

TP Java EE - 2

Consignes :

Le code que vous utiliserez pour ce TP est celui que vous avez vous même produit lors du/des TPs précédents.

Vous êtes libres d'utiliser l'environnement de développement que vous désirez.

Dans la série de TP, vous allez réaliser un livre d'or en partant d'un squelette pré-rempli. L'issue de cet ensemble de TP donnera lieu à une note, donc soyez sérieux lors de la réalisation. Les sujets sont conçus de façon à ce que peu de travail intermédiaire soit nécessaire.

Note sur le code produit :

Cet énoncé ne donne pas de nom aux classes et aux actions de façon volontaire pour que vous soyez libre de faire comme bon vous semble.

Cependant, lorsque vous programmez, pensez à la relecture future de ce que vous produisez, que ce soit pour vous ou pour un autre. Ainsi, aérez votre code, nommez correctement vos variables, méthodes et classes.

Slides du cours :

<http://bit.ly/2018-JAVAAEE-SLIDES>

Partie 1 : Création d'un nouveau message

En allant sur la page <http://localhost:8080/tjjavaee/newEntry.jsf> vous accédez à un formulaire qui permet de créer une nouvelle entrée dans votre livre d'or.

Cependant rien ne se passe après la soumission du formulaire.

Rendez-vous dans les classes `GoldenBookEntryService` et `GoldenBookEntryDAO` afin de les compléter pour finaliser le processus de sauvegarde en base d'un nouveau message.

Partie 2 : Ajout d'une note

Lors de la création d'un commentaire ajoutez un champ supplémentaire de type Integer qui permettra d'enregistrer une note `temps qu'un` commentaire.

Partie 3 : Affichage de la note

Affichez cette note dans la liste des commentaires.

Pensez à gérer le cas où la note n'existe pas. 目前是空白

Partie 4 : Validation de la notation

Lors de l'enregistrement d'une nouvelle entrée contrôlez que la note est comprise entre 0 et 10 (inclus) et si ce n'est pas le cas, ne procédez pas à l'enregistrement et affichez un message d'erreur.

Partie 5 : Ajout de mots clés

Modifier la classe `GoldenBookEntry` pour ajouter une liste de "tags" (qui seront uniquement des chaîne de caractères), l'utilisation de l'annotation `@ElementCollection` vous sera probablement d'une grande aide.

C'est tags, seront enregistré au moment de l'ajout d'un nouveau message. Plusieurs *input* pourront être utilisé afin d'y parvenir facilement.

L'affichage de ces tags lors de la consultation des messages précédemment enregistré sera à prévoir.

Partie 6 : Suppression d'un message

En utilisant entre autres les classes `GoldenBookEntryService` et `GoldenBookEntryDAO` créer le code métier qui permettra de supprimer un message.

Puis ajouter un bouton dans la ou les pages nécessaire afin de pouvoir supprimer un message depuis l'interface

Partie 7 : Gestion utilisateurs

Créer une nouvelle page qui vous permettra de lister les utilisateurs.

Afficher cette liste sous forme de tableau avec tous les attributs de la classe utilisateur.

Ajouter aussi un bouton qui permettra la suppression des entités.