

WŁODZIMIERZ GAJDA

Symfony

w przykładach



Naucz się korzystać
z pełni możliwości biblioteki MVC!

Co to jest model MVC i dlaczego warto z niego korzystać?
Jak programować z użyciem biblioteki MVC?
Jak stworzyć aplikację internetową lub stronę WWW dzięki Symfony?



» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

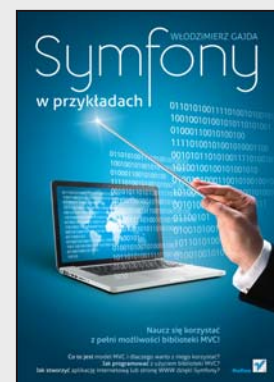
- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991–2011

Symfony w przykładach

Autor: [Włodzimierz Gajda](#)
ISBN: 978-83-246-2788-2
Format: 158×235, stron: 384



Nauč się korzystać z pełni możliwości biblioteki MVC!

- Co to jest model MVC i dlaczego warto z niego korzystać?
- Jak programować z użyciem biblioteki MVC?
- Jak stworzyć aplikację internetową lub stronę WWW dzięki Symfony?

Symfony, framework stworzony w języku PHP i mający na celu uproszczenie oraz przyspieszenie tworzenia aplikacji internetowych, znajduje zastosowanie w coraz większej liczbie projektów. Jego wykorzystanie wiąże się ze znacznie efektywniejszym programowaniem, a także pozwala uniknąć wielu błędów i powtarzających się, nużących czynności. Symfony opiera się na modelu MVC i posiada wiele wbudowanych funkcji – między innymi ochronę przed atakami CSRF oraz XSS. Ten framework nie ogranicza się do wykorzystania własnej biblioteki, lecz zapewnia także możliwość integracji z innymi. Jeśli chcesz nauczyć się, jak to działa w praktyce, trzymasz w rękach właściwą pozycję!

Książka „Symfony w przykładach” jest możliwie najbardziej skondensowaną instrukcją obsługi Symfony. Żeby ją zrozumieć, nie musisz dysponować oszałamiającą wiedzą – wystarczą podstawy PHP i XHTML/CSS. Jej autor poprowadzi Cię od najprostszych projektów ("Hello world"), przez nieco bardziej zaawansowane zagadnienia, dotyczące zewnętrznych zasobów, połączenia projektu z bazą danych, publikacji projektu na serwerze hostingowym, aż po tworzenie różnego typu paneli administracyjnych. Krótko mówiąc, na samych konkretnych przykładach przejdiesz drogę do stworzenia własnej, niezawodnie działającej aplikacji internetowej.

- Pierwszy projekt w Symfony i praca w środowisku NetBeans
- Wymiana szablonu XHTML/CSS i dołączanie zewnętrznych zasobów
- Hiperłącza i strona błędu 404
- Publikowanie projektu na serwerze hostingowym
- Dostosowywanie klas generowanych przez Propel
- Wyświetlanie danych rekordu i identyfikacja rekordów na podstawie wartości slug
- Artykuły na temat HTML/CSS
- Umieszczanie w bazie danych plików binarnych
- Pliki do pobrania i komponent menu
- Relacje 1:n oraz n:m i widoki częściowe
- Panele administracyjne i tłumaczenie interfejsu witryny
- Zbiór zadań C++
- Administracja kontami użytkowników i generowanie paneli administracyjnych
- Zabezpieczanie paneli administracyjnych protokołem HTTPS

I Ty możesz ułatwić sobie tworzenie doskonałych aplikacji internetowych!

Spis treści

Podziękowania	13
Wstęp	15
Część I Tworzenie stron WWW w Symfony	17
Rozdział 1. Pierwszy projekt w Symfony	19
Przykład 1. Hello, World!	19
ROZWIĄZANIE	19
Krok 1. Utwórz nowy projekt Symfony	19
Krok 2. Utwórz aplikację frontend	20
Krok 3. Utwórz moduł o nazwie główny	22
Krok 4. Utwórz akcję główny/powitanie	23
Krok 5. Odwiedź akcję główny/powitanie	24
Zestawienie poznanych poleceń	24
Struktura aplikacji tworzonej w Symfony	25
Środowiska	28
Pasek narzędzi Debug toolbar	30
Uruchomienie gotowego projektu	32
Rozdział 2. Praca w środowisku NetBeans	33
Przykład 2. Witaj w NetBeans!	33
ROZWIĄZANIE	33
Krok 1. Utwórz nowy projekt Symfony w NetBeans	33
Krok 2. Utwórz moduł główny w aplikacji frontend	38
Krok 3. Usuń akcję główny/index	40
Krok 4. Utwórz akcję główny/powitanie	40
Krok 5. Zmień tytuł strony główny/powitanie	41
Krok 6. Zmień adres URL strony głównej	42
Krok 7. Wyczyść pamięć podręczną aplikacji	43
Rozdział 3. Wymiana szablonu XHTML/CSS	45
Przykład 3. Wierszyk pt. Dwa kabele	45
ROZWIĄZANIE	45
Krok 1. Utwórz nowy projekt Symfony w NetBeans	45
Krok 2. Utwórz moduł wierszyk w aplikacji frontend	46
Krok 3. Usuń akcję główny/index	46
Krok 4. Utwórz akcję wierszyk/pokaz	46

Krok 5. Zmień tytuł strony wierszyk/pokaz	47
Krok 6. Zmień adres URL strony głównej	47
Krok 7. Zmień szablon XHTML/CSS	48
Przebieg wykonania aplikacji	52
Rozdział 4. Dołączanie zewnętrznych zasobów	55
Przykład 4. Żmija	56
ROZWIĄZANIE	57
Krok 1. Utwórz nowy projekt	57
Krok 2. Utwórz moduł animal	57
Krok 3. Usuń akcję animal/index	57
Krok 4. Utwórz akcję animal/show	57
Krok 5. Zmień tytuł strony	58
Krok 6. Zmień adres URL strony głównej	58
Krok 7. Zmień szablon XHTML/CSS	58
Krok 8. W widoku akcji animal/show wstaw zdjęcie żmii	60
Analiza kodu XHTML generowanego przez aplikację	61
Rozdział 5. Hipertącza	63
Przykład 5. Fraszki	63
ROZWIĄZANIE	64
Krok 1. Utwórz projekt, aplikację i moduł	64
Krok 2. Usuń akcję wiersz/index	64
Krok 3. Utwórz akcję wiersz/dogoscia	65
Krok 4. Utwórz akcję wiersz/naswojeksiegi	66
Krok 5. Utwórz akcję wiersz/ozywocieludzkiem	67
Krok 6. Zmień szablon XHTML/CSS	67
Krok 7. Zmodyfikuj hipertącza zawarte w menu	69
Krok 8. Zmień adresy URL fraszek	70
Krok 9. Zmień tytuły stron serwisu	73
Rozdział 6. Strona błędu 404	75
Przykład 6. Gady	75
ROZWIĄZANIE	77
Krok 1. Utwórz nowy projekt, aplikację i moduł	77
Krok 2. Zmień akcje modułu strony	77
Krok 3. Zmień szablon XHTML/CSS	78
Krok 4. Wymień adresy URL w pliku routing.yml	79
Krok 5. Zmień tytuły stron serwisu	80
Krok 6. Odwiedź domyślną stronę błędu 404	81
Krok 7. Utwórz akcję strony/blad404	82
Krok 8. Zdefiniuj stronę błędu 404 aplikacji frontend	83
Analiza odpowiedzi HTTP	85
Rozdział 7. Publikowanie projektu na serwerze hostingowym	87
Przykład 7.1. Zabytki Lublina	87
ROZWIĄZANIE	88
Etap 1. Wykonaj aplikację na komputerze lokalnym	88
Etap 2. Opublikuj witrynę na serwerze hostingowym	91
Przykład 7.2. Gady (publikowanie na serwerze NetArt)	96
ROZWIĄZANIE	96
Krok 1. Przekopiuj bibliotekę Symfony na serwer	96
Krok 2. Wyczyść pamięć podręczną i usuń kontrolery deweloperskie	96
Krok 3. Zmodyfikuj ścieżkę do biblioteki Symfony	96
Krok 4. Przekopiuj projekt na serwer	97

