

Coding Bootcamp

2^η Ατομική Άσκηση

Προετοιμασία

Βήμα 1^ο: Εισαγωγή αρχείων στο project (Άσκησης 1)

Για την υλοποίηση της ατομικής άσκησης σας δίνεται το αρχείο **exercise2-extra-files.zip** το οποίο περιέχει τα παρακάτω:

- **login.jsp**, αντιγράψτε την στον φάκελο **WebContent**
- **mystyle.css**, αντικαταστήστε το αντίστοιχο στον φάκελο **WebContent\css**
- **User.java**, αντιγράψτε την στον φάκελο **src\org\afdemp\bootcamp\sofos\domain**
- **UserDAO.java**, αντιγράψτε την στον φάκελο **src\org\afdemp\bootcamp\sofos\dao**
Στην συνέχεια αλλάξτε τις ρυθμίσεις σύνδεσης (db name, username, password) με τις δικές σας.

Βήμα 2^ο: Δημιουργία Πίνακα για τους χρήστες

Συνδεθείτε (τοπικά) στον MySQL database server του υπολογιστή σας στην ίδια βάση (άσκηση 1) δημιουργήστε έναν πίνακα με όνομα **user_table** εκτελώντας το παρακάτω sql statement:

```
CREATE TABLE `user_table` (  
  `username` varchar(45) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,  
  `password` varchar(45) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,  
  `email` varchar(100) COLLATE utf8_unicode_ci NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`username`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8 COLLATE=utf8_unicode_ci;
```

Τέλος, προσθέστε τουλάχιστον μια εγγραφή (χρήστη) στον πίνακα user_table.

ΑΣΚΗΣΗ 1

Να δημιουργήσετε το Servlet με όνομα **LoginController** το οποίο να ανήκει στο πακέτο: **org.afdemp.bootcamp.sofos.controllers**

και το οποίο θα κάνει τα εξής:

- a) Θα απαντά στην φόρμα της σελίδας login.jsp και θα διαβάζει τα συνθηματικά username και password
- b) Θα δημιουργεί ένα αντικείμενο της κλάσης **UserDAO** και θα καλεί την μέθοδο open για να ανοίξει μια σύνδεση με την βάση
- c) Θα καλεί την μέθοδο authenticateUser με ορίσματα τα συνθηματικά που διάβασε από την φόρμα για να λάβει το αντικείμενο **User** και θα τερματίζει μέσω της μεθόδου close την σύνδεση.
- d) Σε περίπτωση που ο χρήστης έχει δώσει σωστά συνθηματικά θα προσθέτει στο **Session** attribute με όνομα **user-object** και τιμή το αντικείμενο **User**. Στην συνέχεια θα προωθεί το request στην σελίδα **register.jsp**.
- e) Σε περίπτωση που ο χρήστης έχει δώσει λάθος συνθηματικά (ή συμβεί κάποια εξαίρεση) τότε θα προσθέτει στο request attribute με όνομα **msg** και τιμή String με το μήνυμα του σφάλματος, στην συνέχεια θα προωθεί στην σελίδα **login.jsp**

ΑΣΚΗΣΗ 2

Τροποποιήστε όλες τις σελίδες **jsp** (εκτός της **login.jsp**) της εφαρμογής έτσι ώστε:

- Να μην είναι προσπελάσιμες εάν ο χρήστης δεν έχει κάνει login. Σε περίπτωση που ο χρήστης δεν έχει κάνει login θα πρέπει όλες να των προωθούν στην **login.jsp** με το μήνυμα (μέσω attribute): **Please login first** (βλέπε Figure 1)
- Όταν ο χρήστης έχει κάνει login τότε στην επικεφαλίδα (<h1>) στο jumbotron (κάθε σελίδας) θα πρέπει να γράφει: **Hello XXXX**, όπου **XXXX** το username του χρήστη. (βλέπε Figure 2)

