AT.NET – Real-time test

Čas na vypracování: 90 minut

Povolená literatura: docs.microsoft.com

Reflexe a XML (10 bodů)

Pomocí reflexe implementujte jednoduchý ORM framework, který bude umožňovat rychlé mapování objektů na SQL dotazy (stačí insert a update). Ukázka možného vstupu:

```
[Table("Studenti")]
class Student
{
    [Key]
    public int Id { get; set; }
    public string Name { get; set; }
    public bool IsActive { get; set; }
    public int Age { get; set; }
}
```

Váš kód bude schopný mapovat libovolný objekt. Mapovat se budou pouze property. Stačí řešit základní datové typy jako je int, string, bool. Třídu bude možné "dekorovat" atributy Table a Key. Table bude sloužit pro definici názvu tabulky (pokud nebude uveden použije se název třídy) a Key bude sloužit pro označení primárního klíče, který se v rámci insertu nevkládá a v rámci update se použije v rámci WHERE. Výstupem algoritmu bude SQL dotaz jako string a dále pak kolekce obsahující názvy parametrů a jejich hodnoty. Například:

ASP.NET Core (10 bodů)

Vytvořte stránku s formulářem obsahující pole: "Jméno", "Příjmení", "Email", "Věk" a "Text". Pole "Text" bude víceřádkový text. Všechna pole patřičně validujte. Vše musí být vyplněno a email musí mít správný formát (stačí základní validace, zdali obsahuje zavináč, tečky, atd…). Po odeslání validního formuláře data uložte na serveru v rámci JSON souboru.

Vytvořte druhou stránku, kde bude tabulka s výpisem dat ze všech již vyplněných formulářů. U každého řádku bude možnost daný záznam smazat.

Sledování změn na disku a HTTP komunikace (10 bodů)

Vytvořte konzolovou aplikaci, která bude hlídat změny na disku v adresáři "Data", který vytvořte v adresáři s aplikací. Při jakékoliv změně v adresáři (vytvoření, smazání, editace souboru) dojde k zaslání informace o této změně na URL: https://atnet.janjanousek.cz/watcher/

Půjde o http GET požadavek. Na tuto URL budou zaslány 2 proměnné "name" (název souboru) a "change" (typ změny ke které došlo). URL vám následně vrátí JSON, který bude obsahovat hodnoty těchto proměnných a "status", který bude "OK", nebo "ERROR". V případě, že dojde k vrácení "ERROR" vyvolejte výjimku. ERROR se vrátí, pokud nepošlete některou z proměnných.