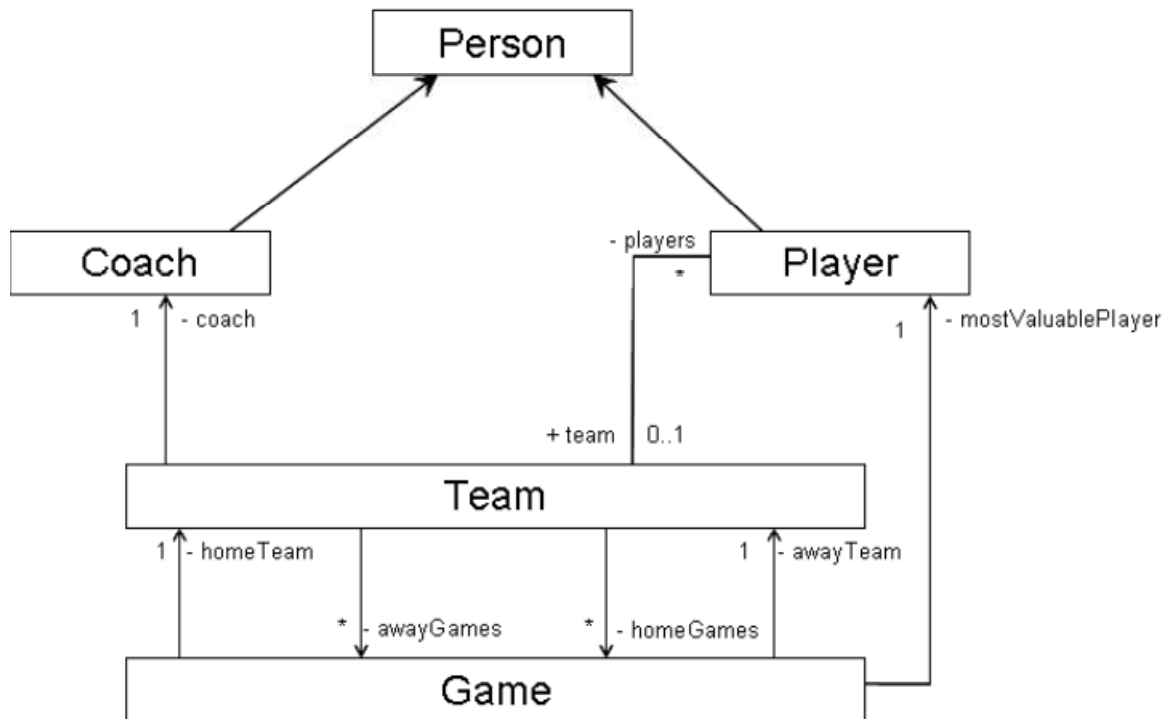


TP : JPA 2

I. Introduction

Le but de ce TP est la création d'une application de gestion d'une équipe de sports. Le diagramme ci-dessous présente les relations entre les différentes entités.



II. Création des entités

Dans un premier temps vous allez créer les entités correspondant au diagramme ci-dessus. Quelques informations sur la lecture de ce diagramme :

- Coach et Player sont 2 classes qui héritent de Person
- La relation Player - Team est bidirectionnelle

Les Classes contiennent les attributs suivants :

Person

- int id
- String name

Coach

- Team team;

Player

- float height
- Team team

Team

- int id
- Collection<Player> players
- Coach coach
- String name

Game

- int id
- Date gameDate
- Team homeTeam
- Team awayTeam
- Player mostValuablePlayer
- int homeTeamScore
- int awayTeamScore

III. Création des écrans de gestion d'une équipe

Vous reprendrez les écrans réalisés dans le TP précédant que vous adapterez pour la gestion d'une équipe de manière autonome (cela ne concerne que le champ name):

- Création
- Suppression
- Mise à jour
- Visualisation d'une liste d'équipe.

IV. Modification d'une équipe

Vous allez ensuite compléter la modification d'une équipe de la manière suivante :

1^{er} écran : modifier le nom de l'équipe

2^e écran : modifier le coach (proposer une liste de coaches préalablement saisis en base comprenant les coaches non affectés à des équipes plus le coach actuel de cette équipe ; un seul coach peut être sélectionné)

3^e écran : ajouter des joueurs à l'équipe (proposer la liste complète des joueurs ; plusieurs joueurs peuvent être sélectionnés)

4^e écran : un récapitulatif présentera le nom de l'équipe, son coach et ses joueurs.