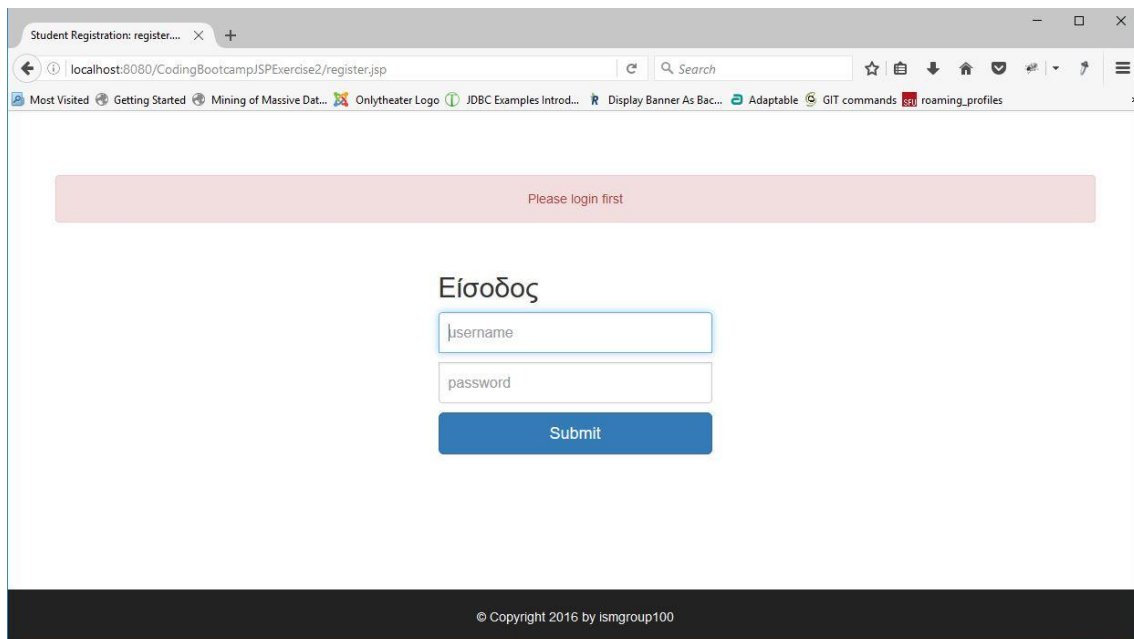


Figure 1 (απόπειρα προσπέλασης της register.jsp χωρίς login)

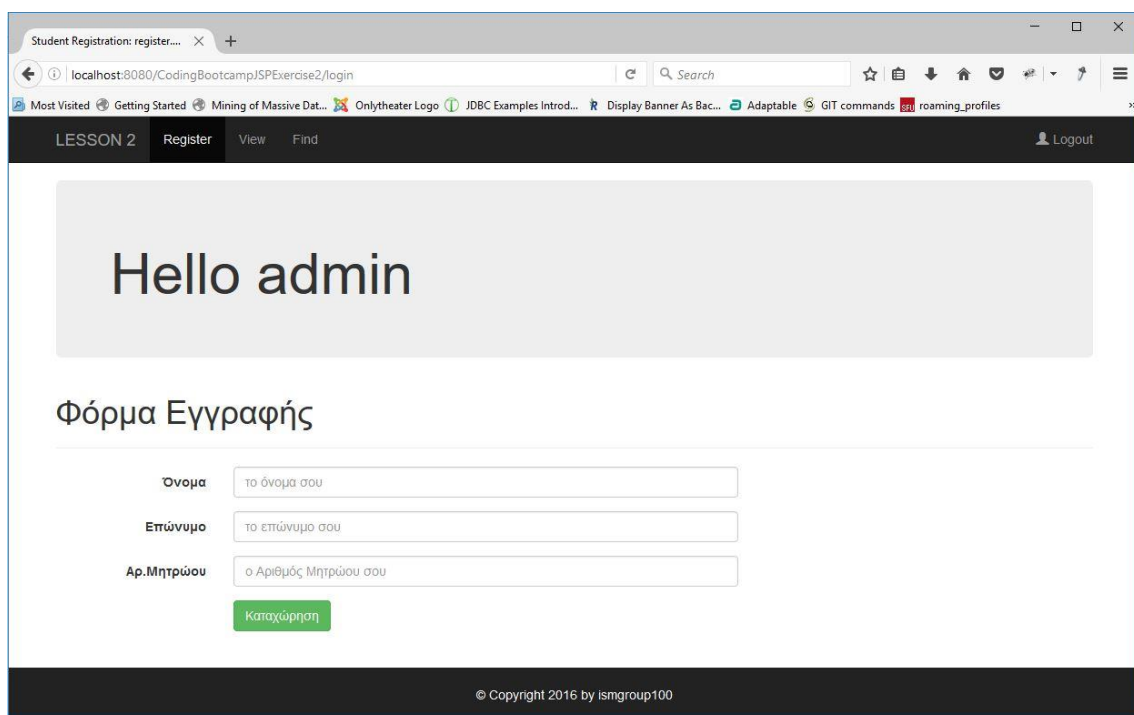


Figure 2

ΑΣΚΗΣΗ 3

Να δημιουργήσετε την σελίδα JSP με όνομα **logout.jsp** η οποία θα τερματίζει την συνεδρία του χρήστη και θα εμφανίζει το μήνυμα: **Η έξοδος πραγματοποιήθηκε με επιτυχία** (βλέπε Figure 3). Η σελίδα θα πρέπει να προστεθεί και στο navigation menu

(κάθε σελίδας) για να μπορεί ανά πάσα στιγμή ο χρήστης να κάνει logout (βλέπε Figure 4).

