

R4.10 Compléments Web

Master & Dogs TD2

Consignes :



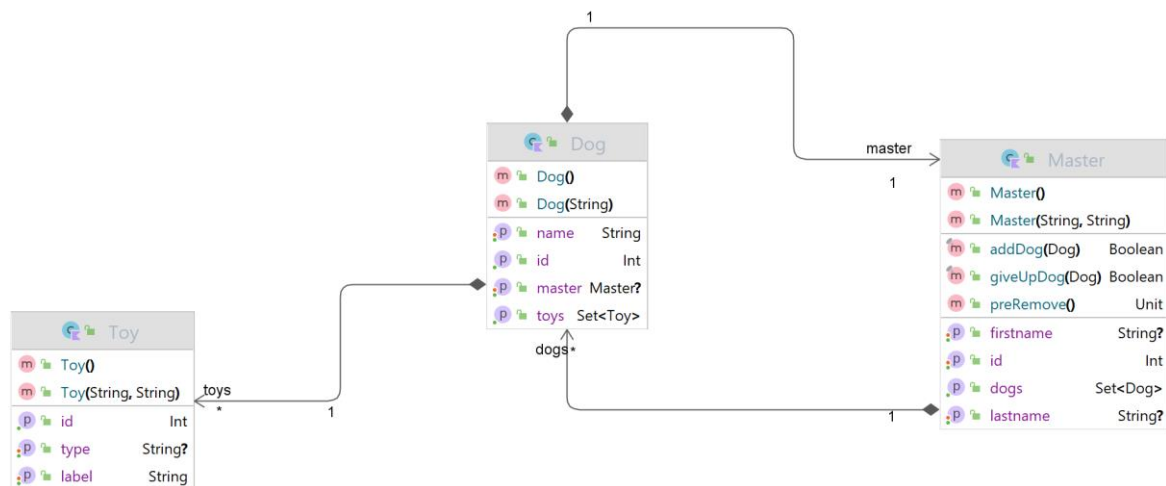
- **Respecter impérativement les nommages indiqués**, sinon, les tests ne passeront pas.
- Commiter régulièrement.
- **Mettre votre repository en private** (ajouter **jcheron** aux collaborators).

Initialisation

- Télécharger le projet <https://github.com/s4-dut-info/dogs-td2> et dézipper le dans la branche **td3** de votre repository.

Entities

A implémenter dans le package **edu.spring.dogs.entities**



Règles de gestion :

- Le chien (Dog) peut avoir un maître (Master), s'il n'en a pas, il fera partie des effectifs de la SPA.
- En cas de décès d'un maître, ses chiens sont sans maître.
- Les chiens peuvent posséder des jouets (Toy). Un jouet est considéré comme un type de jouets et peut appartenir à plusieurs chiens.

Méthodes spécifiques :

- **addDog** : ajoute le chien passé en paramètre à la liste des chiens du maître.
- **giveUpDog** : le chien passé en paramètre est abandonné par son maître.
- **preRemove** : méthode permettant de retirer les chiens du maître avant sa destruction (décès du maître), à marquer avec l'annotation **@PreRemove**.

Repositories

A implémenter dans le package **edu.spring.dogs.repositories**

ToyRepository

- Recherche par type (passé en paramètre)

DogsRepository

- Recherche des chiens sans maître (à adopter)
- Recherche des chiens par leur nom et l'identifiant de leur maître (passés en paramètres)

MasterRepository

- Recherche les maîtres ayant un chien dont le nom est passé en paramètre
- Recherche le maître dont les prénoms et noms sont passés en paramètre

