

Debug & Tracing Weekopdracht

Deze opdracht staat in het teken van debugging, tracing en logging. Er is bestaande code die je dient uit te breiden. Hiermee ga je een aantal opdrachten maken.

Voorbereiding

Zorg ervoor dat de code compiled op jouw machine. Update je database, migraties zitten al in de business. Wellicht moet je je connectionstring aanpassen. Dit kun je doen in de business -> DataContext.

Opdracht 1: Oeps

Er is een bug ontdekt: Als we een nieuwe user toevoegen, dan wordt er de volgende foutmelding getoond:

User already exists with given e-mail

Dit is raar, want we weten zeker dat het e-mailadres nog niet gebruikt is! Vind dit probleem en los het op.

Opdracht 2: Logging met NLog

Er is totaal geen logging in de projecten (2 x front-end, 1 x business). Deze moet toegevoegd worden. Gebruik hiervoor NLog. Een aantal voorwaarden:

1. De logs moeten worden weggeschreven naar een database.
Hint: Die database heb je al: WeekOpdrachtTDL.
2. Zowel de front-end als de back-end moeten logs wegschrijven. Denk goed na welke informatie je wel/niet wilt loggen en wat wel/niet relevant is.
3. Foutmelding (excepties) moeten ook gelogd worden.
4. De output van de console moet blijven bestaan; ga deze niet vervangen met de logging!
5. Het moet makkelijk zijn om te switchen naar file-logging ipv database-logging.

Opdracht 3: Logging met een eigen implementatie

Een beetje zoals opdracht 2, maar nu ga je je eigen implementatie van een logger maken. Bewaar de uitkomst van opdracht 2 en download het start project opnieuw en open deze.

1. Maak gebruik van een logger interface. Elk project dient deze te kunnen gebruiken.
2. De API moet loggen naar de database.
3. De business moet ook loggen naar de zelfde database.
4. De console moet loggen naar zijn eigen output (Console.Write etc.).

Opdracht 4: Conclusie

Wat vond je beter werken: NLog of zelf implementeren? Kun je dit toelichten?

Waarop de opdracht wordt beoordeeld

1. Code technisch in orde
2. Alle aspecten van de functionele opdracht zijn verwerkt
3. Bug van opdracht 1 is juist opgelost en je kunt uitleggen hoe je hier bent gekomen.
4. Juiste implementatie en structuur toegepast in opdracht 3