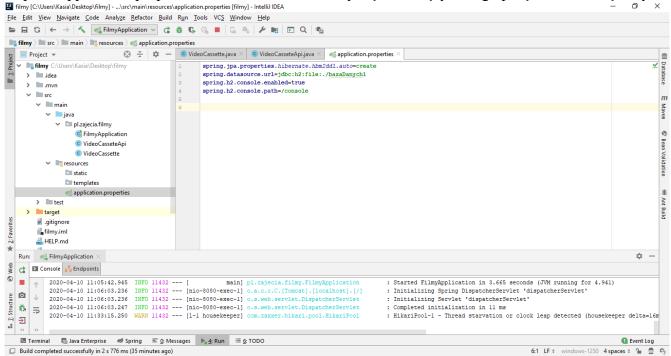
Po przetestowaniu API aplikacji przystąpimy do realizacji aplikacji zapisującej dane w bazie danych. W pliku application.properties ustaw właściwości dotyczące nawiązywanego połączenia z bazą danych.

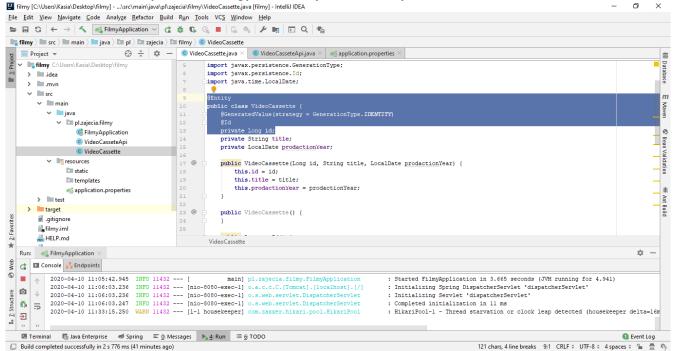


W momencie, gdy chcemy obiekty klasy przechowywać w bazie danych należy klasę zamienić na encję.

Do klasy dodaj adnotację Entity, a do pola które będzie kluczem głównym dwie adnotacje:

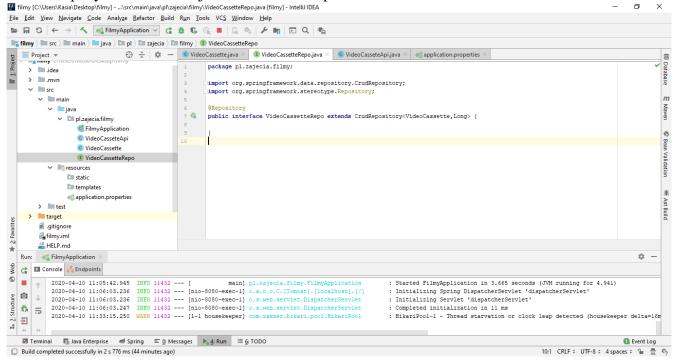
Id oraz

- Generate Value ze atrybutem strategy ustawionym na Identity.



Klasa powinna mieć również gettery i settery do wszystkich pól oraz bezparametrowy konstruktor – upewnij się że je ma.

Utwórz repozytorium - interfejs VideoCassetteRepo.



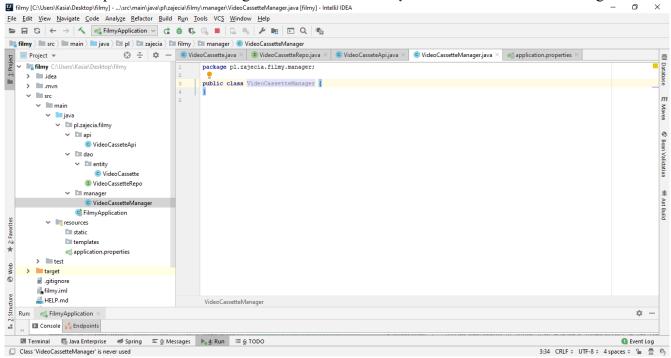
Uporządkuj kod tworzonego projektu, aby miał strukturę warstwową, co ułatwi zadanie utrzymania aplikacji, jej rozwoju i poprawy błędów.

