

ZADANIA Hibernate

I. Podstawy Hibernate

Przygotowanie:

1. Pobierz „Hibernate-Starter” z Bitbucket.
2. Zaimportuj projekt do IDE.

Zadanie:

1. Zdefiniuj niezbędną konfigurację w pliku hibernate.cfg.xml oraz db.config.properties.
2. Aktualnie aplikacja wykorzystuje mapowanie encji w postaci XML (Person.hbm.xml). Na podstawie istniejącego mapowania zdefiniuj mapowanie encji przy pomocy adnotacji. Uaktualnij konfigurację.
3. Uzupełnij implementację metod CRUD interfejsu PersonDao. Rozpocznij od utworzenia obiektu SessionFactory.
4. Uzupełnij implementację metod query interfejsu PersonDao. Do bardziej złożonych zapytań wykorzystaj Criteria API (ostatnie 3 metody query), natomiast do prostych zapytań HQL (pierwsze 3 metody query).

II. Relacje w Hibernate

Przygotowanie:

1. Pobierz „hibernate-advanced” z Bitbucket.
2. Zaimportuj projekt do IDE.
3. Pobierz „football.sql” z dropbox i zrób import do mySql.

Zadanie:

1. Na podstawie podanego schematu bazy danych zdefiniuj model encji w pakiecie domain. Dodaj niezbędne adnotacje oraz metody pomocnicze.
2. Uruchom symulację meczu w piłkę nożną. Zostanie przeprowadzona walidacja bazy danych na podstawie modelu.
3. Uzupełnij symulację o dodatkowe eventy oraz niezbędne walidacje potwierdzające jej poprawność.

III. Dziedziczenie w Hibernate

Przygotowanie:

1. Pobierz „hibernate-poly” z Bitbucket.
2. Zaimportuj projekt do IDE.

Zadanie:

1. Dodaj odpowiednie adnotacje do klasy Project, tak aby wszystkie dane znajdowały się w jednej tabeli.
2. Dodaj odpowiednie adnotacje do klasy Publication, tak aby dane dla wszystkich klas znajdowały się w osobnych tabelach.
3. Dodaj odpowiednie adnotacje do klasy Employee, tak aby część wspólna znajdowała się w jednej tabeli.
4. Zaimplementuj interface Student w klasach EternalStudent i GraduatedStudent. Dla polimorficznego query Student powinny być zwracane jedynie wyniki dla GraduatedStudent.