Le Dojo – partie 1

# TP 1 du Module 6 - Entity Framework

|  |
| --- |
| Avant de démarrer ce TP, il convient d’avoir suivi les vidéos des modules 1 à 6 et d’avoir réalisé les TP proposés. |

|  |
| --- |
| **Durée estimée** |
| 2 à 4 heures |

Objectif

Le but de se TP est de réaliser un site web ASP.NET MVC utilisant l’orm Entity Framework 6 pour la persistance des données.

Ce site, appelé Dojo, recense les divers samouraïs d’un Dojo ainsi que les armes qu’ils utilisent dans la pratique de leurs arts martiaux. Il faudra donc créer et modifier des samouraïs, leur associer une arme et les enlever du dojo.

Énoncé

* Créer un site Web ASP.NET MVC, sans authentification.
* Ajouter à la solution le projet BO fourni.
* Ajouter une référence du site web vers le BO.
* Générer la solution.

Vous pouvez maintenant créer les contrôleurs, soit par vous-mêmes, soit en utilisant le wizard de Visual Studio.

* Créer un Controller CRUD avec actions de lecture/écriture utilisant EF6 pour la classe Samourai.
* Créer un Controller CRUD avec actions de lecture/écriture utilisant EF6 pour la classe Arme.
* Passer le projet en migration manuel.
* Ajouter votre première migration et mettre à jour la base de données.

Partie Samouraï

* Modifier les vues afin de pouvoir choisir une arme sur le samouraï en création et modification.
* Modifier les vues pour afficher l’arme du samouraï sur l’affichage liste, détails et delete.  
  Un samouraï n’a pas obligatoirement une arme.
* Modifier le code nécessaire dans SamouraiController pour prendre en compte l’ajout ou la modification de l’arme sur un samouraï.
* Ajouter des liens dans le fichier \_layout pour afficher la liste des armes et la liste des samouraïs.
* Créer un jeu de données pour les armes en passant par le site.
* Modifier le code de suppression d’une arme pour gérer le cas d’une arme associée à un samouraï.
* Créer et modifier des samouraïs en associant ou non des armes et vérifier que tout fonctionne correctement.