Utwórz paczkę dao – warstwa dostępu do danych.

Do dao wrzuć repozytorium i utwórz w nim pakiet, który będzie przechowywał encje.

W projekcie utwórz jeszcze jeden pakiet api i umieść w nim VideoCassetteApi.

Utwórz ostatni pakiet o nazwie manager a w nim utwórz klasę o nazwie VideoCassetteManager.



Zadaniem klasy menagera będzie separacja warstwy dostępu do danych od warstwy api aplikacji.

Nie powinno się wiązać bezpośrednio logiki aplikacji, która odpowiada za dostęp do danych z api, ponieważ stanowi to złą praktykę, która naraża aplikację na błędy.

Tworzenie warstwy pośredniej miedzy warstwą dostępu do danych a api stanowi dobra praktykę - będzie nią klasa VideoCassetteManager.

Przy implementowaniu logiki biznesowej gdy tworzymy api i tworzymy dostęp do danych to nie powinniśmy bezpośrednio tych dwóch rzeczy wiązać, powinna być między nimi jeszcze jedna warstwa i tu jest nią klasa menagera i jest to praktyką w tworzeniu tego typu aplikacji.

Klasa managera będzie pełniła rolę serwisu i będzie realizowała podobne operacje co repozytorium.

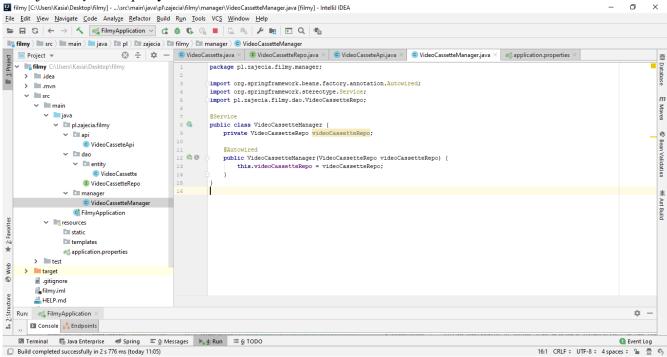
Do klasy dodaj adnotację Service.

Utwórz w niej zmienną, która będzie przechowywała informację na temat repozytorium.

Dodaj konstruktor w ramach którego wstrzyknij instancję klasy repozytorium.

Nad konstruktorem umieść adnotację Autowired.

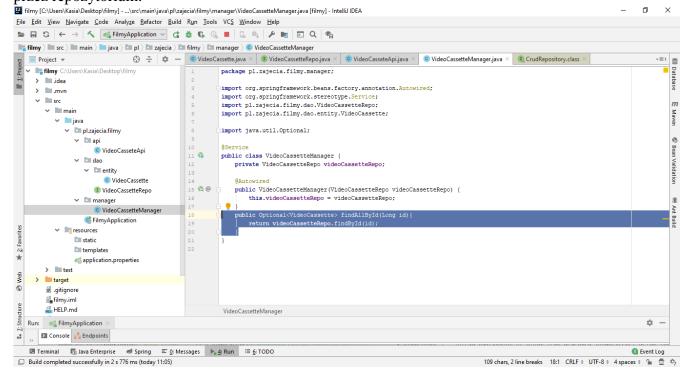
Dodaj niezbędne importy.



