

Bases de données : TP1-4

projet enchères

TP1

Version 1 (devrait être bien avancée durant la séance)

En vous inspirant de l'exemple vu en cours et disponible sur GitHub, réalisez un programme avec un menu textuel permettant :

1. de créer le schéma de base de donnée ne contenant que la table utilisateur
2. de supprimer le schéma (donc pour l'instant seulement la table utilisateur)
3. d'ajouter un utilisateur en demandant ses caractéristiques
4. d'afficher la liste des utilisateurs

Version 2 (à faire hors séances encadrées)

C'est le principe de ce module : le travail personnel consiste à finir le travail débuté durant les séances de TP. Ce principe n'est plus rappelé dans les sujets des TP suivants : simplement le travail demandé doit être commencé durant la séance, et fini avant le début de la séance de TP suivante.

Compléter le programme débuté en séance :

1. le schéma contient aussi les autres tables (utilisateur, objet, enchères) avec la définition correcte des clés externes. Rappel : pour être sûr que cela fonctionne, on crée d'abord toutes les tables, puis on ajoute les contraintes de clés externes
2. le schéma est complètement supprimé. Rappel : on supprime d'abord toutes les contraintes de clés externes, puis les tables.

TP2

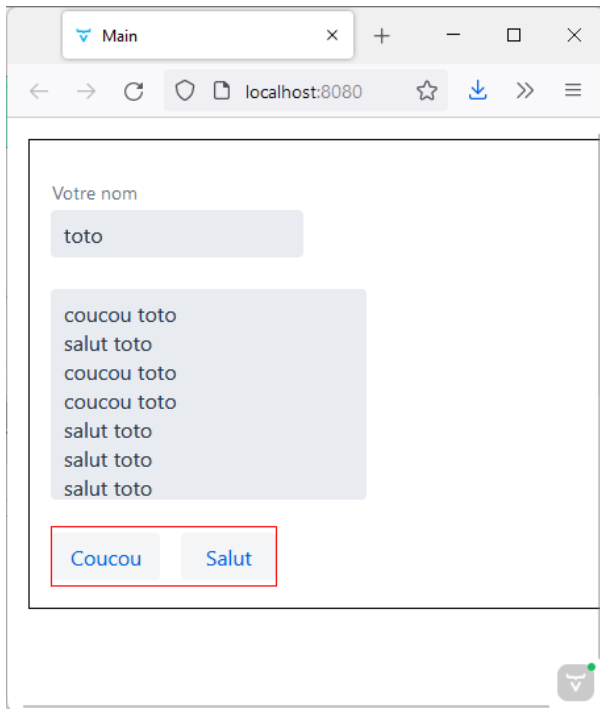
Continuer le programme du TP1 :

1. créez une méthode permettant de choisir un utilisateur et une méthode permettant de choisir une catégorie
2. ajoutez la possibilité de créer un nouvel objet dans le menu
3. ajoutez la possibilité de lister tous les objets
4. créez une méthode permettant de choisir un objet
5. ajoutez la possibilité d'ajouter une enchère (en respectant la contrainte que le montant de la nouvelle enchère doit être supérieur strictement à celui de la précédente)
6. ajoutez la possibilité de lister toutes les enchères
7. ajoutez la possibilité d'afficher un bilan pour un utilisateur donné : affiche les objets pour lesquels l'utilisateur a fait au moins une enchère en lui précisant
 - a) les caractéristiques de l'objet (catégorie, prix initial, dates de début et fin d'enchères)

- b) le montant et l'utilisateur ayant fait la dernière enchère. Il serait agréable de bien différencier les objets où l'utilisateur est le dernier enchérisseur, et ceux où c'est un autre utilisateur.

TP3

Faire la « boîte à coucou » en vaadin



TP4

En vous inspirant de l'exemple vu en cours et disponible sur GitHub, Commencez une interface graphique pour le programme réalisé durant les TP1 et TP2.

- Commencez par une page très simple permettant de créer une nouvelle catégorie
- faire ensuite un panneau contenant simplement deux boutons :
 - un bouton « s'inscrire » qui affiche un nouveau panneau permettant à l'utilisateur de s'inscrire en précisant ses caractéristiques (nom, prénom ...). Si erreur, on affiche un message et on reste sur la même page, sinon on revient ensuite au panneau (1) contenant les deux boutons
 - un bouton « login » qui permet à l'utilisateur de se connecter en donnant son mail et son mot de passe. Si login faux : message d'erreur, et on reste sur la page de login, sinon on passe à la page (c)
 - un panneau avec seulement un message « vous êtes bien connecté » et un bouton « logout » permettant de revenir au panneau initial (1)
- faire un panneau affichant la table des objets