Krok 5. Zablokuj dostęp do plików	97
Krok 6. Zmień domenę projektu na gady.twojadomena.nazwa.pl	97
Rozdział 8. Czego dowiedziałeś się w pierwszej części?	99
Część II Warstwy M oraz V	101
Rozdział 9. Pierwszy projekt Symfony wykorzystujący bazy danych	103
Przykład 9. Najdłuższe rzeki świata	103
ROZWIĄZANIE	104
Etap 1. Przygotuj pustą bazę danych	104
Etap 2. Zaprojektuj strukturę bazy danych	105
Etap 3. Utwórz szkielet aplikacji	109
Etap 4. Wymień szablony XHTML/CSS	117
Etap 5. Dostosuj wygląd akcji rzeka/index	117
Zestawienie plików	119
Klasy dostępu do bazy danych	120
Przebieg wykonania aplikacji	123
Uruchomienie gotowego projektu	124
Rozdział 10. Dostosowywanie klas generowanych przez Propel	125
Przykład 10. Tatry	125
ROZWIĄZANIE	125
Krok 1. Utwórz pustą bazę danych	125
Krok 2. Zaprojektuj bazę danych	126
Krok 3. Utwórz projekt z aplikacją frontend	127
Krok 4. Skonfiguruj dostęp do bazy danych	127
Krok 5. Wypełnij bazę danych rekordami	127
Krok 6. Wygeneruj panel administracyjny CRUD	129
Krok 7. Dostosuj klasy wygenerowane przez Propel	130
Krok 8. Dostosuj moduł szczyt	133
Krok 9. Dostosuj wygląd witryny	134
Testowanie poprawności generowanego kodu XHTML	135
Rozdział 11. Akcja show — wyświetlanie szczegółowych danych rekordu	137
Przykład 11. Piosenki wojskowe	138
ROZWIĄZANIE	138
Krok 1. Utwórz pustą bazę danych	138
Krok 2. Zaprojektuj bazę danych	139
Krok 3. Utwórz projekt z aplikacją frontend	140
Krok 4. Skonfiguruj dostęp do bazy danych	140
Krok 5. Dostosuj klasy wygenerowane przez Propel	140
Krok 6. Napisz dynamiczny skrypt YAML odpowiedzialny za wypełnianie bazy	141
Krok 7. Wygeneruj panel CRUD z akcjami show	144
Krok 8. Dostosuj moduł piosenka	144
Krok 9. Dostosuj wygląd witryny	148
Krok 10. Zmień tytuły stron	148
Krok 11. Zmodyfikuj adresy URL stron z piosenkami	150
Rozdział 12. Identyfikacja rekordów na podstawie wartości slug	151
Przykład 12. Artykuły na temat HTML/CSS	152
ROZWIĄZANIE	153
Krok 1. Przeanalizuj pliki XHTML z treścią artykułów	153
Krok 2. Przygotuj funkcje pomocnicze	153

Krok 3. Utwórz pustą bazę danych artykuły	162
Krok 4. Zaprojektuj bazę danych	162
Krok 5. Utwórz projekt z aplikacją frontend	163
Krok 6. Skonfiguruj dostęp do bazy danych	163
Krok 7. Dostosuj klasy wygenerowane przez Propel	164
Krok 8. Przygotuj skrypt, który wypełni bazę danych	166
Krok 9. Wypełnij bazę danych rekordami	168
Krok 10. Wygeneruj panel CRUD z akcjami show	168
Krok 11. Usuń zbędne akcje modułu artykuł	169
Krok 12. Zmień metodę identyfikowania rekordów	169
Krok 13. Wyłącz cytowanie kodu XHTML	170
Krok 14. Dostosuj wygląd witryny	172
Krok 15. Zmień tytuły stron	173
Krok 16. Zmodyfikuj adresy URL stron z artykułami	173
Krok 17. Zminimalizuj liczbę bajtów pobieraną w akcji artykuł/index	173

Rozdział 13. Komponent menu 177

Przykład 13. Treningi	177
ROZWIĄZANIE	178
Krok 1. Utwórz pustą bazę danych	178
Krok 2. Zaprojektuj bazę danych	179
Krok 3. Utwórz projekt z aplikacją frontend	179
Krok 4. Wykonaj moduł główny z akcjami powitanie oraz blad404	179
Krok 5. Skonfiguruj dostęp do bazy danych	180
Krok 6. Dostosuj klasy wygenerowane przez Propel	180
Krok 7. Przygotuj zadanie propel:import-danych	181
Krok 8. Wypełnij bazę danych rekordami	182
Krok 9. Wygeneruj panel CRUD z akcjami show	183
Krok 10. Usuń zbędne akcje modułu artykuł	183
Krok 11. Zmień metodę identyfikowania rekordów	183
Krok 12. Zmień adresy URL	183
Krok 13. Przygotuj komponent menu	184
Krok 14. Dostosuj wygląd witryny	185
Krok 15. Zmień tytuły stron	185
Krok 16. Wykonaj zrzut bazy danych	185

Rozdział 14. Umieszczanie plików binarnych w bazie danych 189

Przykład 14. Pliki do pobrania	189
ROZWIĄZANIE	189
Krok 1. Utwórz pustą bazę danych	189
Krok 2. Zaprojektuj bazę danych	190
Krok 3. Utwórz projekt z aplikacją frontend	191
Krok 4. Wykonaj moduł główny z akcją blad404	191
Krok 5. Skonfiguruj dostęp do bazy danych	191
Krok 6. Dostosuj klasy wygenerowane przez Propel	191
Krok 7. Przygotuj zadanie propel:import-danych	192
Krok 8. Wypełnij bazę danych rekordami	193
Krok 9. Wygeneruj panel CRUD	194
Krok 10. Usuń zbędne akcje modułu artykuł	194
Krok 11. Zmodyfikuj funkcję executeShow()	194
Krok 12. Zmodyfikuj widok akcji plik/show	195
Krok 13. Dostosuj widok akcji plik/index	196
Krok 14. Zmień adresy URL	197
Krok 15. Dostosuj wygląd witryny	198

Rozdział 15. Relacje 1:n	199
Przykład 15. Kontynenty/państwa	203
ROZWIĄZANIE	204
Krok 1. Przeanalizuj szablon XHTML	204
Krok 2. Utwórz pustą bazę danych	205
Krok 3. Zaprojektuj bazę danych	205
Krok 4. Utwórz projekt z aplikacją frontend	205
Krok 5. Wykonaj moduł główny	205
Krok 6. Skonfiguruj dostęp do bazy danych	206
Krok 7. Dostosuj klasy wygenerowane przez Propel	206
Krok 8. Przygotuj zadanie propel:import-danych	207
Krok 9. Wypełnij bazę danych rekordami	209
Krok 10. Wygeneruj panele CRUD dla tabel kontynent oraz panstwo	209
Krok 11. Usuń zbędne akcje modułów kontynent oraz panstwo	209
Krok 12. Zmodyfikuj funkcje executeShow()	209
Krok 13. Dostosuj widoki akcji kontynent/index oraz panstwo/index	210
Krok 14. Zmodyfikuj widok akcji kontynent/show	210
Krok 15. Zmodyfikuj widok akcji panstwo/show	211
Krok 16. Zmień adresy URL	211
Krok 17. Dostosuj wygląd witryny	212
Krok 18. Ustal tytuły stron	213
Rozdział 16. Relacje n:m	215
Przykład 16. Filmy/Aktorzy	217
ROZWIĄZANIE	218
Krok 1. Utwórz pustą bazę danych	218
Krok 2. Zaprojektuj bazę danych	219
Krok 3. Utwórz projekt z aplikacją frontend	219
Krok 4. Wykonaj moduł główny	219
Krok 5. Skonfiguruj dostęp do bazy danych	219
Krok 6. Dostosuj klasy wygenerowane przez Propel	220
Krok 7. Przygotuj zadanie propel:import-danych	221
Krok 8. Wypełnij bazę danych rekordami	223
Krok 9. Wygeneruj panele CRUD	223
Krok 10. Usuń zbędne akcje modułów film oraz aktor	223
Krok 11. Zmodyfikuj funkcje executeShow()	224
Krok 12. Dostosuj widoki akcji film/index oraz aktor/index	224
Krok 13. Zmodyfikuj widok akcji film/show	224
Krok 14. Zmodyfikuj widok akcji aktor/show	224
Krok 15. Zmień adresy URL	225
Krok 16. Dostosuj wygląd witryny	225
Krok 17. Ustal tytuły stron	226
Rozdział 17. Widoki częściowe	227
Przykład 17. Czcionki projektów CSS Zen Garden	228
ROZWIĄZANIE	230
Krok 1. Przeanalizuj dane	230
Krok 2. Utwórz pustą bazę danych	231
Krok 3. Zaprojektuj bazę danych	231
Krok 4. Utwórz projekt z aplikacją frontend	232
Krok 5. Skonfiguruj dostęp do bazy danych	232
Krok 6. Przygotuj zadanie propel:import-danych	233
Krok 7. Wypełnij bazę danych rekordami	235
Krok 8. Dodaj metody zliczające powiązane rekordy	235

Krok 9. Przygotuj zadanie propel:przelicz	238
Krok 10. Przelicz rekordy	238
Krok 11. Wykonaj moduł główny	238
Krok 12. Dostosuj klasy wygenerowane przez Propel	239
Krok 13. Dodaj metody ułatwiające dostęp do obiektów połączonych relacją n:m	239
Krok 14. Wygeneruj panele CRUD	240
Krok 15. Usuń zbędne akcje	240
Krok 16. Zmodyfikuj funkcje executeShow()	240
Krok 17. Przygotuj widok częściowy projekt/lista	240
Krok 18. Dostosuj widok akcji projekt/index	241
Krok 19. Dostosuj widok akcji czcionka/show	242
Krok 20. Przygotuj widok częściowy czcionka/lista	244
Krok 21. Dostosuj widok akcji czcionka/index	245
Krok 22. Dostosuj widok akcji projekt/show	245
Krok 23. Dostosuj widok akcji modułu rodzina	245
Krok 24. Zmień adresy URL	246
Krok 25. Dostosuj wygląd witryny	247
Krok 26. Ustal tytuły stron	247