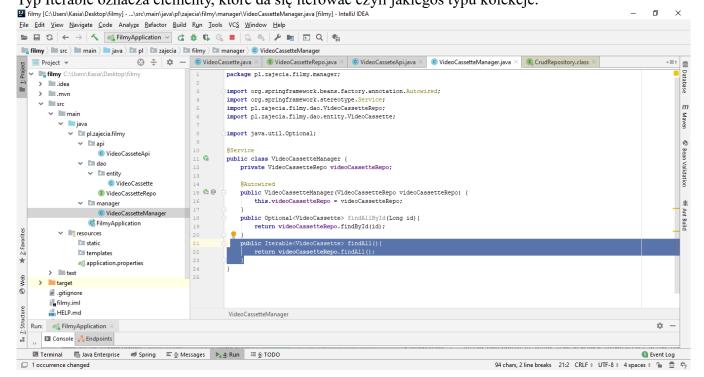
Utwórz metody, które będą odpowiadały metodom znajdującym się w repozytorium i będą wywoływane w ramach implementacji metod klasy api aplikacji.

Pierwsza metoda będzie odpowiadała za pobieranie danych - utwórz metodę, która na podstawie podanego id dostarcza informacje o konkretnej kasecie wideo.

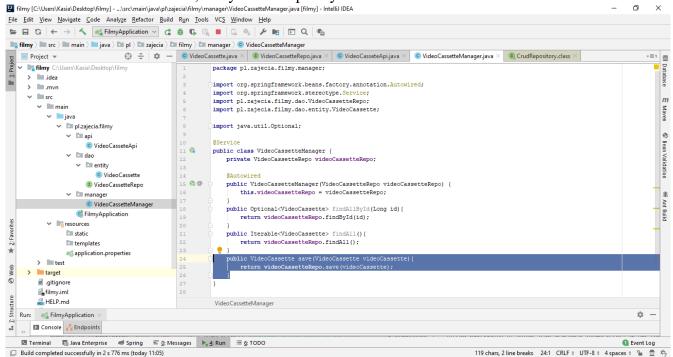
Typ Optional zabezpiecza przed wyjątkiem związanym z null. Metoda wywołuje metodę dostępną przez repozytorium.



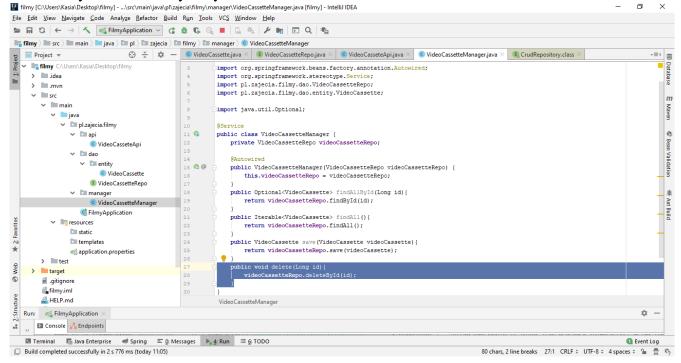
Druga metoda o nazwie findAll ma pobierać wszystkie elementy z bazy danych. Typ Iterable oznacza elementy, które da się iterować czyli jakiegoś typu kolekcje.



Zaimplementuj metodę realizującą dodawanie elementu do bazy – repozytorium udostępnia metodę save. Metoda zwraca element, który został zapisany w bazie.



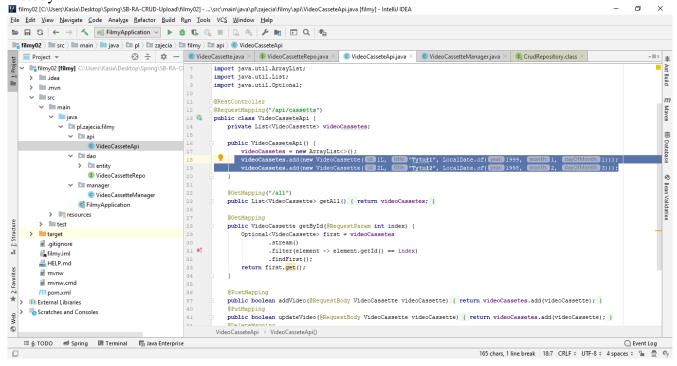
Zaimplementuj w serwisie metodę do usuwania elementów, która na podstawie dostarczonego id usunie dany element z bazy danych.



