

Compte Rendu : Epreuve E5

Tables des matières

Mission A	1
Résultat :	2
Mission B	2
Résultat:	4
Mission C	4
Résultat:	5

Projet réalisé par : **Devamadushan**

Le 05/12/2023

Mission A

Lors de la création d'un personnage (endpoint du formulaire : /joueur/personnage/create), il est nécessaire de permettre au joueur de sélectionner une arme parmi la liste complète des armes.

Tout d'abord, pour débiter, j'ai modifié la méthode **create** du **PersonnageControlleur** en ajoutant une variable qui contiendra tous les objets d'armes disponibles et stockés dans la base de données.

PAGE : (controller/joueur/PersonnageControlleur)

```
val armes = armeDao.findAll()
```

NOTE

findAll() permet de récupérer tous les objets

Deuxièmement, j'ai créé un attribut **arme** afin de pouvoir manipuler les objets récupérés dans le modèle (arme/personnage/create).

```
model.addAttribute("armes", armes)
```

```
@GetMapping("/joueur/personnage/create")
fun create(model: Model): String {
    val nouvellePersonnage = Personnage(id: null, nom: "", attaque: 1, defense: 1, endurance: 1, vitesse: 1)
    val armes = armeDao.findAll()
    model.addAttribute(attributeName: "nouvellePersonnage", nouvellePersonnage)
    model.addAttribute(attributeName: "armes", armes)
    return "joueur/personnage/create"
}
```

Dernièrement, j'ai modifié le modèle (joueur/personnage/create) en ajoutant une liste déroulante de tous les objets d'armes récupérés dans l'attribut créé précédemment.

PAGE:(templates/joueur/personnage)

```
<div class="mb-3">
    <label for="Arme" class="form-label">Arme</label>
    <select class="form-select" id="Arme" th:field=
"${nouvellePersonnage.armeEquipee.id}" required>
        <option disabled selected value="">Choisir une arme</option>
        <option th:each="uneArme : ${arme}" th:value="${uneArme.id}"
th:text="${uneArme.nom}"></option>
    </select>
</div>
```

Résultat :

Kotlin Aventure [Accueil](#) [Inscription](#) [Admin](#) [Joueur](#) [Logout](#) Bienvenue admin@email.com [admin, joueur]

Créer un nouveau personnage

Nom

Attaque

Défense

Endurance

Vitesse

Arme

Créer

Mission B

Créer la page de consultation pour une potion.

Premièrement, pour cette mission, j'ai ajouté une méthode "show" dans le contrôleur de Potion en créant une variable "potion" pour stocker un objet potion appartenant à l'ID que j'ai récupéré en tant que paramètre.

PAGE : (controller/admin/PotionControlleur)

```
val potion = this.potionDao.findById(id).orElseThrow()
```

Ensuite, je crée un "model.addAttribute".

```
model.addAttribute("potion", potion)
```

NOTE

La méthode **findById(id)** permet d'aller chercher dans la base de données un objet contenant l'ID spécifié en paramètre.

```
new *
@GetMapping("/{admin/potion/{id}")
fun show(@PathVariable id: Long, model: Model): String {
    val potion = this.potionDao.findById(id).orElseThrow()
    model.addAttribute(attributeName: "potion", potion)
    return "admin/potion/show"
}
```

Deuxièmement, j'ai créé un template **show** dans "admin/potion/", puis j'affiche les données grâce à "model.addAttribute" qui a été défini dans le contrôleur.

PAGE : (templates/admin/show)

```
<li th:text="'Nom : ' + ${potion.nom}"></li>
```

NOTE

`${potion.nom}` correspond au Model que j'ai créé dans le contrôleur et `nom` correspond à l'attribut de la classe Potion.

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="fr">
<head th:replace="mesFragments :: fragHead">
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Title</title>
</head>
<body>
<div class="vh-100">
    <nav th:replace="mesFragments :: fragNav"></nav>
    <main class="container">
        <h1 th:text="'Potion '+${potion.nom}"></h1>
        <ul>
            <li th:text="'Nom : '+ ${potion.nom}"></li>
            <li th:text="'soin : '+${potion.soin}"></li>
            <li th:text="'description : '+${potion.description}"></li>
        </ul>
    </main>
</div>
<footer th:replace="mesFragments :: fragFooter"></footer>
</body>
</html>

```

Résultat:

Kotlin Aventure Accueil Inscription Admin ▾ Joueur ▾ Logout Bienvenue admin@email.com [admin,joueur]

Potion Potion Mineure de Soin

- Nom : Potion Mineure de Soin
- soin : 20
- description : Une petite potion de soin.

Mission C

Crée une colonne Total pour celles appartenant au type d'arme.

Premièrement, j'ai ajouté une colonne **Total** et affiché la taille de la liste d'armes appartenant au type d'arme.

PAGE : (templates/admin/typeArmure)

```
<td th:text="${unTypeArme.armes.size()}"></td>
```

NOTE

`.size()` est utiliser pour trouver la taille de la liste d'armes.

```
<tr>
  <th>Nom</th>
  <th>Degat</th>
  <th>Déclencheur de critique</th>
  <th>Multiplicateur de critique</th>
  <th>Total</th>

</tr>
</thead>
<tbody>
<tr th:each="unTypeArme : ${typeArmes}">
  <td th:text="${unTypeArme.nom}"></td>
  <td th:text="${unTypeArme.nbrDes+'d'+unTypeArme.maxDes}"></td>
  <td th:text="${unTypeArme.limiteCritique}"></td>
  <td th:text="${unTypeArme.mutiplicateurCritique}"></td>
  <td th:text="${unTypeArme.armes.size()}"></td>
```

Résultat:

Gestion des types d'armes

Ajouter un type d'arme

Nom	Degat	Déclencheur de critique	Multiplicateur de critique	Total			
Épée courte	1d6	20	2	4	Modifier	Consulter	Supprimer
Hache de bataille	2d8	18	3	3	Modifier	Consulter	Supprimer
Arc long	2d10	15	4	3	Modifier	Consulter	Supprimer
Dague	1d4	25	5	3	Modifier	Consulter	Supprimer
Marteau de guerre	1d12	22	2	2	Modifier	Consulter	Supprimer
Fleuret	2d6	16	3	2	Modifier	Consulter	Supprimer
Lance	1d8	28	4	2	Modifier	Consulter	Supprimer
Poignard	2d10	18	2	2	Modifier	Consulter	Supprimer
Bouclier offensif	1d6	20	3	2	Modifier	Consulter	Supprimer
Arc court	2d8	15	4	2	Modifier	Consulter	Supprimer