Rozdział 18. Publikowanie aplikacji, która wykorzystuje bazę danych,

na serwerze hostingowym	249
Przykład 18.1. NotH — edytor kodu XHTML/CSS	249
ROZWIĄZANIE	250
Krok 1. Przeanalizuj dane	250
Krok 2. Utwórz pustą bazę danych	252
Krok 3. Zaprojektuj bazę danych	252
Krok 4. Utwórz projekt z aplikacją frontend	252
Krok 5. Skonfiguruj dostęp do bazy danych	253
Krok 6. Dostosuj klasy wygenerowane przez Propel	253
Krok 7. Przygotuj zadanie propel:import-danych	253
Krok 8. Wypełnij bazę danych rekordami	256
Krok 9. Wykonaj moduł główny	256
Krok 10. Wygeneruj panele CRUD	256
Krok 11. Usuń zbędne akcje	257
Krok 12. Zmodyfikuj funkcje executeShow()	257
Krok 13. Dostosuj widok akcji menu/show	257
Krok 14. Dostosuj widok akcji img/show	257
Krok 15. Dostosuj widok akcji plik/show	258
Krok 16. Dostosuj akcje modułu podrecznik	258
Krok 17. Dostosuj akcje modułu skroty	258
Krok 18. Wykonaj komponent menu/menu	259
Krok 19. Wykonaj komponent menu/menupionowe	260
Krok 20. Dostosuj wygląd witryny	261
Krok 21. Zmień adresy URL	261
Krok 22. Ustal tytuły stron	263
Przykład 18.2. NotH — publikacja na serwerze	263
ROZWIĄZANIE	264
Krok 1. Zrzut bazy danych	264
Krok 2. Utwórz pustą bazę danych na serwerze	264
Krok 3. Wykonaj import zawartości bazy danych	264
Krok 4. Przekopiuj na serwer bibliotekę Symfony 1.4	266
Krok 5. Utwórz folder przeznaczony na projekt	266
Krok 6. Zablokuj dostęp do plików projektu	268

Krok 7. Przekopiuj projekt na serwer	268
Krok 8. Przekieruj domenę na folder noth/web/	268
Krok 9. Zmodyfikuj plik noth/web/.htaccess	268
Krok 10. Zmodyfikuj plik noth/config/databases.yml	269
Krok 11. Zmodyfikuj ścieżkę do biblioteki Symfony	270
Rozdział 19. Czego dowiedziałeś się w drugiej części?	271
Część III Panele administracyjne	273
Rozdział 20. Tłumaczenie interfejsu witryny	275
Przykład 20. Dzień dobry	275
ROZWIĄZANIE	276
Krok 1. Utwórz nowy projekt, aplikację i moduł	276
Krok 2. Ustal adres strony głównej	276
Krok 3. Dostosuj akcję głównej	276
Krok 4. Dostosuj widok akcji głównej	276
Krok 5. Ustal domyślny język aplikacji	277
Krok 6. Zdefiniuj tłumaczenia komunikatu Good morning	277
Krok 7. Ustal tytuł witryny oraz oznacz język dokumentu XHTML	278
Krok 8. Przetestuj witrynę	279
Rozdział 21. Pierwszy panel administracyjny	283
Przykład 21. Piosenki wojskowe (panel administracyjny)	283
ROZWIĄZANIE	284
Krok 1. Przeanalizuj przykład 11.	284
Krok 2. Uruchom przykład 11.	284
Krok 3. Utwórz aplikację backend i moduł piosenka	284
Krok 4. Dostosuj wygląd aplikacji backend	285
Krok 5. Zabezpiecz dostęp do aplikacji backend	288
Krok 6. Zainstaluj wtyczkę sfGuardAuth	288
Krok 7. Utwórz konto admin	288
Krok 8. Uruchom stronę logowania	289
Krok 9. Logowanie do aplikacji backend z aplikacji frontend	290
Krok 10. Wylogowanie z aplikacji backend	290
Krok 11. Dostosuj formularz logowania	291
Krok 12. Dostosuj panel CRUD	293
Krok 13. W aplikacji backend dodaj filtr „zapamiętaj mnie”	294
Rozdział 22. Kontekstowe hiperłącza do edycji i usuwania rekordów	295
Przykład 22. Zbiór zadań C++	296
ROZWIĄZANIE	296
Etap 1. Utwórz nowy projekt i wykonaj aplikację frontend	296
Etap 2. Wykonaj aplikację backend	307
Etap 3. Połącz aplikacje frontend i backend	310
Etap 4. Kontekstowość usuwania rekordów	313
Etap 5. Ułatwienia w wypełnianiu formularzy	313
Rozdział 23. Administracja kontami użytkowników	317
Przykład 23. Angaże	318
ROZWIĄZANIE	319
Etap 1. Wykonaj aplikację frontend	319
Etap 2. Zabezpieczanie dostępu do aplikacji frontend	336
Etap 3. Ustal poziomy dostęp do aplikacji:	339

Rozdział 24. Generowanie paneli administracyjnych	347
Przykład 24. Turniej czterech skoczni	347
ROZWIĄZANIE	347
Etap 1. Utwórz nowy projekt i wykonaj aplikację frontend	347
Etap 2. Wykonaj aplikację backend	352
Etap 3. Refaktoryzacja	356
Rozdział 25. Zabezpieczanie paneli administracyjnych przy użyciu protokołu HTTPS	361
Przykład 25. Turniej Czterech Skoczni (HTTPS)	362
ROZWIĄZANIE	362
Krok 1. Zrzut bazy danych	362
Krok 2. Utwórz pustą bazę danych na serwerze	362
Krok 3. Wykonaj import zawartości bazy danych	362
Krok 4. Przekopiuj na serwer bibliotekę Symfony 1.4	363
Krok 5. Utwórz folder przeznaczony na projekt	363
Krok 6. Zablockuj dostęp do plików projektu	363
Krok 7. Przekopiuj projekt na serwer	363
Krok 8. Przekieruj domeny	364
Krok 9. Zmodyfikuj pliki.htaccess	364
Krok 10. Zmodyfikuj plik tcs/config/databases.yml	365
Krok 11. Zmodyfikuj ścieżkę do biblioteki Symfony	365
Rozdział 26. Czego dowiedziałeś się w trzeciej części?	367
Literatura	369
Skorowidz	371

Rozdział 22.

Kontekstowe hiperłącza do edycji i usuwania rekordów

Projekt omawiany w tym rozdziale zademonstruje metodę połączenia aplikacji frontend oraz backend w taki sposób, by zalogowany administrator mógł przechodzić pomiędzy trybami odczytu i edycji rekordu. W aplikacji frontend umieścimy hiperłącza przenoszące użytkownika do trybu edycji rekordów (czyli do aplikacji backend). W aplikacji backend dodamy hiperłącza przenoszące do trybu odczytu (czyli do aplikacji frontend). Te hiperłącza będą dostępne tylko dla zalogowanego administratora; przedstawimy je w postaci ikon. Takie rozwiązanie sprawi, że korzystanie z panelu administracyjnego będzie znacznie wygodniejsze.

Dodatkowymi ułatwieniami będą: automatyczne podpowiadanie domyślnych wartości wybranych pól oraz kontekstowe działanie usuwania rekordów.

W poniżej omawianym przykładzie wystąpią dwie tabele `rozdzial` oraz zadanie połączone relacją $1:n$. Automatyczne podpowiadanie wartości będzie dotyczyło tworzenia nowych rekordów. W przypadku dodawania do bazy danych rekordu do tabeli `rozdzial` automatycznie wypełnimy pole `numer`, nadając mu następną dostępną wartość. Gdy zostanie dodane nowe zadanie, generowanymi wartościami będą `numer zadania` oraz — w niektórych sytuacjach — `numer rozdziału`. Ponadto zarówno w wypadku `rozdziałów`, jak i `zadań`, automatycznie wygenerujemy wartości kolumn `slug`.

Kontekstowość działania przycisku do usuwania rekordów z tabeli `zadanie` będzie polegała na tym, że po usunięciu rekordu wyświetlimy stronę, na której naciśnięto przycisk *usuń*. Przycisk do usuwania zadania znajdziemy na trzech różnych stronach. Będą to:

- ◆ lista wszystkich zadań (przycisk *A*),
- ◆ lista zadań z wybranego rozdziału (przycisk *B*),
- ◆ szczegółowe dane zadania (przycisk *C*).

Jeśli naciśnięto przycisk *A*, to ma nastąpić powrót do listy wszystkich zadań. Jeśli naciśnięto przycisk *B* lub *C*, to ma nastąpić powrót do listy zadań z wybranego rozdziału. Kontekstowość usuwania zaimplementujemy, zapisując odwiedzane adresy URL w sesji użytkownika oraz wykorzystując funkcję `redirect()`, która wykonuje przekierowania HTTP.

Przykład 22. Zbiór zadań C++

Wykonaj aplikację internetową prezentującą w postaci witryny WWW zbiór zadań z programowania w języku C++. Zbiór zadań jest podzielony na rozdziały. Każdy z rozdziałów może zawierać dowolną liczbę zadań. Projekt powinien składać się z dwóch aplikacji: frontend oraz backend. Aplikacja frontend ma udostępniać całą treść zbioru zadań w trybie do odczytu wszystkim odwiedzającym. Aplikacja backend ma umożliwić edycję całego zbioru zadań. Dostęp do aplikacji backend zabezpiecz wtyczką `sfGuardAuth`.

Aplikacje frontend oraz backend wzbogać o ikony ułatwiające przechodzenie pomiędzy trybami edycji i odczytu wszystkich rekordów. W całym projekcie przy każdym wyświetlanym rekordzie — zarówno w akcji `index`, jak i `show` — umieść:

- ♦ w aplikacji frontend ikonę przechodzącą do edycji rekordu,
- ♦ w aplikacji backend ikony: *edycja*, *odczyt*, *usuwanie*.

Operację usuwania zaimplementuj w taki sposób, by po usunięciu rekordu następował powrót do strony, na której naciśnięto przycisk *usuń*. Ikony mają być widoczne tylko po zalogowaniu na konto administracyjne.