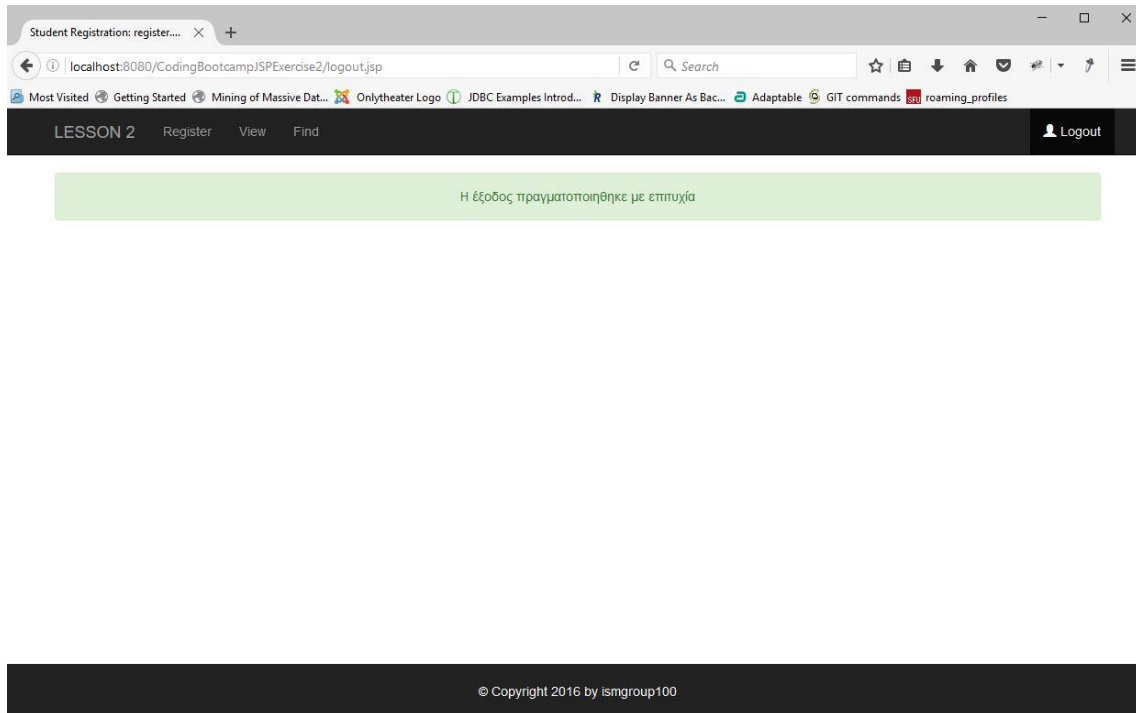


Figure 3

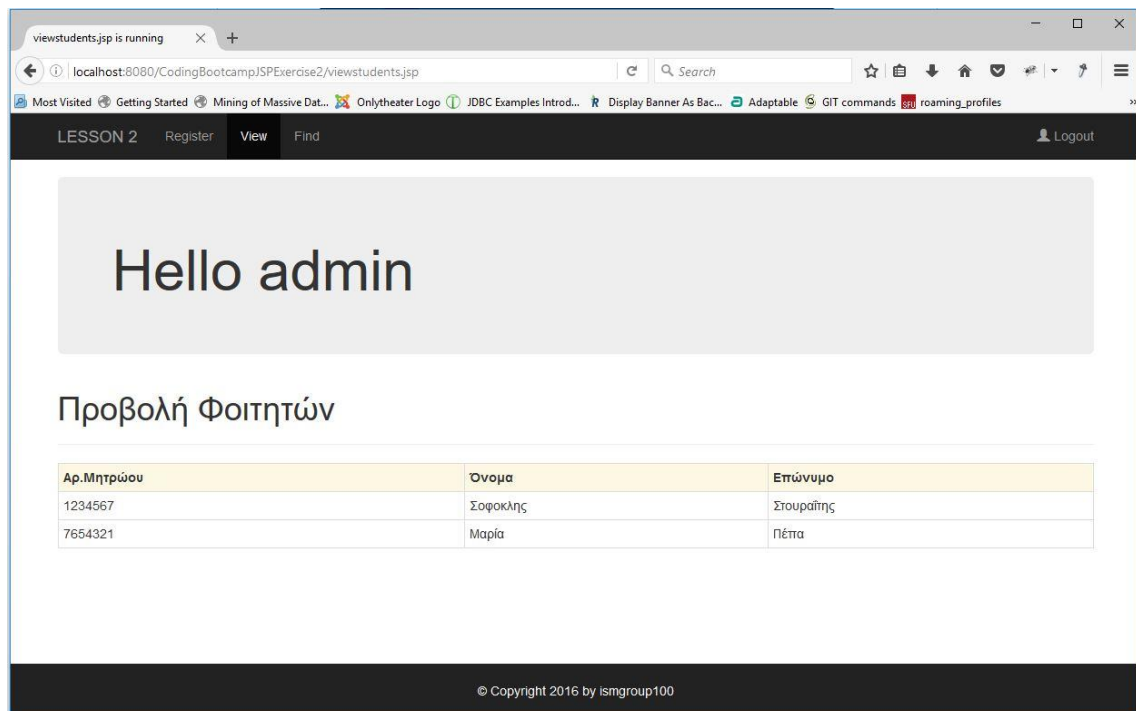


Figure 4

References

- [Bootstrap Navbar](http://getbootstrap.com/components/#navbar) (<http://getbootstrap.com/components/#navbar>)
- [Bootstrap Alerts](http://getbootstrap.com/components/#alerts) (<http://getbootstrap.com/components/#alerts>)
- [Bootstrap Glyphicons](http://getbootstrap.com/components/#glyphicons) (<http://getbootstrap.com/components/#glyphicons>)