `MoTaGame` để tăng tốc độ
- `public GameSteam getByMaGameSteam(Integer maGameSteam)`
 - Trả về thông tin chi tiết theo `maGameSteam`
 - Trả về null nếu không thấy
- `public void insert(GameSteam new_steam_game)`
 - Add một game mới vào trong CSDL

+ Hưng: Còn lại