ROZWIĄZANIE

Etap 1. Utwórz nowy projekt i wykonaj aplikację frontend

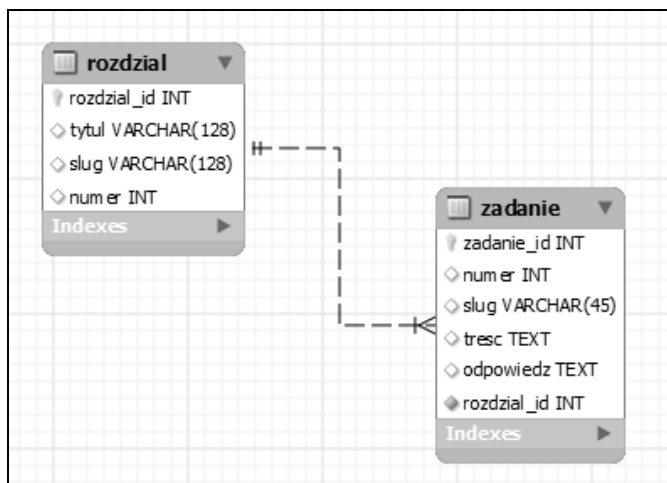
Krok 1. Utwórz pustą bazę danych

Przygotuj skrypty `tworzenie-pustej-bazy-danych.sql` i `tworzenie-pustej-bazy-danych.bat`, które utworzą pustą bazę danych `cpp` oraz konto `redaktor`. Poprawność tworzenia bazy sprawdź przy użyciu programu `phpMyAdmin`.

Krok 2. Zaprojektuj bazę danych

Zaprojektuj przedstawioną na rysunku 22.1 bazę danych `cpp`. Ta baza ma zawierać tabele `rozdzial` oraz `zadanie` połączone relacją *1:n*.

Rysunek 22.1.
Baza danych *cpp*



Krok 3. Utwórz projekt z aplikacją frontend

W folderze *cpp/* utwórz nowy projekt zawierający aplikację frontend:

```

symfony generate:project cpp --orm=Propel
symfony generate:app frontend
  
```

Krok 4. Skonfiguruj dostęp do bazy danych

Wydadaj polecenie:

```

symfony configure:database "mysql:host=localhost;dbname=cpp" redaktor tajnehaslo
  
```

po czym w pliku *config/schema.yml* umieść strukturę bazy danych z rysunku 22.1. Właściwość `primaryString` dodaj:

- ♦ w tabeli `rozdzial` dla kolumny `tytul`,
- ♦ w tabeli `zadanie` dla kolumny `slug`.

Następnie przy użyciu polecenia:

```

symfony propel:build --all --no-confirmation
  
```

wygeneruj klasy dostępu i utwórz table w bazie danych. Po wydaniu tego polecenia za pomocą programu `phpMyAdmin` sprawdź, czy na serwerze MySQL w bazie danych `cpp` pojawiły się dwie table.

Krok 5. Rozszerz wygenerowane klasy dostępu do bazy danych

W klasach wygenerowanych przez `Propel` dodaj następujące metody:

- ♦ w klasie `Rozdzial` metody `setSlug()`, `getMaxNumerZadania()`,
- ♦ w klasie `RozdzialPeer` metody `retrieveBySlug()`, `retrieveByNumer()`, `pierwszyRozdzial()`, `insert()`, `getMaxNumerRozdzialu()`,

- ♦ w klasie `Zadanie` metodę `setSlug()`,
- ♦ w klasie `ZadaniePeer` metody `retrieveBySlug()`, `insert()`, `doSelect()`.

Metody `retrieveBySlug()`, `insert()`, `doSelect()` przygotuj tak, jak to wielokrotnie omawialiśmy w poprzedniej części. Metoda `retrieveByNumer()` klasy `RozdzialPeer` jest bardzo zbliżona do metody `retrieveBySlug()`: różni się tylko tym, że wyszukiwanie rekordu przeprowadzamy na podstawie kolumny `numer`, a nie `slug`.

Metoda `setSlug()` w klasach `Rozdzial` oraz `Zadanie` ma automatycznie ustalać wartość kolumny `slug`. Metody `getMaxNumerZadania()` oraz `getMaxNumerRozdzialu()` będą służyły do automatycznego wypełniania pól `numer` rozdziału i numer zadania przy tworzeniu nowych rekordów. Metoda `getMaxNumerZadania()` zwraca największy z numerów zadań wybranego rozdziału, a metoda `getMaxNumerRozdzialu()` zwraca największy numer rozdziału zawarty w bazie danych. Ostatnia z nowych metod, metoda `pierwszyRozdzial()`, zwraca pierwszy rekord z tabeli `rozdzial`. Wykorzystamy ją w akcji `rozdzial/show` do przechodzenia na pierwszą stronę zbioru zadań.

Metoda `setSlug()` klasy `Rozdzial` jest przedstawiona na listingu 22.1.

Listing 22.1. Metoda `setSlug()` klasy `Rozdzial`

```
public function setSlug($slug) {
    $slug = trim($slug);

    if ($slug == '') {
        $slug = myString::string2slug($this->getTytul());
    } else {
        $slug = myString::string2slug($slug);
    }

    $next_slug = $slug;
    $c = new Criteria();
    $c->add(RozdzialPeer::SLUG, $next_slug);
    $c->add(RozdzialPeer::ROZDZIAL_ID, $this->getRozdzialId(),
    ↪Criteria::NOT_EQUAL);
    $ile = RozdzialPeer::doCount($c);

    $unikatowy = ($ile == 0);

    $min = 2;
    $max = 1000;

    while (!$unikatowy) {

        $next_slug = $slug . '__' . $min;
        $min++;

        if ($min > $max + 1) {
            die("***** ERROR   RozdzialPeer::setSlug({$next_slug})");
        };

        $c->clear();
        $c->add(RozdzialPeer::SLUG, $next_slug);
    }
}
```

```

    $c->add(RozdzialPeer::ROZDZIAL_ID, $this->getRozdzialId(),
    ↪Criteria::NOT_EQUAL);
    $ile = RozdzialPeer::doCount($c);
    $unikatowy = ($ile == 0);
  }

  parent::setSlug($next_slug);
}

```

Jest to metoda wirtualna, nadpisująca metodę `setSlug()` wygenerowaną przez Propel. Najpierw przy użyciu funkcji `trim()` usuwamy zbędne białe znaki, po czym sprawdzamy, czy otrzymany parametr jest pusty. Jeśli tak, to w zmiennej `$slug` umieszczamy tytuł rozdziału przekształcony przy użyciu funkcji `string2slug()`. Dzięki takiej procedurze będziemy mieli pełny wpływ na kolumnę `slug`, a jednocześnie będziemy mogli korzystać z automatycznego generatora. Jeśli w wypełnionym formularzu pozostawimy puste pole `slug`, wówczas wartość dla tej kolumny zostanie automatycznie wygenerowana na podstawie tytułu rozdziału. Jeśli zechcemy nadać konkretną wartość kolumnie `slug`, należy ją wprowadzić w formularzu. Spowoduje to wyłączenie automatycznego generowania wartości kolumny `slug`.

Gdy wartość `slug` została wstępnie ustalona, sprawdzamy, czy nie występuje ona w bazie danych. Operację taką powtarzamy w pętli aż do znalezienia wartości, która nie wystąpiła w bazie danych. W kolejnych obrotach pętli na końcu zmiennej `$slug` dołączamy kolejne liczby całkowite:

```

lorem_ipsum
lorem_ipsum2
lorem_ipsum3
lorem_ipsum4
...

```

i badamy, czy otrzymany napis nie występuje w kolumnie `slug` tabeli `rozdzial`. Iterację kończymy, gdy znajdziemy wartość unikalną lub gdy pętla sprawdzająca unikalność obróci się zbyt wiele razy (np. więcej niż 1000).

Znaleziona unikalna wartość `slug` jest przekazywana jako parametr do metody `setSlug()` w klasie bazowej.

Metoda `setSlug()` klasy `Zadanie` jest niemal identyczna.

Metoda `getMaxNumerZadania()` klasy `Rozdzial` jest przedstawiona na listingu 22.2.

Listing 22.2. *Metoda `getMaxNumerZadania()` klasy `Rozdzial`*

```

public function getMaxNumerZadania() {
    $c = new Criteria();
    $c->addDescendingOrderByColumn(ZadaniePeer::NUMER);
    $c->add(ZadaniePeer::ROZDZIAL_ID, $this->getRozdzialId());
    $c->setLimit(1);
    $Zadanie = ZadaniePeer::doSelectOne($c);
    if ($Zadanie) {
        return $Zadanie->getNumer();
    } else {

```

```

        return 0;
    }
}

```

Zadaniem tej metody jest znalezienie największego numeru zadania w bieżącym rozdziale. Tworzymy kryteria, które zwrócą listę zadań z wybranego rozdziału. Zwracane wyniki sortujemy malejąco względem kolumny numer i ograniczamy do jednego rekordu. Wynikiem funkcji jest 0 lub wartość kolumny numer otrzymanego rekordu. Statyczna metoda `RozdzialPeer::getMaxNumerRozdzialu()` jest bardzo podobna.

Krok 6. Przygotuj zadanie propel:import-danych

Skopiuuj:

- ♦ folder z folderu `22-start/dane-zbior-zadan/` do folderu `cpp/data/`,
- ♦ pliki z folderu `22-start/lib/` do folderu `cpp/lib/`.

