

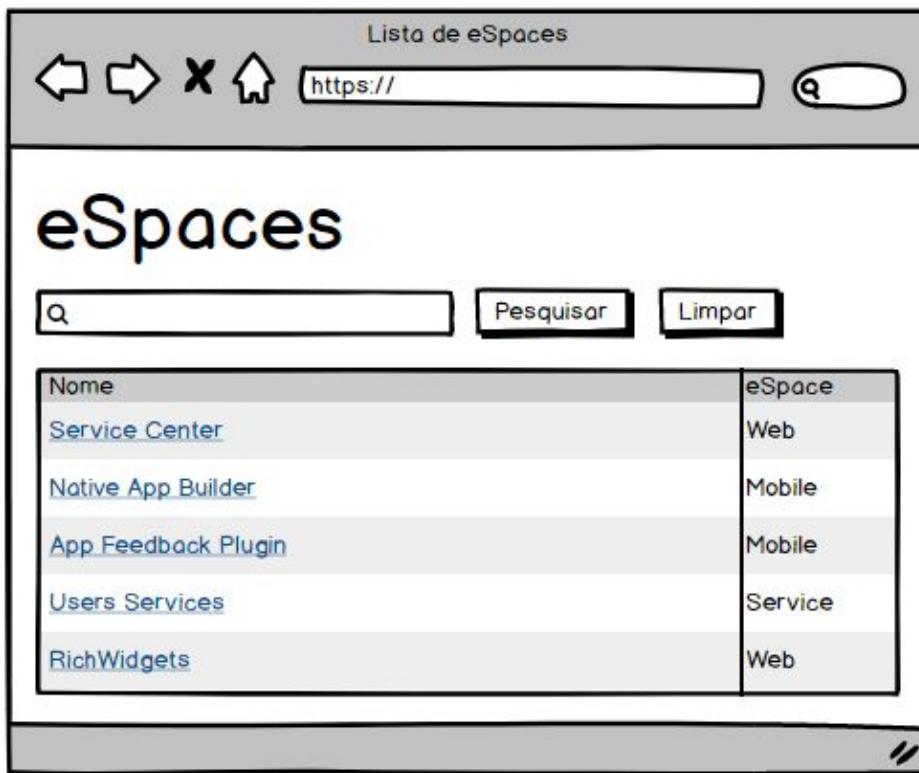
Exercício 6 - Consumindo entidades do metamodelo

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 eSpaces

eSpaces

Nome	eSpace
Service Center	Web
Native App Builder	Mobile
App Feedback Plugin	Mobile
Users Services	Service
RichWidgets	Web



Lista de Entidades por eSpace

Back Forward X Home https:// Search

Entidades

Pesquisar

Nome físico	Nome
OSUSR_mle_Sample_RequestFile	Sample_RequestFile
OSUSR_mle_Sample_Notification	Sample_Notification
OSUSR_mle_Sample_Employee	Sample_Employee
OSUSR_mle_Sample_Department	Sample_Departmen
OSUSR_mle_Sample_Request	Sample_Request
OSUSR_mle_Sample_Budget	Sample_Budget

Lista de Atributos por Entidade

Back Forward X Home https:// Search

Atributos

Pesquisar

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