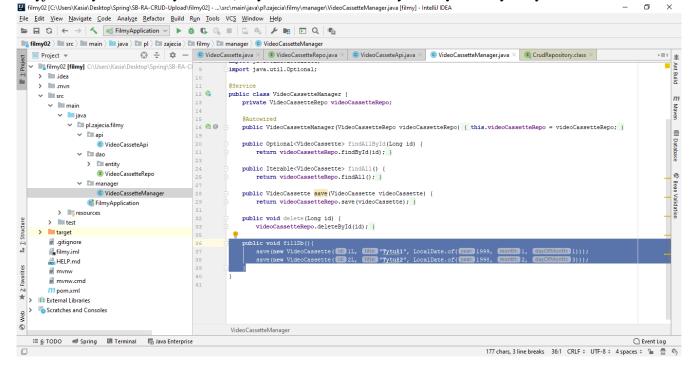
Po zaimplementowaniu serwisu należy teraz przejść do klasy z api aplikacji i wstrzyknąć w niej instancję klasy menagera.

Aplikację należy zmodyfikować tak, aby informacje o filmie zapisywały się w bazie danych a nie na liście.

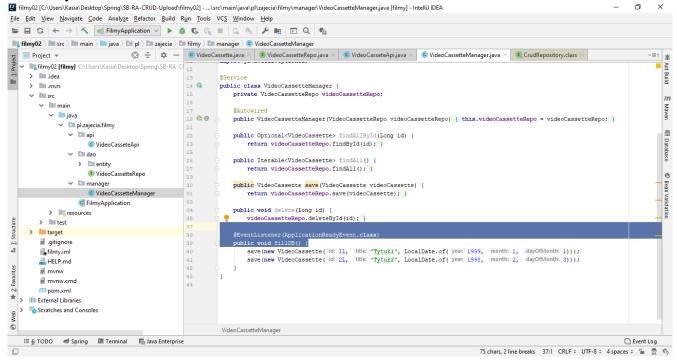
Skopiuj z konstruktora klasy api tworzenie dwóch obiektów i wklej w klasie menagera w ramach metody fillDB.



Użyj metody save z klasy serwisu, aby dodać te dwa obiekty - filmy do bazy danych.



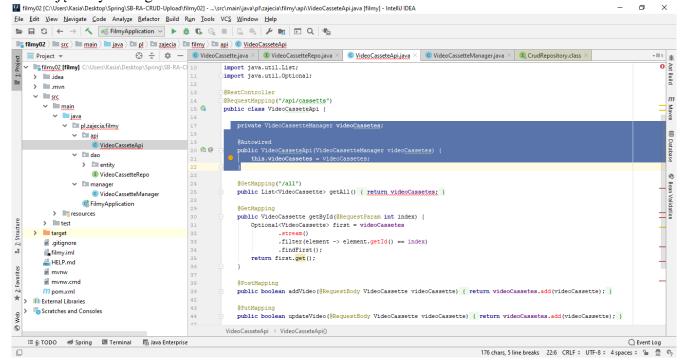
Do metody dodaj specjalną adnotację eventListener z atrybutem AppliactionReadyEvent, która oznacza nasłuchiwanie zdarzenia uruchomienia aplikacji. Ciało metody fillDB oznaczone tą adnotacją, zostanie wykonane po uruchomieniu aplikacji, co spowoduje, że na jej starcie w bazie danych zostaną zapisane dwa filmy.



W klasie api "zastąp" listę - bazą danych.

Nie będziemy już potrzebowali listy, bo informacje o kasetach będą przechowywane w bazie danych - usuń listę i dotychczasowy konstruktor w którym dodajemy kasety do listy.