Następnie utwórz zadanie propel:import-danych:

```
symfony generate:task propel:import-danych
```

W pliku `lib/task/propelImportdanychTask.class.php` wprowadź kod, który na podstawie plików z folderu `dane-zbior-zadan/` wypełni bazę danych. Zarys kodu zadania propel:import-danych jest przedstawiony na listingu 22.3. W tym skrypcie przetwarzamy najpierw plik `rozdzialy.txt`, a następnie wszystkie pliki wyszukane przy wykorzystaniu funkcji `glob()` w podfolderze `txt/`. Rozwiązania niektórych zadań są zawarte w folderze `dane-zbior-zadan/cpp`. Dostępność rozwiązania sprawdzamy przy użyciu funkcji `file_exists()`. Jeśli rozwiązanie jest dostępne, to plik z rozwiązaniem odczytujemy do zmiennej `$dane['odpowiedz']`, pamiętając o tym, że kod C++ może zawierać znaki `<`, `>` oraz `&`. Dlatego wartość zwrócona przez funkcję `file_get_contents()` jest przekształcona przy użyciu funkcji `htmlspecialchars()`.

Listing 22.3. Fragment pliku `propelImportdanychTask.class.php`

```

//rozdzialy
$tmp_rozdzialy = string2HArray(file_get_contents('data/dane-zbior-zadan/
↳rozdzialy.txt'));
foreach ($tmp_rozdzialy['items'] as $tmp_rozdzial) {
    $dane = array(
        'tytul' => $tmp_rozdzial[0],
        'slug' => string2slug($tmp_rozdzial[0]),
        'numer' => $tmp_rozdzial[1],
    );
    RozdzialPeer::insert($dane);
}

//zadania
$plks = glob('data/dane-zbior-zadan/txt/*.txt');
foreach ($plks as $plk) {
    preg_match('/^(\\d+)-(\\d+)\\.txt$/', basename($plk), $m);

```



```
$nr_rozdzialu = $m[1];
$nr_zadania = $m[2];

$rozdzial = RozdzialPeer::retrieveByNumer($nr_rozdzialu);
if (!$rozdzial) {
    die('blad ###1');
}

$slug =
    uzupelnij_int_zerami($nr_rozdzialu, 2) . '-' .
    uzupelnij_int_zerami($nr_zadania, 2);

$dane = array(
    'numer' => $nr_zadania,
    'slug' => $slug,
    'tresc' => file_get_contents($plk),
    'rozdzial_id' => $rozdzial->getRozdzialId()
);

$np_cpp = str_replace('txt', 'cpp', $plk);

if (file_exists($np_cpp)) {
    $dane['odpowiedz'] = htmlspecialchars(file_get_contents($np_cpp));
}

ZadaniePeer::insert($dane);
}
```

Krok 7. Wypełnij bazę danych rekordami

Wydadaj komendę:

```
symfony propel:import-danych
```

W bazie danych cpp pojawi się 298 rekordów. Sprawdź to za pomocą programu phpMyAdmin.

Krok 8. Wykonaj moduł rozdział

Wygeneruj moduł CRUD dla tabeli rozdział:

```
symfony propel:generate-module --with-show frontend rozdzial Rozdzial
```

W tym module usuń wszystkie akcje oprócz akcji show. Dodaj dwie nowe akcje: blad404 oraz rozwiazanie.

W metodzie executeShow() wykorzystaj metodę pierwszyRozdzial(). Jeśli parametr slug jest zdefiniowany, to akcja show ma przekazywać do widoku wybrany rekord. W przeciwnym razie przekaz do widoku pierwszy rozdział. Kod metody executeShow() jest przedstawiony na listingu 22.4.

Listing 22.4. *Metoda akcji rozdzial/show*

```

public function executeShow(sfWebRequest $request)
{
    if ($request->getParameter('slug')) {
        $this->Rozdzial
            ↳= RozdzialPeer::retrieveBySlug($request->getParameter('slug'));
    } else {
        $this->Rozdzial = RozdzialPeer::pierwszyRozdzial();
    }
    $this->forward404Unless($this->Rozdzial);
}

```

Metoda `executeRozwiazanie()` będzie wykorzystana do wykonania hiperłączy, pozwalających na pobieranie rozwiązań zadań w postaci plików o rozszerzeniu `.cpp`. W treści metody mamy przekazać do widoku obiekt klasy `Zadanie`, którego identyfikator `slug` jest zawarty w zapytaniu HTTP. Obiekt `Zadanie` przekazujemy do widoku wyłącznie wtedy, gdy ma on niepuste rozwiązanie. Trzy warunki:

- ♦ istnienie parametru `slug`,
- ♦ istnienie zadania o podanej wartości parametru `slug`,
- ♦ oraz to, czy zadanie ma niepuste rozwiązanie,

łączymy spójnikami `&&` i przekazujemy do metody `forward404Unless()`. Jeśli którykolwiek warunek nie jest spełniony, to sterowanie zostanie przekazane do obsługi błędu 404. Drugi z warunków zawiera instrukcję przypisania, która spowoduje przekazanie do widoku zmiennej `$Zadanie`. Treść metody `executeRozwiazanie()` jest przedstawiona na listingu 22.5.

Listing 22.5. *Metoda akcji rozdzial/rozwiazanie*

```

public function executeRozwiazanie(sfWebRequest $request)
{
    $this->forward404Unless(
        $request->getParameter('slug') &&
        ($this->Zadanie
            ↳= ZadaniePeer::retrieveBySlug($request->getParameter('slug'))) &&
        $this->Zadanie->getOdpowiedz()
    );
}

```

Krok 9. Przygotuj widoki akcji `rozdziel/show`, `rozdziel/rozwiazanie` oraz `rozdziel/blad404`

Na stronie akcji `rozdziel/show` drukujemy tytuł rozdziału oraz kompletną listę wszystkich zadań z rozdziału. Tytuł rozdziału jest zwracany przez funkcję `__toString()`, więc wydruk tytułu przyjmuje postać:

```
<?php echo $Rozdzial ?>
```

Natomiast zadania z rozdziału są zwracane jako wynik metody `getRozdzialis()`. Otrzymaną tablicę obiektów klasy `Zadanie` przetwarzamy iteracyjnie. Dla każdego zadania drukujemy nagłówek `h3` zawierający tytuł:

```
<h3 id="zad<?php echo $Zadanie->getSlug() ?>">
  Zadanie <?php echo $Rozdzial->getNumer() ?>. <?php echo $Zadanie->getNumer() ?>
</h3>
```

Zauważ, że ten element jest wzbogacony o identyfikator `id`. Dzięki temu w panelu administracyjnym będziemy mogli korzystać z hiperłączy postaci:

```
/rozdzial/wprowadzenie.html#zad01-04
```

Po numerze zadania drukujemy jego treść oraz sprawdzamy, czy rozwiązanie jest dostępne. Jeśli tak, to umieszczamy je poniżej treści zadania. Obok napisu *rozwiązanie* drukujemy hiperłącze do akcji `rozdzial/rozwiazanie`, które pozwoli na pobranie rozwiązania w postaci pliku `.cpp`. Treść rozwiązania umieszczamy w elemencie `pre` wzbogaconym o atrybut `class="syntax-highlight:cpp"`. W ten sposób osiągniemy kolorowanie składni kodu C++. Treść widoku `showSuccess.php` jest przedstawiona na listingu 22.6.

Listing 22.6. Widok akcji `rozdzial/show`

```
<h1>Rozdział <?php echo $Rozdzial->getNumer() ?>. <?php echo $Rozdzial ?></h1>
<?php foreach ($Rozdzial->getZadanie() as $Zadanie): ?>
  <div class="zadanie">
    <h3 id="zad<?php echo $Zadanie->getSlug() ?>">
      Zadanie <?php echo $Rozdzial->getNumer() ?>. <?php echo $Zadanie->getNumer() ?>
    </h3>
    <?php echo $Zadanie->getTresc() ?>
    <?php if ($Zadanie->getOdpowiedz()): ?>
      <div class="rozwiazanie">
        <h4>
          Rozwiązanie:
          <a href="<?php echo url_for('rozdzial/rozwiazanie?slug=' .
            ↳$Zadanie->getSlug() ?>)">
            <?php echo $Zadanie->getSlug() ?>.cpp
          </a>
        </h4>
        <pre class="syntax-highlight:cpp"><?php echo $Zadanie->getOdpowiedz()
          ↳?></pre>
      </div>
    <?php endif; ?>
  </div>
<?php endforeach; ?>
```

W akcji `rozdzial/rozwiazanie` mamy za zadanie wydrukować wyłącznie treść rozwiązania zadania. Widok `rozwiazanieSuccess.php` jest przedstawiony na listingu 22.7. Rozwiązania nie należy dekorować plikiem `layout.php`. Zatem w pliku konfiguracyjnym widoków modułu, czyli `apps/frontend/modules/rozdzial/config/view.yml`, należy umieścić reguły, które dla widoku `rozwiazanieSuccess` wyłączą dekorację i ustalą nagłówek `text/plain`:

```
rozwiazanieSuccess:
  http metas:
    content-type: text/plain
  has_layout: false
```

Listing 22.7. *Widok akcji rozdzial/rozwiazanie*

```
<?php echo html_entity_decode($Zadanie->getOdpowiedz());
```

Ponieważ w listingu 22.6 wykorzystujemy zmienną `$Zadanie`, a nie jej surową postać¹, więc w pliku konfiguracyjnym `settings.yml` aplikacji frontend należy wyłączyć zabezpieczenie zmiennych:

```
all:
  .settings:
    escaping_method: ESC_RAW
```

W widoku akcji `rozdziel/blad404` umieść komunikat o błędnym adresie URL.

