

デバイスマッピング

クライアントのデバイス(PC・タブレット or スマホ)によってControllerのハンドラメソッドを呼び分けたい場合の実装方法を説明する。

次の様に @DeviceMapping
アノテーションを付けることで、クライアントのデバイスに基づき、呼び出すControllerメソッドを変えることができる。

クライアントのデバイス判定はUser-Agentにより判定している。
判定方式の詳細は [/01 アプリケーションアーキテクチャ方式/01 アーキテクチャ方式検討/マルチデバイス方式検討.xlsx](#) を参照のこと。

PC専用コントローラ

```
@Controller
@RequestMapping("foo/DBAP0010")
@DeviceMapping(DeviceType.PC) // <1>
public class DBAP0010PController {

    @GetMapping("list")
    public String list(Model model) {
        // model.addAttribute(..);
        return "DBAS0010P01P";
    }

}
```

- <1> クライアントがPCの場合に呼び出したいコントローラにDeviceType.PCを指定する

SP専用コントローラ

```
@Controller
@RequestMapping("foo/DBAP0010")
@DeviceMapping(DeviceType.SP) // <1>
public class DBAP0010SController {

    @GetMapping("list")
    public String list(Model model) {
        // model.addAttribute(..);
        return "DBAS0010P01S";
    }

}
```

- <1> クライアントがSPの場合に呼び出したいコントローラにDeviceType.SPを指定する

注

@DeviceMapping アノテーションを付ける場所(クラス、メソッド)には@RequestMapping (, @GetMapping, @PostMapping)
アノテーションが付いている必要がある。

@RequestMapping アノテーションが付いていない場所に@DeviceMapping アノテーションを付けても無視される。