

Repository pattern en Unit Of Work pattern

LEERDOELEN

1. Je kan het Repository pattern implementeren in de Data Access Layer.
2. Je kan het Unit Of Work pattern implementeren in de Data Access Layer.
3. Je kan het Repository en Unit Of Work pattern combineren.
4. Je kan Data Access Layer componenten op een gepaste manier registreren bij de DI container.

OEFENINGEN

1. Refactor de Data Access Layer van de Gamestore applicatie zodat je op een goede manier de beide patterns implementeert Denk hierbij onder andere aan:
 - a. Repository Interfaces
 - b. Repository classes
 - c. Unit Of Work interface
 - d. Unit Of Work class
 - e. Extension methods
2. Refactor de Business Logic Layer van de Gamestore applicatie zodat je op een goede manier de Repository en Unit Of Work objecten aanspreekt in de service classes.
3. Refactor de API Layer van de Gamestore applicatie zodat met de Repository en Unit Of Work objecten kan gewerkt worden. Denk hierbij vooral aan het registreren van Data Access Layer componenten.