Krok 10. Przygotuj komponent rozdzial/menu

Menu witryny ma zawierać listę wszystkich rozdziałów. Wykonamy je w postaci komponentu o nazwie `rozdziel/menu`. Utwórz plik `rozdziel/actions/components.class.php` i zdefiniuj w nim przedstawioną na listingu 22.8 klasę `rozdzielComponents`. Metoda `executeMenu()` ma przekazywać do widoku listę wszystkich rekordów z tabeli `rozdziel`.

Listing 22.8. *Klasa rozdzialComponents*

```
class rozdzialComponents extends sfComponents
{
  public function executeMenu(sfWebRequest $request)
  {
    $this->Rozdzials = RozdzialPeer::doSelect(new Criteria());
  }
}
```

W widoku `rozdziel/templates/_menu.php` umieść kod z listingu 22.9. Tablica `$Rozdzials` jest przekształcona w listę `o1` zawierającą hiperłącza do akcji `show` prezentujących szczegółowe informacje poszczególnych rozdziałów.

Listing 22.9. *Widok komponentu rozdzial/menu*

```
<ol id="menu">
  <?php foreach ($Rozdzials as $Rozdzial): ?>
    <li>
      <a href="<?php echo url_for('rozdziel/show?slug='.$Rozdzial->getSlug()) ?>">
        <?php echo $Rozdzial->getNumer() ?>.
        <?php echo $Rozdzial ?>
        <span>&raquo;</span>
      </a>
```

¹ Surowa postać zmiennej `$Zadanie` jest dostępna jako `$sf_data->getRaw('Zadanie')`.

```
</li>
<?php endforeach; ?>
</ol>
```

Krok 11. Zmodyfikuj skórke witryny

Użyj szablonu zawartego w folderze *22-start/xhtml-css-template/*. Pamiętaj o modyfikacjach w pliku *frontend/config/view.yml*. Ustal pliki stylów oraz dołącz skrypty JS kolorujące kod:

```
stylesheets: [style.css, SyntaxHighlighter.css]
javascripts: [shCore.js, shBrushCpp.js]
```

Pamiętaj o skopiowaniu plików do folderów */web/css/*, */web/images/* oraz */web/js/*.

Menu główne wstaw do pliku *layout.php*, wywołując funkcję `include_component()`.

Na dole pliku *layout.php*, przed zamykającym znacznikiem `</body>`, wstaw skrypt, który będzie kolorował kod zawarty w elementach pre klasy `syntax-highlight:cpp`:

```
...
<script type="text/javascript" >
  dp.SyntaxHighlighter.ClipboardSwf =
    '<?php echo public_path('js/clipboard.swf') ?>';
  dp.SyntaxHighlighter.HighlightAll('code');
</script>
</body>
```

Krok 12. Ustal tytuły stron

W pliku *layout.php* umieść slot o nazwie `tytuł`. Wypełnij ten slot danymi w widokach akcji `rozdzial/show` oraz `rozdzial/blad404`. Pomiędzy znacznikami `<title>` i `</title>` umieść komunikat o błędzie oraz tytuł rozdziału.

Krok 13. Ustal obsługę błędu 404

W pliku *frontend/config/settings.yml* wprowadź reguły definiujące obsługę błędu 404:

```
error_404_module: rozdzial
error_404_action: blad404
```

Krok 14. Ustal przyjazne adresy URL

W pliku *frontend/config/routing.yml* wprowadź reguły przedstawione na listingu 22.10. Reguła o etykiecie `rozwiązanie` ustala, że adres postaci:

```
/cpp/01-04.cpp
```

będzie powodował pobranie rozwiązania zadania o numerze 1.4. W ten sposób emulujemy, że w folderze *web/* znajduje się folder *cpp/*, który zawiera statyczne pliki o rozszerzeniu *.cpp*. W rzeczywistości rozwiązania zadań są pobierane z kolumny odpowiedź tabeli zadanie. Realizuje to akcja `rozdzial/rozwiązanie`.

Listing 22.10. *Reguły translacji adresów w aplikacji frontend*

```

rozwiązanie:
  url: /cpp/:slug.cpp
  param: { module: rozdzial, action: rozwiązanie }

rozdzial_show:
  url: /rozdzial/:slug.html
  param: { module: rozdzial, action: show }

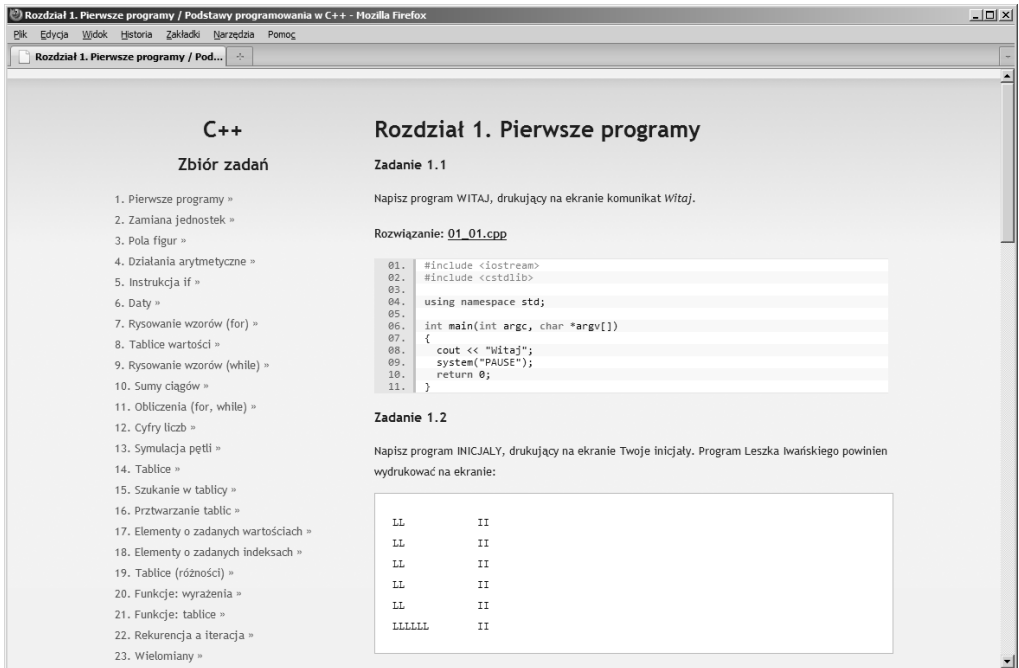
index:
  url: /index.html
  param: { module: rozdzial, action: show }

homepage:
  url: /
  param: { module: rozdzial, action: show }

```

Krok 15. Przetestuj aplikację frontend

Przetestuj przy użyciu przeglądarki aplikację frontend. Powinieneś otrzymać witrynę widoczną na rysunku 22.2. Sprawdź działanie hiperłączy zawartych w menu głównym oraz pozwalających na pobieranie plików *.cpp*.



Rysunek 22.2. *Aplikacja frontend zbioru zadań C++*

Etap 2. Wykonaj aplikację backend

Krok 1. Utwórz aplikację backend

W folderze *cpp/* wydaj kolejno polecenia:

```
symfony generate:app backend
symfony plugin:install sfGuardPlugin
symfony propel:build --all --no-confirmation
symfony propel:import-danych
symfony propel:generate-module backend rozdzial Rozdzial
symfony propel:generate-module backend zadanie Zadanie
symfony guard:create-user admin supertajnehaslo
```

Po wygenerowaniu modułów *rozdzial* oraz *zadanie* zmodyfikuj komunikaty zawarte we wszystkich widokach. W miejsce angielskich terminów, np. *New Zadanie* czy *Edit Rozdzial*, wpisz polskie tłumaczenia.

Na stronie ze szczegółowymi danymi rozdziału wyświetl listę wszystkich zadań z danego rozdziału. Wykonaj to, przygotowując widok częściowy *zadanie/_lista.php*. Ten widok wykorzystaj na stronach: *zadanie/index* oraz *rozdzial/show*.

Krok 2. Zablokuj dostęp do aplikacji backend

W pliku *backend/config/security.yml* wprowadź regułę:

```
default:
  is_secure: true
```

Następnie wyłącz cytowanie zmiennych, włącz moduł *sfGuardAuth*, ustal akcje odpowiedzialne za logowanie i zmień domyślny język aplikacji:

```
// plik backend/config/settings.yml
all:
  .settings:
    escaping_method: ESC_RAW
    enabled_modules: [sfGuardAuth]
    login_module: sfGuardAuth
    login_action: signin
    secure_module: sfGuardAuth
    secure_action: secure
    i18n: on
    default_culture: pl_PL
```

W folderze *backend/i18n/* umieść plik *messages.pl.xml*, który przygotowałeś, wykonując przykład z rozdziału 21. Popraw formularz do logowania zawarty w pliku *cpp/sfGuardPlugin/modules/sfGuardAuth/templates/signinSuccess.php*.

Wykonaj zmiany opisane w poprzednim przykładzie lub użyj pliku z przykładu 21.



Zaletą korzystania z rozszerzeń *i18n* jest to, że tłumaczenie wykonujemy jeden raz. W kolejnych projektach będziemy wykorzystywali ten sam plik *messages.pl.xml*, który przygotowaliśmy, wykonując projekt z rozdziału 21.

