

## SL2 – Spring Boot & Thymeleaf

### 1. Mục đích sử dụng:

- Xây dựng web bằng **spring boot** (tự động cấu hình)

- Cách dùng:

Xác định controller: **@Controller;**

Truyền tham số: **@RequestParam**

Sử dụng model để lưu các thuộc tính: **Model**

Dùng **Thymeleaf**: hiển thị dữ liệu, render view dạng html (thay cho JSP)

- Để sử dụng các API: (RESTful API)

**@GetMapping**: xác định API dạng GET

**@PostMapping**: xác định các API dạng POST

### 2. Ưu điểm của phương pháp dùng Spring Boot

- Không cần cấu hình XML

- Dễ tích hợp công nghệ: JPA, Security,...

### 3. Nhược điểm:

- Cần hiểu rõ về Spring

- Thymeleaf có cú pháp riêng → học

### 4. So sánh với cách truyền thống:

**Cấu hình:**

rườm rà (beans, web.xml)

**Viết controller:**

viết mapping bằng cấu trúc switch case

**Xử lý dữ liệu:**

HttpServletRequest

**View**

JSP

Khả năng mở rộng:

Khó

Cấu trúc:

WEB-INF/jsp

-----

Cú pháp thymeleaf:

```
<!doctype html>
<html xmlns:th="http://www.thymeleaf.org">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
    <title>Document</title>
</head>
<body>
    <h2>Student Form</h2>
    <form th:action="@{/slot2/save}" th:object="${student}" method="post">
        Name: <input type="text" th:field="*{name}"><br/>
        Mark: <input type="text" th:field="*{mark}"><br/>
        Major: <input type="text" th:field="*{major}"><br/>
        <input type="submit" value="Save">
    </form>
</body>
</html>
```

```
<!doctype html>
<html xmlns:th="http://www.thymeleaf.org">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
    <title>Document</title>
</head>
<body>
    <h2>Submission Success</h2>
    <p>Name: <span th:text="${student.name}"></span> </p>
    <p>Mark: <span th:text="${student.mark}"></span> </p>
    <p>Major: <span th:text="${student.major}"></span> </p>
</body>
</html>
```

====

Đọc danh sách nhân viên có mức lương > 3000

Sử dụng IntelliJ IDEA

==

Submit form sử dụng thymeleaf