18강 컨트롤러 객체 구현

1. 프로젝트 생성

* src/main/java에 컨트롤러용 패키지를 만들고 그안에 자바파일을 만들어서 사용

1. @RequestMapping 어노테이션

* 공통된 부분은 컨트롤러 클래스 위에 @RequestMapping 넣어줌으로서

세부사항으로 나눌 수 있다.

* post방식이냐 get방식이냐에 따라 어노테이션의 속성값이 달라짐 !

1. 요청 파라미터

* HttpServletRequest객체를 이용한 HTTP 전송 정보 얻기
* HttpServletRequest객체 안에 사용자가 입력한 값이 들어있다.
* request.getParameter(“정보의 name”) 을 통해 사용자가 입력한 정보를 추출할 수 있다.
* 또는 @RequestParam(“정보의 name”) String memID 이런식으로 정보를 받아서 쓸수도 있다.
* 가장많이 쓰이는 방법은 커맨드 객체를 파라미터로 두는것이다.

1. @ModelAttribute

* @ModelAttribute를 이용하면 커멘드 객체의 이름을 변경할 수있고,

이렇게 변경된 이름은 뷰에서 커멘드 객체를 참조할 때 사용된다.

* 메소드에 이 어노테이션을 사용하면

다른 메소드를 호출하더라도 공통적으로 같이 호출되어. view단에 보여지게된다.

1. Model & ModelsAndView

* 컨트롤러에서 뷰에 데이터를 전달하기 위해 사용되는 객체로 Model과 ModelAndView가 있다.

두 객체의 차이점은 Model은 뷰에 데이터만을 전달하기 위한 객체이고,

ModelAndView는 데이터와 뷰의 이름을 함께 전달하는 객체이다.

