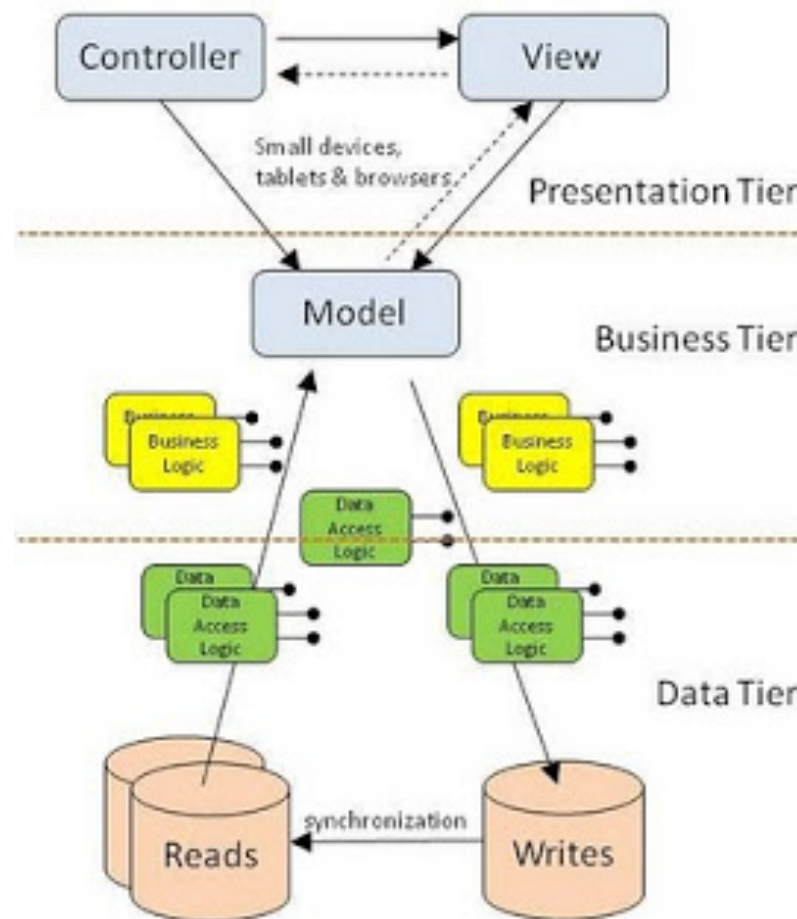


Mario II - værktøjskassen



Mario II - værktøjskassen

- Hvordan skal jeg organisere min kode?
 - Hvor skal jeg lave sql?
 - Hvor skal jeg opbevare mine data?
 - Hvordan håndterer jeg bruger-dialog?
 - Hvordan deler jeg kode med gruppen?
 -
 - Hvordan kommer jeg overhovedet i gang?