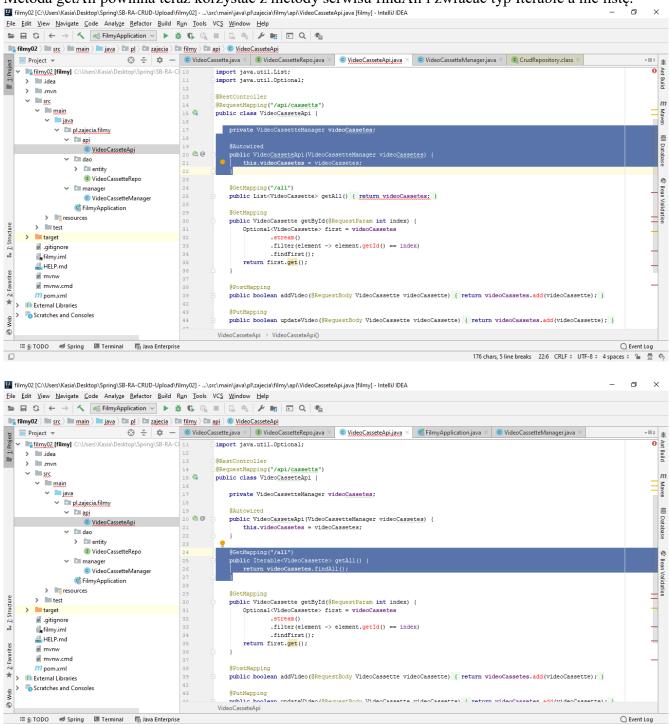
W to miejsce utwórz deklarację obiektu klasy menagera, dodaj import, i w konstruktorze wstrzyknij instancję klasy menagera.



Posługując się instancją tej klasy odwołamy się do wszystkich elementów z bazy danych poprzez metody serwisu.

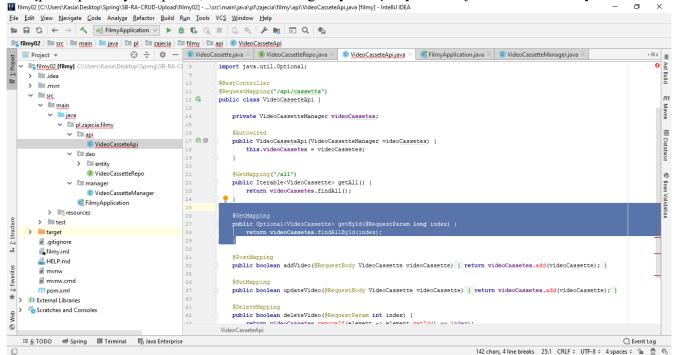
Obiekt videoCassettes reprezentuje teraz serwis a nie listę.

Metoda getAll powinna teraz korzystać z metody serwisu findAll i zwracać typ Iterable a nie listę.

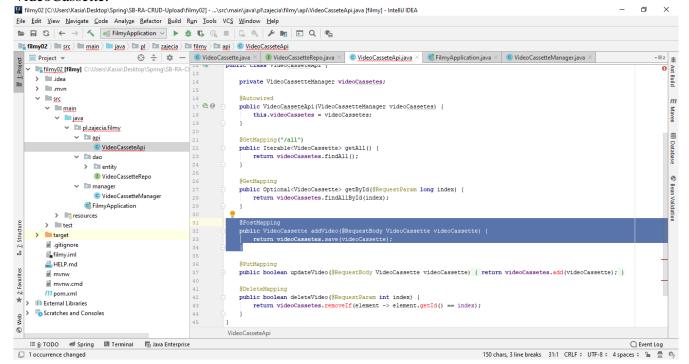


115 chars, 3 line breaks 24:1 CRLF ‡ UTF-8 ‡ 4 spaces ‡ 🔓 👼 🤻

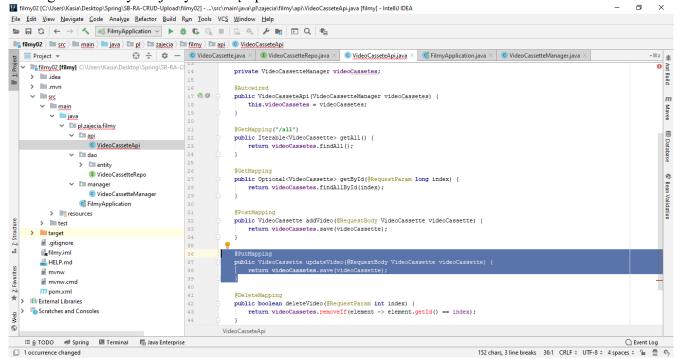
Kolejna metoda getById nie będzie już potrzebowała korzystać z wyrażenia lambda – zostanie zastąpiona prostszym zapisem, w ramach którego wywołujemy metodę serwisu findAllById.



