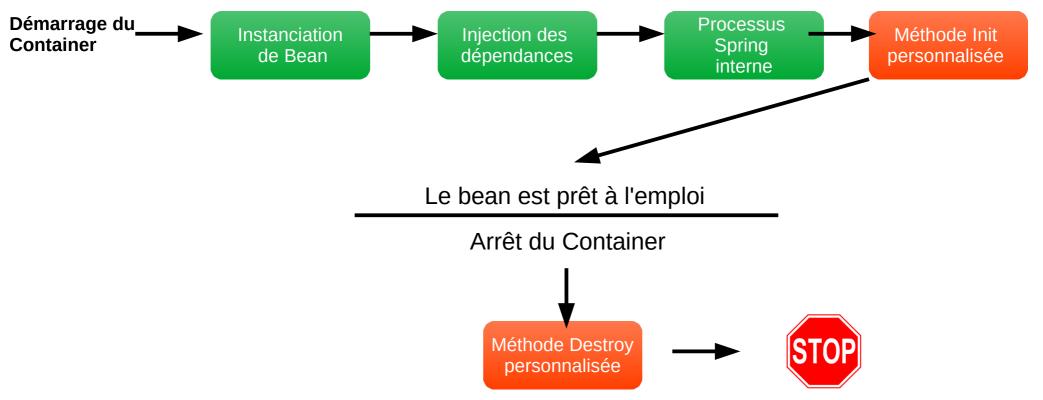
# **Spring core - annotations**

Bean - LifeCycle

# Rappel Lifecycle - diagram



## Init & destroy méthodes

- On va pouvoir intervenir sur l'instanciation d'un bean en annotant une méthode de la classe avec l'annotation @PostConstruct, ainsi cette méthode sera appelée lors de la phase d'instanciation
- De la même manière on va pouvoir intervenir sur la destruction d'un bean en annotant une méthode avec @PreDestroy()

#### Démo - TD

• NB PostConstruct = le code va s'exécuter après le constructeur et après l'injection de dépendance

 NB : PreDestroy = le code va s'exécuter avant la suppression du bean

Nb : return void en général

 Nb : aucun argument autorisé pour ces méthodes annotées avec @PostConstruct et @PreDestroy

### Remarque java ≥ 9

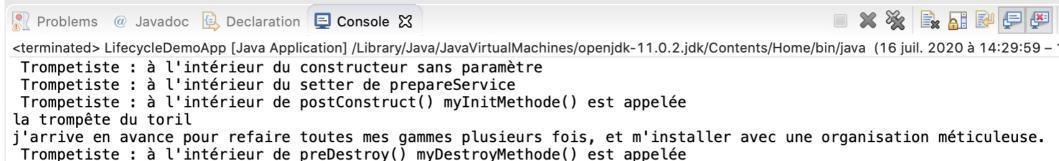
 Ces annotations sont introuvables à partir de java 9

- Vous devez télécharger un jar supplémentaire javax.annotation-api-1.3.2.jar
- (ajoutez la dans le répertoire lib et au classpath de votre application)

#### TD

```
@Component
public class Trompetiste implements Musicien {
private PrepareService prepareService;
 @PostConstruct
 public void myInitMethode() {
 System.out.println(" Trompetiste : à l'intérieur de postConstruct() myInitMethode() est appelée ");
@PreDestrov
public void myDestroyMethode() {
System.out.println(" Trompetiste : à l'intérieur de preDestroy() myDestroyMethode() est appelée ");
public PrepareService getPrepareService() {
System.out.println(" Trompetiste : à l'intérieur du getter de prepareService");
return prepareService;
}
@Autowired
public void setPrepareService(PrepareService prepareService) {
System.out.println(" Trompetiste : à l'intérieur du setter de prepareService");
this.prepareService = prepareService;
}
public Trompetiste() {
System.out.println(" Trompetiste : à l'intérieur du constructeur sans paramètre");
```

## Run as>Java application



### NB: scope("prototype")

 Spring ne gèrera pas le preDestroy pour le scope prototype.

 C'est à vous de réaliser les opérations dans votre code concernant les objet "scopés" en prototype pour libérer les resources affectées.