

2nde Session Programmation Réseaux - ZZ3 F5 - 2011-12

Durée : 2 heures

Documents de cours autorisés

Ecrire une page JSP pour le célèbre magasin LECHVITRINE répondant aux caractéristiques suivantes :

- La page permet à des utilisateurs de faire des achats en ligne, en sélectionnant des articles et en les plaçant dans un caddy virtuel.
- La page affiche un compteur qui est incrémenté à chaque nouvelle visite d'un client : la première fois que le client accède à la page, un message de bienvenue lui est adressé, lui annonçant qu'il est un nouveau client ; les fois suivantes, le client est notifié du nombre de fois où il a accédé à la page.
- Le caddy contient la liste des achats du client et permet au client d'ajouter de nouveaux articles ou de régler le caddy. En cas de règlement, le contenu du caddy est vidé, sinon ce contenu est sauvé de session en session du même client.
- La page gère les clients en utilisant des objets SESSION identifiés grâce au nom du magasin. Les articles sont extraits par la page d'une table nommée ITEMS elle-même se trouvant dans une base de données STOCK (implémentée en ACCESS). Chaque article se caractérise par un identifiant (ID), un nom (LABEL) et un prix (PRICE).
- Lorsque le client accède à la page, une liste déroulante lui est immédiatement proposée, contenant l'ensemble des articles extraits de la table ITEMS, augmentée d'une ligne supplémentaire intitulée « Payer ». Dès que le client sélectionne une ligne dans la liste (à l'exception de la ligne « Payer »), la page JSP place l'article correspondant dans le caddy virtuel du client.
- Lorsque le client décide de régler le caddy (sélection de la ligne « Payer » dans la liste déroulante), le prix total est calculé et affiché. Un nouveau menu déroulant propose alors « Ok » ou « Cancel ». Le choix, par le client de l'option « Ok » suffit à valider le règlement du caddy. Le non règlement renvoie à l'étape d'accès du client à la page.

Le programme proposé doit être commenté pour permettre au lecteur de comprendre facilement ce que chaque portion de code effectue comme traitement, et ce à quoi correspond chaque variable du programme. L'organisation de ce code peut être sous forme d'un seul fichier global ou de plusieurs fichiers interdépendants (dans ce dernier cas, il est nécessaire de préciser les noms des fichiers comme sous-titres des sections présentant leurs contenus).

Vous devez identifier toutes les déclarations nécessaires : classes, attributs, méthodes, messages, etc. En cas de non précision d'un aspect du problème dans l'énoncé, faites le choix qui vous convient en l'expliquant sous forme de commentaire.

Remarque :

1. On permet à un client de vouloir payer même lorsque son caddy virtuel est vide.
2. On ne permet pas à un client de supprimer un article de son caddy virtuel.
3. Il est possible de retrouver plusieurs fois le même article dans un caddy virtuel.