

Oefening Music Store – deel 3

In deel 3 van de oefening programmeren we een winkelkarretje in onze *Music Store*.

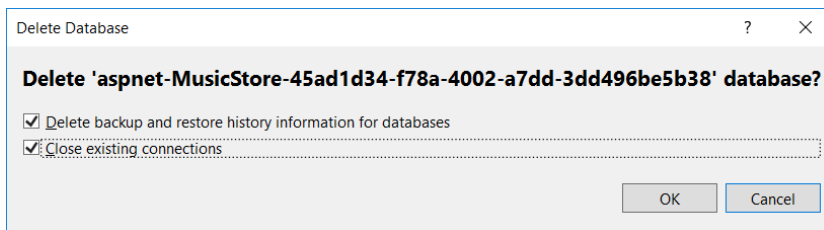
1. Extra Klassen (al klaar tijdens de theorie)

Voeg uit de resources de klassen *CartItem.cs*, *OrderItem.cs* en *Order.cs* toe aan de map *Model*. Kopieer de *StoreContext.cs* klasse uit *Data*. Voeg ook de business logica voor het winkelkarretje *ShoppingCart.cs* toe aan de *Model*-map. Bekijk de inhoud van de klassen aandachtig zodat je de werking ervan begrijpt.

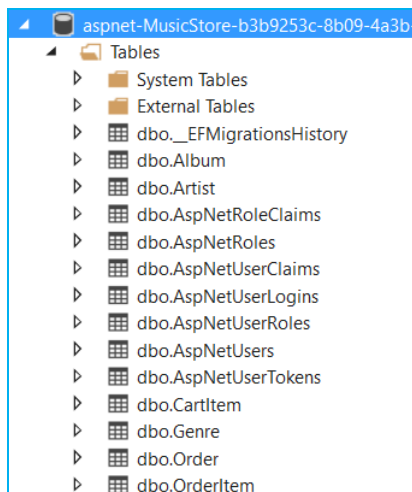
2. Sessions

De business logica klasse van het winkelkarretje maakt gebruik van sessie-variabelen. Configureer je *Music Store* project zodat je sessies kan gebruiken.

De nieuwe *models* moeten nog toegevoegd worden aan de database. Verwijder eerst de bestaande database:



Start daarna het project terug op zodat een nieuwe database met alle tabellen wordt aangemaakt. Creëer ook de tabellen voor de gebruikers en de rollen:



Door het verwijderen van de database ben je nu wel je *Admin*-gebruiker kwijt. Maak die terug aan met de juiste *Administrator* rol.

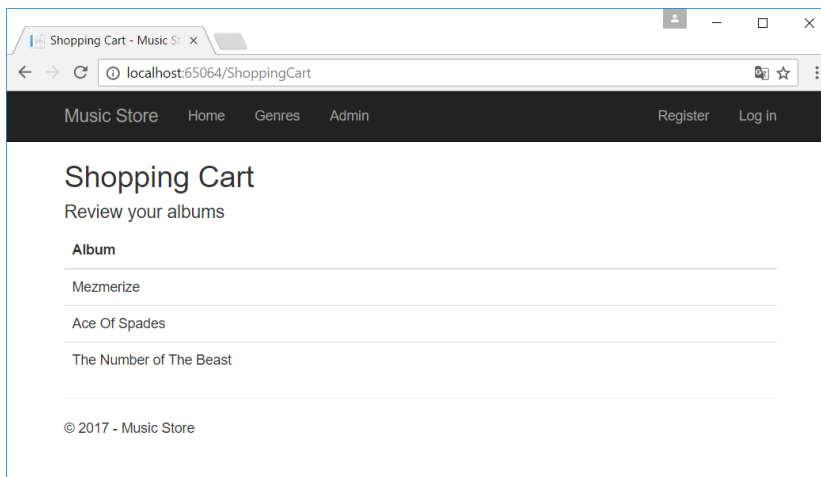
3. ShoppingCartController

Alles is nu klaar om het winkelkarretje te programmeren in onze *Music Store* applicatie. Maak eerst een nieuwe controller *ShoppingCartController.cs*. Voorzie de gebruikelijke *constructor* voor een *controller*.

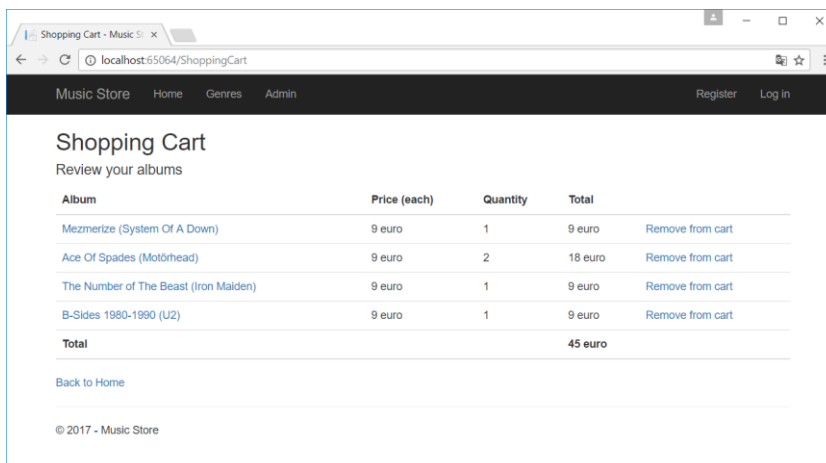
Programmeer dan eerst de *Index*-methode van die controller. Haal met de business logica klasse alle *carlItems* op en geef die door aan de *view*. In de view druk je alle titels af van albums in het winkelkarretje. Deze methode kan je nog niet uittesten aangezien er nog geen albums in je karretje zitten.

4. AddToCart & RemoveFromCart

Programmeer de methode *AddToCart* in de *ShoppingCartController*. De methode heeft één parameter, nl. de *id* van het album dat aan het winkelkarretje moet toegevoegd worden. Haal in de methode het album op en voeg het met de business logica klasse toe aan het winkelkarretje. Roep daarna de *Index*-methode op om het winkelkarretje te tonen. Na het toevoegen van drie albums aan het karretje krijg je bijvoorbeeld:



Pas nu deze view aan zodat het winkelkarretje er wat aantrekkelijker uit ziet:



De albums worden voorgesteld door een hyperlink. Als je erop klikt, dan spring je naar het detail van het album. Er bestaat ook een hyperlink (*Remove from cart*) om een album uit het karretje te schrappen. Als je erop klikt dan roep je de methode *RemoveFromCart* op uit de *ShoppingCart*-controller. Je geeft de *CartItem* mee als parameter. Deze methode moet je zelf nog programmeren. Gebruik hiervoor ook de business logica klasse. Toon na het verwijderen het aangepaste karretje. Probeer uit!

Merk op dat het programmeren van deze controller wel heel eenvoudig was, eenmaal de business logica klasse er was.