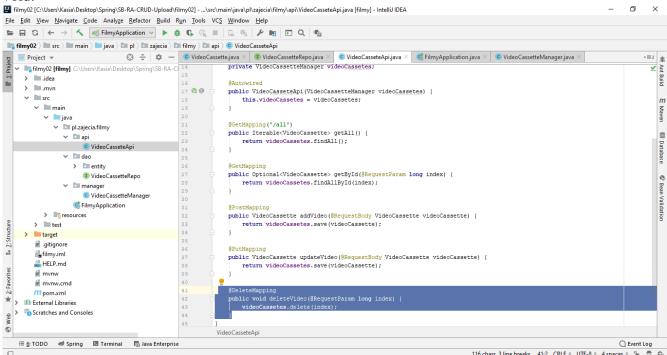
Aby zmodyfikować metodę dodającą obiekt/kasetę użyjemy metody z serwisu save, która zwraca dodany obiekt kasety wideo, wiec typ zwracany przez metodę add zamieniamy z boolean na VideoCassette.



Analogicznie modyfikujemy metodę update.

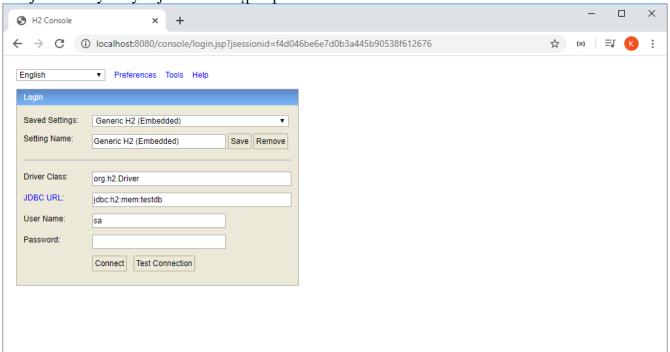


Przy modyfikacji ostatniej metody delete, korzystamy z metody z serwisu delete, która zwraca typ void.

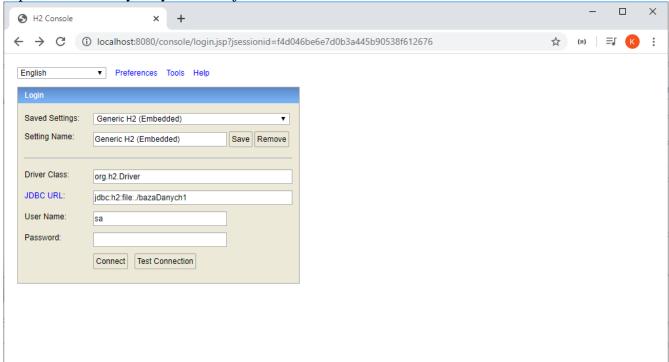


Implementacja aplikacji używającej bazy danych w miejsce listy została zakończona, uruchom i przetestuj jej działanie w Postmanie.

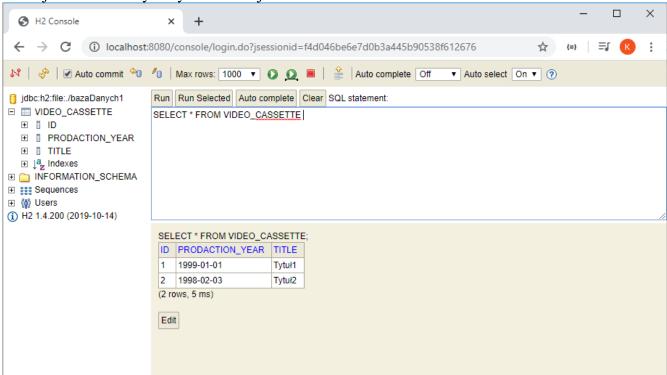
Przejdź do bazy danych jest ona dostępna przez: /console.