Hensigten med dagens lektion

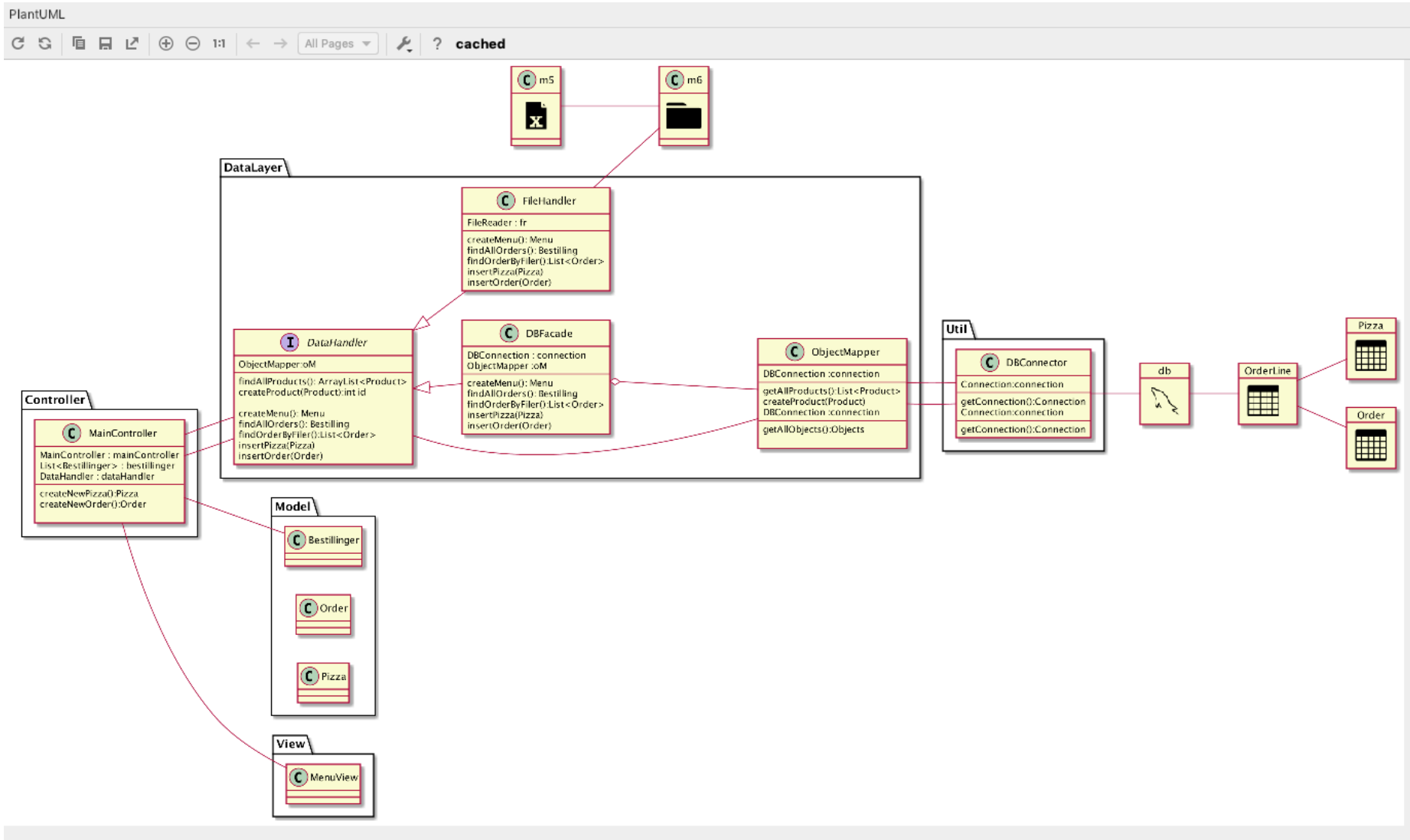
Opnå hands-on på flg:

- Få SQL hands-on på World-databasen
 - Lav en quizz ...
- Få SQL CRUD hands-on på Shop-databasen
 - select,update,insert & delete
- Få JDBC CRUD hands-on på Objekter
 - Hul igennem med connectoren
 - DataMapper-klassen – Skateboard
 - Select from products
 - Select from Orders
 - Insert into products
 - Insert into orders

Udbytte af dagens lektion

- At kunne importere en database
- At kunne få en etableret en "dyb" forbindelse fra bruger til DB
 - Gennemgang af Skateboard-agtig case (The Riddle)
 - Ansatser til Skateboard med motor (The Shop)
- At kunne teste simple CRUD-operationer vha Junit
- At blive præsenteret for PlantUML

PlantUML ...



Deep steps ..

- Pom.xml
- Plant UML
- Hent en Model (Riddle, Talanalyse)
- Test modellen
 - Copy constructor og attributter
 - Setup
 - Debug test
- Util
 - Connector
- DB:
 - Create DB
 - Create table (stjæl setup)
- JAVA
 - Datalayer uml
 - First CRUD mapper
 - JDBC-flow (img)
 - Test