Ustal adres, na który będziemy przekierowywani po wylogowaniu z aplikacji backend:

```
//plik backend/config/app.yml
all:
  sf_guard_plugin_success_signout_url: /cpp/web/
```

Zdefiniuj filtr, który pozwoli na zapamiętanie zalogowanej sesji:

```
//plik backend/config/filters.yml
remember_me:
  class: sfGuardRememberMeFilter
```

oraz ustal adres strony głównej:

```
//plik backend/config/routing.yml
homepage:
  url: /
  param: { module: rozdzial, action: index }
```

Zabezpieczanie aplikacji zakończ, modyfikując klasę bazową klasy myUser zawartej w pliku *backend/lib/myUser.class.php*:

```
class myUser extends sfGuardSecurityUser
{
}
```

Po tej zmianie odwiedź adres, używając przeglądarki:

```
http://localhost/cpp/web/backend.php/
```

Powinieneś ujrzeć panel do logowania. Po zalogowaniu na konto admin uzyskasz dostęp do domyślnego panelu CRUD tabeli rozdzial.

Krok 3. Zmodyfikuj skórke witryny

Użyj szablonu *layout.php* z aplikacji frontend. Menu główne wykonaj tym razem jako zaszyty na stałe w pliku *layout.php* kod przedstawiony na listingu 22.11.

Listing 22.11. Menu główne aplikacji backend

```
<ol id="menu">
  <li><a href="<?php echo public_path('') ?>">Czytaj
</span>&raquo;</span></a></li>
  <?php if ($sf_user->isAuthenticated()): ?>
    <li><a href="<?php echo url_for('sfGuardAuth/signout');
    ↳?>">Wyloguj </span>&raquo;</span></a></li>
    <li><a href="<?php echo url_for('rozdzial/index');
    ↳?>">Rozdziały </span>&raquo;</span></a></li>
    <li><a href="<?php echo url_for('zadanie/index');
    ↳?>">Zadania </span>&raquo;</span></a></li>
  <?php endif; ?>
</ol>
```

Pierwsza z opcji menu ma powodować przejście do aplikacji frontend. Druga opcja służy do wylogowania. Opcje *Rozdziały* oraz *Zadania* przechodzą do paneli CRUD dla tabel rozdzial i zadanie. Ostatnia z opcji automatycznie numeruje rozdziały i zadania

zawarte w zbiorze. Funkcja pomocnicza `public_path()` wygeneruje ścieżkę prowadzącą do folderu `web/`. Pozostałe opcje menu są dostępne tylko wtedy, gdy użytkownik jest zalogowany.

Zmodyfikuj plik `view.yml` konfigurujący widoki aplikacji backend. Ustal w nim tytuły wszystkich stron *Edycja zbioru zadań* oraz zmień nazwę pliku CSS na `style.css`.

Krok 4. Zmodyfikuj właściwości prezentacyjne formularzy

Zmień wygląd formularzy edycyjnych dla tabel `rozdzial` oraz `zadanie`. W plikach `lib/form/RozdzialForm.class.php` oraz `lib/form/ZadanieForm.class.php` wprowadź kod przedstawiony na listingach 22.12 oraz 22.13. Metoda `setLabels()` ustala etykiety poszczególnych pól formularza, a metoda `setAttributes()` zmienia rozmiary kontroltek edycyjnych.

Listing 22.12. *Dostosowanie formularza edycyjnego rekordów z tabeli rozdzial*

```
class RozdzialForm extends BaseRozdzialForm {
    public function configure() {
        $this->widgetSchema->setLabels(array(
            'tytul' => 'Tytuł'
        ));
        $this->widgetSchema['tytul']->setAttributes(array('size' => 80));
        $this->widgetSchema['slug']->setAttributes(array('size' => 80));
        $this->widgetSchema['numer']->setAttributes(array('size' => 80));
    }
}
```

Listing 22.13. *Dostosowanie formularza edycyjnego rekordów z tabeli zadanie*

```
class ZadanieForm extends BaseZadanieForm {
    public function configure() {
        $this->widgetSchema->setLabels(array(
            'tresc' => 'Treść',
            'odpowiedz' => 'Odpowiedź',
            'rozdzial_id' => 'Rozdział'
        ));
        $this->widgetSchema['numer']->setAttributes(array('size' => 80));
        $this->widgetSchema['slug']->setAttributes(array('size' => 80));
        $this->widgetSchema['odpowiedz']->setAttributes(array('rows' => 12,
            ↪ 'cols' => 60));
        $this->widgetSchema['tresc']->setAttributes(array('rows' => 12,
            ↪ 'cols' => 60));
    }
}
```

Krok 5. Przetestuj aplikację backend

Wyczyść pamięć podręczną i odwiedź aplikację backend. Po zalogowaniu powinieneś uzyskać dostęp do częściowo zmodyfikowanego panelu administracyjnego. Pozwoli Ci on na dodawanie, usuwanie i uaktualnianie rekordów.

Etap 3. Połącz aplikacje frontend i backend

Krok 1. Zmodyfikuj menu główne aplikacji frontend

W menu głównym aplikacji frontend dodaj opcje umożliwiające zalogowanie. Przed pętlą foreach z listingu 22.9 dodaj instrukcje if widoczne na listingu 22.14.

Listing 22.14. Zmodyfikowany widok `_menu.php` z aplikacji frontend

```
<ol id="menu">
  <?php if ($sf_user->isAuthenticated()): ?>
    <li><a href="<?php echo public_path('backend.php')
      ↳?>">Edytuj <span>&raquo;</span></a></li>
    <li><a href="<?php echo public_path('backend.php/sfGuardAuth/signout')
      ↳?>">Wyloguj <span>&raquo;</span></a></li>
  <?php else: ?>
    <li><a href="<?php echo public_path('backend.php')
      ↳?>">Zaloguj <span>&raquo;</span></a></li>
  <?php endif: ?>

  <?php foreach ($Rozdzials as $Rozdzial): ?>
    <li><a href="<?php echo url_for('rozdzial/show?slug='.$Rozdzial->getSlug())
      ↳?>">
      <?php echo $Rozdzial->getNumer() ?>.
      <?php echo $Rozdzial ?>
      <span>&raquo;</span></a></li>
  <?php endforeach: ?>
</ol>
```

Menu główne aplikacji backend, które jest przedstawione na listingu 22.11, zawiera już opcję *Czytaj*, która powoduje przejście do aplikacji frontend. Pierwszy etap łączenia aplikacji frontend i backend jest zakończony. Przejście od jednej aplikacji do drugiej wykonasz za pośrednictwem opcji *Edytuj* i *Czytaj*.



Bez względu na to, czy odwiedzasz aplikację frontend czy backend, metoda `isAuthenticated()` będzie zwracała poprawną informację o tym, czy jesteś zalogowany.

Krok 2. W aplikacji backend dodaj ikony edit, view, delete

W folderze `/web/images/` umieść ikony `edit.png`, `tick.png` oraz `delete.png`. Ikony te znajdziesz w folderze² `22-start/ikony/`. Następnie zmodyfikuj widok akcji `rozdzial/index` w aplikacji backend. Ten widok jest przedstawiony na listingu 22.15.

Listing 22.15. Widok akcji `rozdzial/index` w aplikacji backend

```
<h1>Lista wszystkich rozdziałów</h1>
<p>
<a href="<?php echo url_for('rozdzial/new') ?>">Utwórz nowy rozdział</a>
```

² Te ikony są zawarte w pakiecie Symfony. Znajdziesz je w folderze `C:\php\data\symfony\web\sfsf_admin\images`.

```

</p>

<table>
  <thead>
    <tr>
      <th>Numer</th>
      <th>Tytuł</th>
      <th>Edytuj / Czytaj / Usuń</th>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    <?php foreach ($Rozdzials as $Rozdzial): ?>
      <tr>
        <td class="r"><?php echo $Rozdzial->getNumer() ?></td>
        <td><?php echo $Rozdzial ?></td>
        <td class="c">
          <?php echo link_to(image_tag('edit.png', array('alt' => '')),
            ↪ 'rozdzial/edit?rozdzial_id='.$Rozdzial->getRozdzialId()) ?>
          <?php echo link_to(image_tag('tick.png', array('alt' => '')),
            ↪ public_path('rozdzial/' . $Rozdzial->getSlug() . '.html')) ?>
          <?php echo link_to(image_tag('delete.png', array('alt' => '')),
            ↪ 'rozdzial/delete?rozdzial_id='.$Rozdzial->getRozdzialId(),
            ↪ array('method' => 'delete', 'confirm' => 'Czy na pewno usunąć rozdział?
            ↪ Wszystkie zadania z rozdziału zostaną usunięte!')) ?>
        </td>
      </tr>
    <?php endforeach; ?>
  </tbody>
</table>

```

Ikona ułatwiająca edycję rekordu jest drukowana przy użyciu instrukcji:

```

<?php echo link_to(image_tag('edit.png', array('alt' => '')),
  'rozdzial/edit?rozdzial_id='.$Rozdzial->getRozdzialId()) ?>

```

Przejsięcie do aplikacji frontend realizuje druga ikona drukowana za pomocą instrukcji:

```

<?php echo link_to(image_tag('tick.png', array('alt' => '')),
  public_path('rozdzial/' . $Rozdzial->getSlug() . '.html')) ?>

```

Instrukcja ta zakłada, że adres strony z rozdziałem w aplikacji frontend ma postać:

```

/rozdzial/slug-tytułu-rozdziału.html