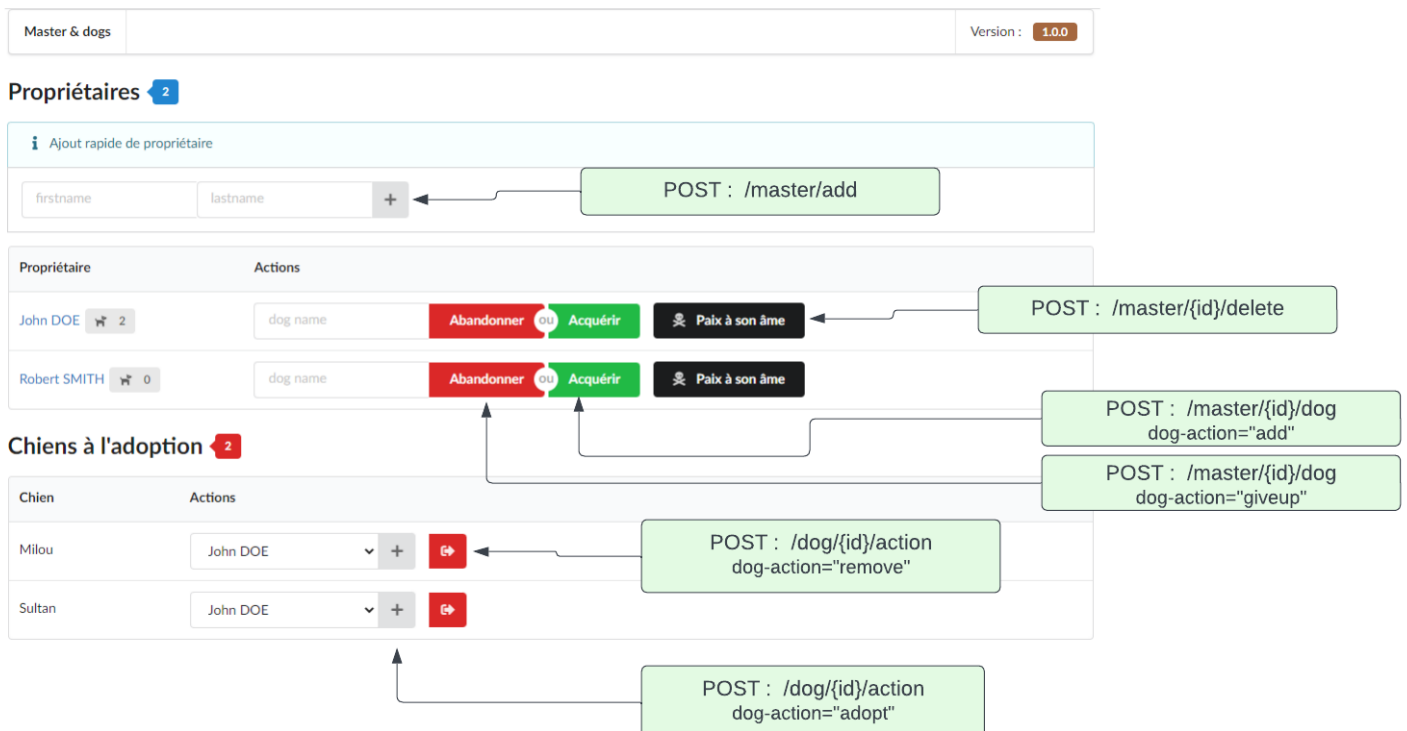
Contrôleur & routes

A définir dans `edu.spring.dogs.controllers` :

MainController

Route	Methode	Description	Template/redirect:
"/" ou ""	*	Affiche la page principale	index
/master/add	Post	Ajoute le maître posté	Redirige vers /
/master/{id}/dog	Post	Ajoute ou abandonne le chien posté	Redirige vers /
/master/{id}/delete	Get	Supprime le maître dont l'id est passé dans le path	Redirige vers /
/dog/{id}/action	Post	Supprime le chien dont l'id est passé dans le path, ou le fait adopter par un maître	Redirige vers /

UI



Exécuter régulièrement la suite de tests pour vérifier l'avancement de votre projet et les incohérences de nommage.

Affichage avec BDD vide

Propriétaires 0

i Ajout rapide de propriétaire

Propriétaire	Actions
<div><i>!</i> Pas de maître Il n'y a pas de maître dans la base de données.</div>	

Chiens à l'adoption 0

Chien	Actions
<div><i>i</i> Pas de chien Il n'y a pas de chien à l'adoption dans la base de données.</div>	

Sélecteurs à respecter

Élément		Selector	Description
blue pointing label	1	<code>.count-masters</code>	Nombre de propriétaires
label	 0	<code>.count-master-dogs</code>	Nombre de chiens par propriétaire
red button	Abandonner 	<code>button[value='give-up']</code>	Bouton d'abandon de chien
green button	 Acquérir	<code>button[value='add']</code>	Bouton d'acquisition de chien
button	 Paix à son âme	<code>.delete-master</code>	Bouton de suppression d'un propriétaire
red pointing label	2	<code>.count-dogs</code>	Nombre de chiens à adopter
icon button	Foo FOO 	<code>button[value=adopt][name='dog-action']</code>	Bouton d'adoption de chien par un maître
red icon button		<code>button[value='remove'][name='dog-action']</code>	Bouton de suppression de chien



Faire un dernier commit & push en fin de séance.
Créer un Release **v1.0.0** sur la branche.