

## Exercício 6 - Consumindo entidades do metamodelo

Agora que chegamos até aqui e você já desenvolveu alguns exercícios voltados para situações comuns do seu dia, que tal trabalhar em uma aplicação que utilize o metamodelo da plataforma e ajude a facilitar identificação de erros?

Como você já sabe, as entidades e atributos criadas por você para uso em suas aplicações possuem nome físico diferente na camada de dados física da Plataforma e estes nomes são exibidos em mensagens de Log de erros. Muitas vezes, isso dificulta a interpretação do erro que está ocorrendo. Você pode usar esta aplicação para identificar a origem do erro à partir dos nomes físicos.

REGRAS TÉCNICAS	
Código	Regra
RT001	O projeto deve ser criado com o tipo "Traditional Web".
RT002	O projeto deve ter o eSpace "Users" como User Provider.
REGRAS DE NEGÓCIO	
Código	Regra
RN001	O sistema deve possuir uma página de listagem dos eSpaces cadastrados.
RN002	Ao clicar no nome do eSpace o sistema deve exibir uma página de listagem das entidades vinculadas àquele eSpace.
RN003	Todas as páginas de listagem devem possuir campo de pesquisa para filtrar.

## Mockup 6



Lista de Entidades por eSpace

← → ✕ 🏠  🔍

## Entidades

Nome físico	Nome
<a href="#">OSUSR_mle_Sample_RequestFile</a>	Sample_RequestFile
<a href="#">OSUSR_mle_Sample_Notification</a>	Sample_Notification
<a href="#">OSUSR_mle_Sample_Employee</a>	Sample_Employee
<a href="#">OSUSR_mle_Sample_Department</a>	Sample_Departmen
<a href="#">OSUSR_mle_Sample_Request</a>	Sample_Request
<a href="#">OSUSR_mle_Sample_Budget</a>	Sample_Budget

Lista de Atributos por Entidade

← → ✕ 🏠  🔍

## Atributos

Nome físico	Nome
CYCLIC_JOB_NAME	Cyclic_Job_Name
APPLICATION_KEY	Application_Key
APPLICATION_NAME	Application_Name
ESPACE_NAME	Espace_Name
REQUEST_KEY	Request_Key
CYCLE	Cycle