spring 03. WORKSHOP



- ✓ MyBatis Framework 모듈 구조를 이해할 수 있다.
- ✓ Service, Persistence Layer의 DI 관계를 작성할 수 있다.
- ✓ Annotation 기반으로 빈 설정문서를 작성할 수 있다.

| Problem

1. 앞서 작업한 workshop02 결과를 바탕으로 오늘은 workshop03 _Anno 프로젝트를 생성합니다.

MyBatis Framework 기술을 마저 완성하고 Spring DI기술을 연결합니다.

아래는 MyBatis Framework 작업한 프로젝트 구조입니다. 여기에 Business Logic Layer Component를 추가해서 연결합니다.

- ws02_Spring
 - > a Deployment Descriptor: ws02_Spring
 - JAX-WS Web Services
 - - - v # spring.service.domain
 - > MemberVO.java
 - y

 src/main/resources
 - ∨ B config
 - dbconn.properties
 - SqlMapConfig.xml
 - ∨

 ⊕ mapper
 - mybatis-memberservice-mapping.xml
 - - # spring.service.test
 - MyBatisMemberTestApp.java
 - > I TestUtil.java
 - > Mail Libraries
 - > Maya Script Resources
 - > 🗁 build
 - > 🥟 src
 - > > WebContent

spring 03. WORKSHOP



- ✓ MyBatis Framework 모듈 구조를 이해할 수 있다.
- ✓ Service, Persistence Layer의 DI 관계를 작성할 수 있다.
- ✓ Annotation 기반으로 빈 설정문서를 작성할 수 있다.

| Problem

2.

SQL 쿼리문을 아래를 참고해서 작성합니다. 작성이 끝난 후 MyBatis Framework 단위테스트를 MyBatisMemberTestApp.java 로 작성해서 확인합니다.

spring 03. WORKSHOP



- ✓ MyBatis Framework 모듈 구조를 이해할 수 있다.
- ✓ Service, Persistence Layer의 DI 관계를 작성할 수 있다.
- ✓ Annotation 기반으로 빈 설정문서를 작성할 수 있다.

| Problem

3. Workshop03_Anno 프로젝트 패키지 구조입니다. 먼저 인터페이스 기반으로 DAOImpl과 ServiceImpl 클래스를 작성한 후 Annotation 기법으로 Spring DI를 MyBatis Framework와 연결합니다.

빈 설정문서는 resources 폴더 안의 beans 에 등록합니다. 필요한 라이브러리는 별도로 추가합니다.

단위테스트 자바 실행 클래스 이름은 MyBatisSpringDIAppTest 로 하나 더 만들어서 합니다. 빈 설정문서도 beans 폴더 안에 알아서 생성합니다.

- √ Ws03_Spring_Anno
 - > 🛅 Deployment Descriptor: ws03_Spring_Anno
 - > A JAX-WS Web Services
 - v 🍱 Java Resources
 - - # spring.service.domain
 - > MemberVO.java
 - # spring.service.user
 - > I MemberDAO.java
 - > II MemberService.java
 - # spring.service.user.impl
 - MemberDAOImpl.java
 - >

 MemberServiceImpl.java
 - src/main/resources
 - ⊕ beans
 - ∨

 □ config
 - dbconn.properties
 - SqlMapConfig.xml
 - ∨ B mapper
 - mybatis-memberservice-mapping.xml
 - - # spring.service.test
 - MyBatisMemberTestApp.java
 - > 🗾 TestUtil.java
 - > Mac Libraries
 - > MayaScript Resources
 - > 📂 build
 - > 🗁 src
 - > 🗁 WebContent