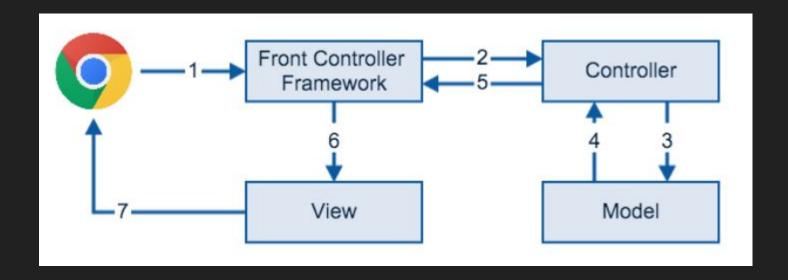
# Programação Web Módulo 5 - Introdução ao Spring MVC

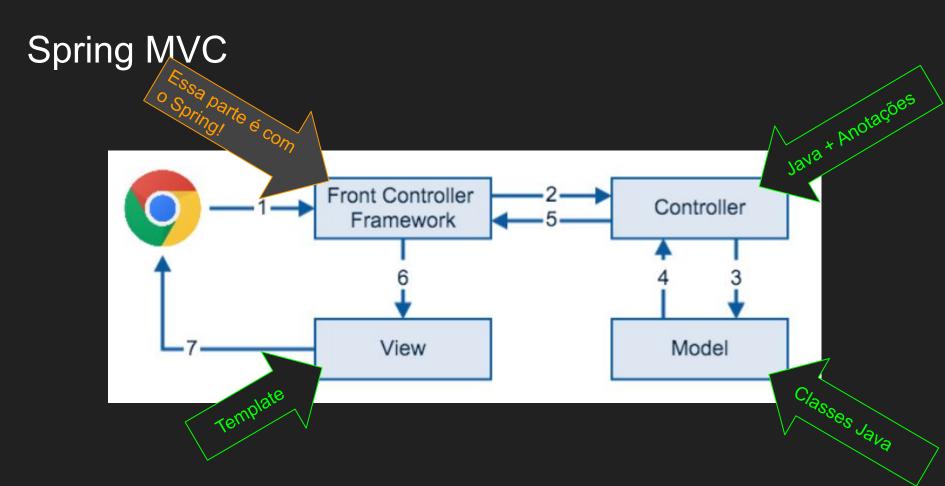
Daniel Lucrédio daniel.lucredio@ufscar.br

### Spring

- Nasceu em 2003 inversão de Controle e Injeção de Dependência
  - o Complexidade do padrão J2EE
- Atualmente tem inúmeros projetos
  - Spring Data
  - Spring Security
  - Spring Batch
  - 0 ...
  - Spring MVC

# Spring MVC





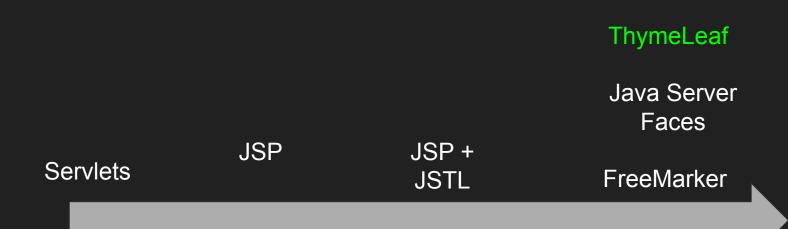
## Anotações

```
@Controller
public class MeuControlador {
    @GetMapping("/")
    public String index() { ... }

@PostMapping("/usuario")
    public String salvarUsuario(@Valid Usuario u) { ... }
}
```

# Template

Camada de visão



```
-- HomeController.java
(@RequestMapping("/")

public String home(Model model) {

model.addAttribute("firstName","Fulano");

model.addAttribute("lastName","Silva");

return "home";

}

-- templates/home.html

<span th:text="${'Olá '+firstName+' '+lastName}">Oi</span>
```

http://localhost:8080/

Olá Fulano Silva

file:///templates/home.html

Oi

## "Alô mundo" com Spring MVC

Demonstração 18

# Internacionalização com ThymeLeaf

Demonstração 19

### Outras facilidades

#### #dates

#dates.format(date), #dates.day(date)

#### #numbers

- #numbers.formatInteger(num,3), #numbers.sequence(from,to,step)

### #strings

- #strings.isEmpty(str), #strings.contains(str,"hi")

#### #arrays

- #arrays.length(arr), #arrays.isEmpty(arr)

#### #lists

#lists.size(list), #lists.isEmpty(list)

#### #sets

- #sets.contains(set,element), #sets.isEmpty(set)

### Condicionais

- Operador ternário ?:
- Renderização condicional de conteúdo

### Condicionais

- if e unless
- Renderização condicional de todo elemento

### Condicionais

- switch e case
- Teste de várias alternativas

## Iterações

- each
- Percorre vários elementos de uma lista (java.util.lterable)

### Iterações

- each
- Variável status ajuda a controlar a iteração
  - index: índice de iteração atual, começando com zero
  - o count: número de elementos processados até agora
  - size: tamanho da lista
  - even/odd: se o índice atual é par ou ímpar
  - o first: se estamos na primeira iteração
  - o last: se estamos na última iteração

# Fim