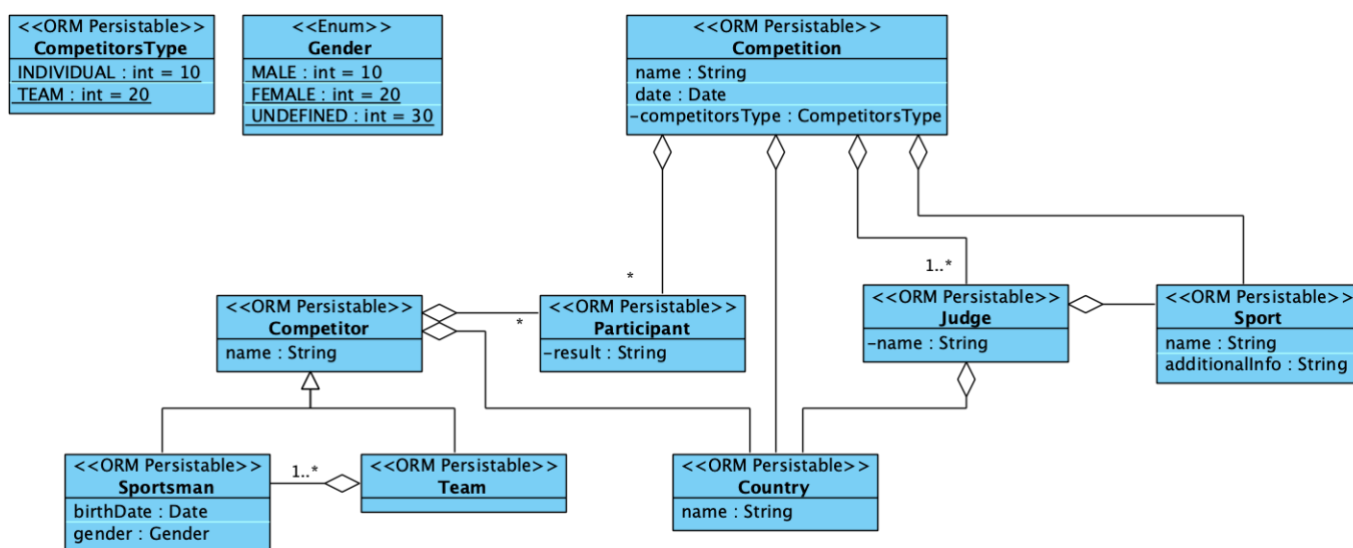


CUBA Platform JetPack

Описание Модели



Простая модель, описывающая соревнования. **Competitor** – суперкласс для сущностей **Sportsman** и **Team**. Каждый спортсмен также может входить в состав команды. Сущности **Competitor**, **Competition** (соревнование) и **Judge** (судья) содержат ссылку на сущность **Country** (страна).

Каждый спортсмен, команда и судья, могут выступать за одну страну. Соревнование (можно рассматривать как отдельное соревнование или этап турнира), в данной модели проводится тоже в одной стране. Соревнование проводится по определенному виду спорта, судья может осуществлять судейство также по одному виду спорта (но в разных соревнованиях – отношение многие ко многим, owner связи - **Competition**).

Participant – это сущность, реализующая отношение многие ко многим между **Competitor** и **Competition**. И содержит также результат выступления участника в том или ином соревновании. Почти для каждой сущности созданы **browse** и **edit** экраны.

Задание на выполнение

Часть 1

1. Склонируйте заготовку отсюда: <https://git.haulmont.com/training/cuba-jetpack-dummy-project>. В нем реализована модель и базовый набор представлений и экранов сущностей модели.
2. Реализуйте экраны редактирования для сущностей **dummy\$Sportsman** и **dummy\$Team** (Не забудьте прикрутить таблицу спортсменов, входящих в состав команды). Добавьте пару спортсменов и команд. Убедитесь, что экран просмотра Competitors, отображает всех спортсменов и команды, и при клике открывает на редактирование корректный экран.
3. Группа доступа.
 - а. Добавьте группу доступа с ограничением на сущность **dummy\$Competitor**, операции – все, тип проверки – в БД, выражение where – **{E}.createdBy = :session\$userLogin** (то есть пользователю доступны только те сущности **Competitor**, которые он создал сам).
 - б. Создайте 2-х пользователей. Одного оставьте в группе с полным доступом (без ограничений), второго – в созданную группу.
 - в. Каждым из пользователей создайте несколько спортсменов и команд (нужно залогиниться пользователем, а не использовать механизм замещения).

- d. Обратите внимание на доступные сущности на экранах *Competitors, Sportsmen, Teams*. Несмотря на то, что вы ограничивали в группе сущность **dummy\$Competitor**, эти ограничения были применены и на к ее наследникам.

4. Экран *Competitors*. Переопределите действие «Create». При создании новой сущности через этот экран должно открываться окно с выбором создаваемой сущности. После выбора сущности и нажатия кнопки «ОК», должно открываться окно редактирования выбранной сущности. Код не должен зависеть от конкретного потомка. То есть, логика работы проста – нужно узнать всех потомков сущности **dummy\$Competitor**, после выбора конкретного потомка открыть экран его редактирования.

Полезные ссылки:

[Документация CUBA. Действия. Интерфейс Action.](#)

[Документация CUBA. Открытие экранов.](#)

5. Добавьте в таблицу соревнований (экран *Competitions*) действие «*копировать*». Логика работы простая. Пользователь выбирает соревнование в таблице. Либо жмет кнопку «Копировать», либо выбирается в контекстном меню пункт «копировать» (выбор за Вами, может сделать оба варианта =))). Создается новая сущность – копия выбранной. Однако копируются только поля, не являющиеся коллекциями и *LOB*. Если копируемое поле – сущность, копируется ссылка на нее, если *DataType* или *Enum* – копируется значение. Код не должен зависеть от текущего набора атрибутов сущности.

Полезные ссылки:

[Документация CUBA. Действия. Интерфейс Action.](#)

[Документация CUBA. Table actions.](#)

6. Для даты рождения спортсмена и даты проведения соревнования создайте свои *Datatype*, оперирующие только датой (без времени). Формат даты не должен совпадать со стандартным (03.03.2003 или 03/03/2003), используйте любой другой – на свой выбор.

Полезные ссылки:

[Документация CUBA. Datatype.](#)

7. Создайте экран **Statistics** в меню **Competitions manager**. На экране отображается поле ввода (вид спорта – *kind*) и кнопка «Show». При нажатии на нее происходит сбор информации о соревнованиях, для которых у связанной сущности **dummy\$Sport** в поле **additionalInfo** тэг **<kind>** содержит введенный в поле ввода текст. И выводит информацию по годам. В какой год сколько соревнований по данному виду было проведено. Рекомендуется создать сервис, возвращающий готовый набор данных (например, в виде списка *Rojo* или карты *<год, число>*).

Полезные ссылки:

[Документация CUBA. Сервисы.](#)

[Документация CUAB. Экраны.](#)