



SHOESTORE

NICK DURRER

INHALT

- WAS MACHT DIE APPLIKATION?
- GEWÄHLTE TECHNOLOGIEN
- SCHNITTSTELLENBESCHREIBUNG
- HERAUSFORDERUNGEN
- LESSON LEARNED
- DEMO

WAS MACHT DIE APPLIKATION

- TYPISCHER SCHUHLADEN
- USER ERSTELLEN UND LÖSCHEN
- SCHUHE KAUFEN, ANPASSEN, HINZUFÜGEN UND LÖSCHEN
- USER UND SCHUHE ANSEHEN

GEWÄHLTE TECHNOLOGIEN

- JAVA 11
- SPRING BOOT
- FLYWAY
- REDIS CACHE
- DOCKER (DB & CACHE)

SCHNITTSTELLENBESCHREIBUNG

- REST SCHNITTSTELLE
- SPRING
- BASIC AUTH
- ALLE BEISPIELE IN POSTMAN (GIT REPO)

SCHNITTSTELLENBESCHREIBUNG USER

- MIT DIESEN ENDPUNKTEN KANN MAN INFORMATIONEN ZUM USER ODER ALLEN USER ERLANGEN, NEUE USER ERSTELLEN UND GELÖSCHT WERDEN.
- USER:
 - GET /USER/
 - GET /USER/INFO
 - POST /USER/
 - DELETE /USER/{ID}

SCHNITTSTELLENBESCHREIBUNG SHOE

- MIT DIESEN ENDPUNKTEN KANN MAN INFORMATIONEN ZU DEN VERSCHIEDENEN SCHUHEN ERLANGEN, MAN NEUE SCHUHE HINZUFÜGEN, LÖSCHEN ODER BESTEHENDE SCHUHE AKTUALISIEREN.
- EIN SCHUH LÖSCHEN, WENN DIESER IN EINEM KAUF (PURCHASE) EINGEBUNDEN IST, FUNKTIONIERT DIE FUNKTION LEIDER NICHT MEHR.
- SHOE:
 - GET /SHOE/
 - GET /SHOE/{ID}
 - POST /SHOE/
 - DELETE /SHOE/{ID}
 - PUT /SHOE/{ID}

SCHNITTSTELLENBESCHREIBUNG PURCHASE

- MIT DIESEN ENDPUNKTEN KANN MAN INFORMATIONEN ZU DEN EINZELNEN EINKÄUFE SEHEN UND NEUE EINKÄUFE TÄTIGEN
- PURCHASE:
 - GET /PURCHASE/
 - POST /PURCHASE/{ID}

HERAUSFORDERUNGEN

- NICHT VIEL ERFAHRUNG MIT JAVA
- NOCH NIE MIT SPRING, FLYWAY ODER REDIS GEARBEITET
- EHER WENIGER ERFAHRUNG MIT DOCKER
- ZEITDRUCK WEGEN ANDEREN PROJEKTEN

LESSON LEARNED & ERFAHRUNGEN

- SPRING IST EIN GUTES FRAMEWORK
- DOCKER IST SUPER
- ZEITMANAGEMENT
- VERBESSERUNG IN JAVA

DEMO