Wpisz URL do bazy danych i kliknij Connect.

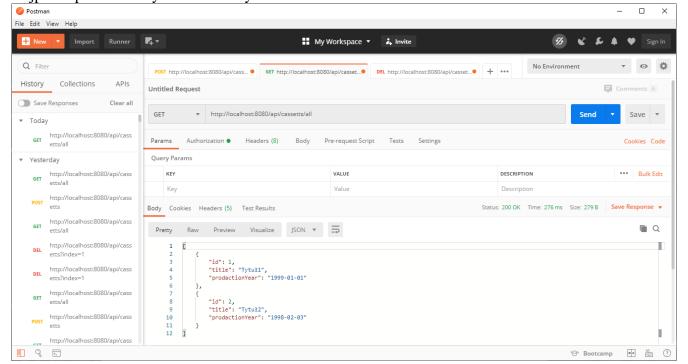


Kliknij na nazwie bazy danych i naciśnij Run.

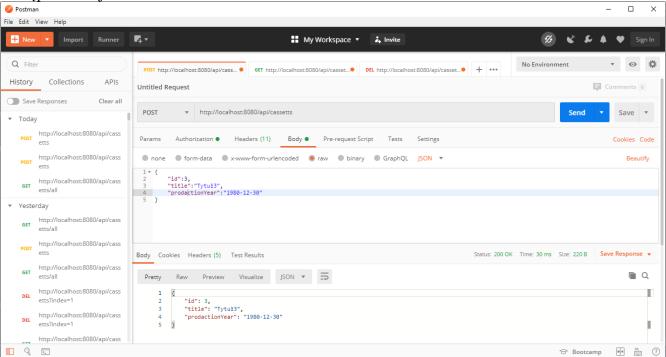


Po upewnieniu się, że w bazie danych są dwa elementy, wykonaj test metod w kliencie http – Postmanie.

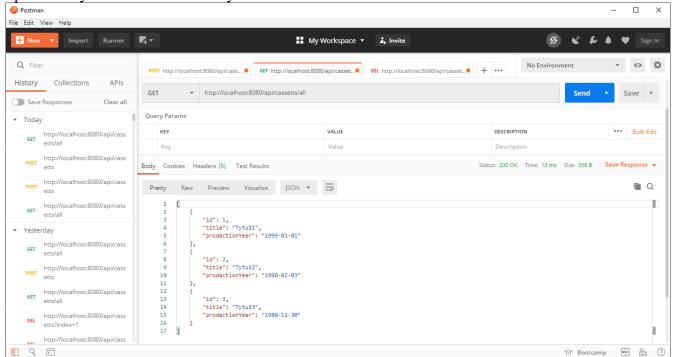
Najpierw pobierz wszystkie elementy.



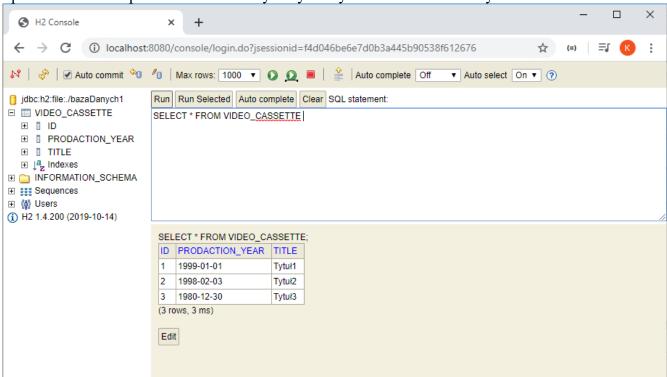
Następnie dodaj element.



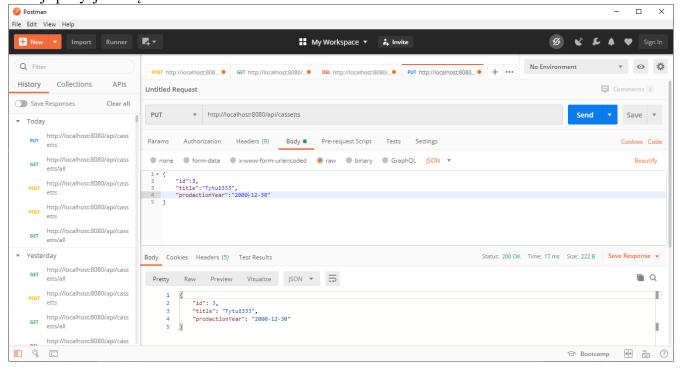
Sprawdź czy element został dodany.



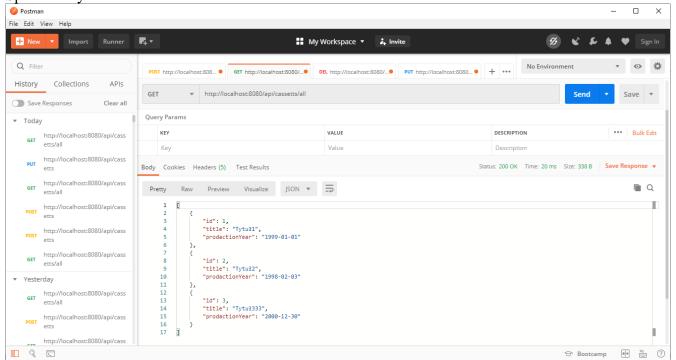
Sprawdź również z poziomu konsoli bazy danych czy element został dodany.



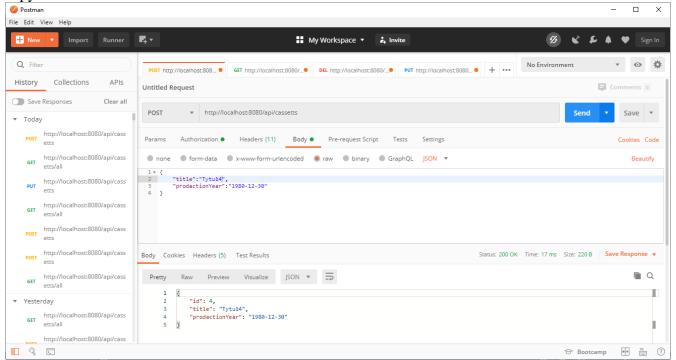
Przetestuj działanie metody PUT, która służy do modyfikacji pól danego elementu np. zmień tytuł którejś pozycji i datę.

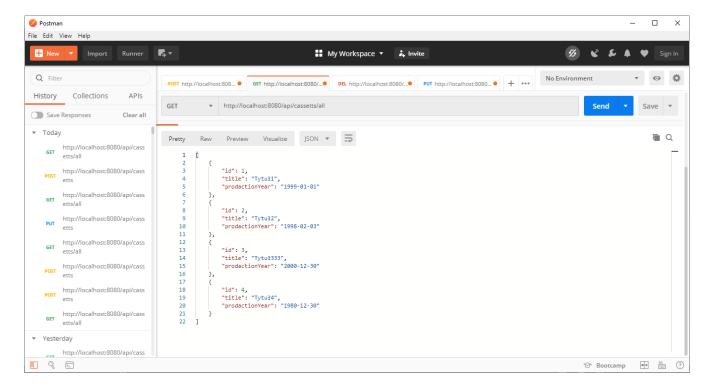


Sprawdź wynik w Postmanie.



W metodzie POST nie powinno się dodawać id bo on jest automatycznie generowany. Wykonaj zapytania.





Przetestuj działanie ostatniej metody delete – usuń np. 2 element z bazy.