```

Trzecia z ikon, ikona do usuwania rekordu, wskazuje adres w aplikacji backend, zatem korzystamy z adresu wewnętrznego `rozdzial/delete?rozdzial_id=`. Ponieważ jednak jest to link do akcji `delete`, która jest zabezpieczona przed atakami CSRF, więc do funkcji pomocniczej `link_to()` przekazujemy dodatkowe parametry:

```

<?php echo link_to(image_tag('delete.png', array('alt' => '')),
  ↪ 'rozdzial/delete?rozdzial_id='.$Rozdzial->getRozdzialId(), array('method' =>
  ↪ 'delete', 'confirm' => 'Czy na pewno usunąć rozdział? Wszystkie zadania z
  ↪ rozdziału zostaną usunięte!')) ?>

```

Podobne ikony dodaj w pozostałych widokach w aplikacji backend. Pamiętaj, że zadania nie są dostępne na osobnych stronach. Wszystkie zadania z rozdziału drukujemy na

stronie akcji show tegoż rozdziału. Hiperłącze zadania będzie więc zawierało identyfikator #zad-xx-xx. Łącze tego typu możesz wydrukować np. w akcji zadanie/edit w następujący sposób:

```
<h1>
  Edycja zadania
  <a href="<?php echo public_path('/rozdzial/' .
    ↳$Zadanie->getRozdzial()->getSlug() . '.html#zad' . $Zadanie->getSlug()) ?>">
    <?php echo image_tag('tick.png', array('alt' => '')) ?>
  </a>
</h1>
```

Krok 3. W aplikacji frontend dodaj ikony edit

Pracę nad ikonami zakończ, modyfikując widok akcji rozdzial/show w aplikacji frontend. Dodaj ikony prowadzące do akcji edit w odpowiednim module aplikacji backend. Wszystkie ikony zabezpiecz sprawdzeniem, czy użytkownik jest zalogowany. W ten sposób ikony będą widoczne wyłącznie po zalogowaniu na konto administracyjne. Adresy do akcji rozdzial/edit oraz zadanie/edit w aplikacji backend drukujemy przy użyciu funkcji public_path(). Widok akcji backend/rozdzial/show jest przedstawiony na listingu 22.16.

Listing 22.16. Widok akcji rozdzial/show aplikacji frontend po dodaniu ikon edit.png

```
<h1>
  Rozdział <?php echo $Rozdzial->getNumer() ?>. <?php echo $Rozdzial ?>
  <?php if ($sf_user->isAuthenticated()): ?>
    <a href="<?php echo public_path('backend.php/rozdzial/edit/rozdzial_id/' .
      ↳$Rozdzial->getRozdzialId() ) ?>">
      <?php echo image_tag('edit.png', array('alt' => '')) ?>
    </a>
  <?php endif; ?>
</h1>
<?php foreach ($Rozdzial->getZadancies() as $Zadanie): ?>
  <div class="zadanie">
    <h3 id="zad"<?php echo $Zadanie->getSlug() ?>">
      Zadanie <?php echo $Rozdzial->getNumer() ?>. <?php echo
        ↳$Zadanie->getNumer() ?>
      <?php if ($sf_user->isAuthenticated()): ?>
        <a href="<?php echo
          ↳public_path('backend.php/zadanie/edit/zadanie_id/' .
            ↳$Zadanie->getZadanieId() ) ?>">
          <?php echo image_tag('edit.png', array('alt' => '')) ?>
        </a>
      <?php endif; ?>
    </h3>
    <?php echo $Zadanie->getTresc() ?>
    <?php if ($Zadanie->getOdpowiedz()): ?>
      <div class="rozwiązanie">
        <h4>Rozwiązanie: <a href="<?php echo url_for('rozdzial/
          ↳rozwiązanie?slug=' . $Zadanie->getSlug() ) ?>"><?php echo
            ↳$Zadanie->getSlug() ?>.cpp</a></h4>
        <pre class="syntax-highlight:cpp"><?php echo $Zadanie->
          ↳getOdpowiedz() ?></pre>
      </div>
```

```
<?php endif; ?>
</div>
<?php endforeach; ?>
```

Etap 4. Kontekstowość usuwania rekordów

Kontekstowość operacji usuwania ma dotyczyć rekordów w tabeli zadanie. Mamy trzy przypadki usuwania rekordów:

- ♦ jeśli usunięcie zadania następuje na stronie akcji zadanie/index, to po usunięciu wracamy na tę samą stronę,
- ♦ jeśli usunięcie zadania następuje na stronie akcji zadanie/show, to po usunięciu również wracamy na stronę akcji zadanie/index,
- ♦ jeśli zaś rekord zadanie zostanie usunięty na stronie akcji rozdzial/show, to po usunięciu wracamy na tę samą stronę, czyli rozdzial/show.

W celu zapamiętania adresu URL, do którego należy powrócić, trzeba w sesji użytkownika zapamiętać kolejno odwiedzane strony. W metodzie executeEdit() modułu rozdzial oraz w metodzie executeIndex() modułu zadanie dodajemy instrukcje, które w sesji zapamiętają adres odwiedzanej strony. W metodzie akcji zadanie/index umieścimy kod:

```
$this->getUser()->setAttribute('prevUrl', 'zadanie/index');
```

a w metodzie akcji rozdzial/edit kod:

```
$this->getUser()->setAttribute('prevUrl', 'rozdzial/edit?rozdzial_id=' .
↳ $Rozdzial->getRozdzialId());
```

Powrót do odpowiedniej strony WWW umieszczamy wewnątrz akcji zadanie/delete. Po usunięciu rekordu z tabeli zadanie odczytujemy wartość zmiennej sesyjnej prevUrl, po czym przechodzimy do adresu URL pobranego z sesji:

```
$url = $this->getUser()->getAttribute('prevUrl', 'zadanie/index');
$this->redirect($url);
```

Drugi parametr metody getAttribute() jest wartością domyślną. Jeśli zmienna prevUrl nie jest zapisana w sesji, wówczas po usunięciu rekordu przejdziemy na stronę z listą wszystkich zadań (tj. na stronę akcji zadanie/index).

Etap 5. Ułatwienia w wypełnianiu formularzy

Ostatnim krokiem udoskonalania projektu cpp będzie ułatwienie wypełniania formularzy. Formularze edycyjne zadań i rozdziałów już zawierają jedno ułatwienie. Kolumny slug w obu formularzach są automatycznie wypełniane na podstawie tytułu rozdziału lub numeru zadania. Automatyczne wypełnianie kolumn slug wykonaliśmy w taki sposób, że możemy korzystać zarówno z automatycznego, jak i ręcznego dostępu do kolumn



Wskazówka

Instrukcja `setAttribute()` klasy `User` zapamiętuje w sesji zmienną o podanej nazwie i wartości. Po wywołaniu:

```
$this->getUser()->setAttribute('lorem', 'ipsum');
```

w sesji użytkownika będzie dostępna zmienna o nazwie `lorem` i wartości `ipsum`. Dostęp do tej zmiennej uzyskamy, wywołując metodę `getAttribute()`. Po wykonaniu instrukcji:

```
$zm = $this->getUser()->getAttribute('lorem');
```

w zmiennej zostanie zapisana wartość zmiennej `lorem` odczytana z sesji użytkownika.

`slug`. Jeśli wartość `slug` pozostawisz pustą, to jej wartość zostanie ustalona automatycznie. Jeśli natomiast w formularzu wprowadzisz jakiś napis, to zostanie on użyty do wygenerowania wartości `slug`. Poddamy go jedynie przekształceniu `string2slug()`. Taką funkcjonalność dla kolumn `slug` zapewniliśmy, nadpisując metody `setSlug()` w klasach `rozdzial` oraz `zadanie`.

Krok 1. Dodawanie zadań wewnątrz rozdziału

Drugim ułatwieniem będzie umożliwienie dodawania zadań wewnątrz konkretnego rozdziału. Na stronie akcji `rozdzial/edit` dodajemy hiperłącze:

```
<a href="<?php echo url_for('zadanie/new?rozdzial_id=' .  
↳ $Rozdzial->getRozdzialId()) ?>">Dodaj zadanie</a>
```

To hiperłącze przenosi do akcji `zadanie/new`, przekazując do niej parametr `rozdzial_id`, który zawiera identyfikator edytowanego właśnie rozdziału. W metodzie `executeNew()` modułu `zadanie` musimy sprawdzić, czy parametr `rozdzial_id` jest dostępny. Jeśli tak, to należy zainicjować pole definiujące powiązanie nowo tworzonego zadania z odpowiednim rekordem tabeli `rozdzial`. Metoda `executeNew()` modułu `zadanie` jest przedstawiona na listingu 22.17.

Listing 22.17. Metoda `executeNew()` modułu `zadanie`

```
public function executeNew(sfWebRequest $request)
{
    $this->form = new ZadanieForm();
    if (
        $request->getParameter('rozdzial_id') &&
        ($this->Rozdzial =
            ↳ RozdzialPeer::retrieveByPk($request->getParameter('rozdzial_id')))
    ) {
        $this->form->getWidget('rozdzial_id')->setDefault($this->
            ↳ Rozdzial->getRozdzialId());
        $numer = $this->Rozdzial->getMaxNumerZadania();
        $this->form->getWidget('numer')->setDefault($numer + 1);
        $this->form->getWidget('slug')->setDefault(myString::slugZadania($this->
            ↳ Rozdzial->getNumer(), $numer + 1));
    }
}
```

Najpierw badamy, czy zmienna `rozdzial_id` jest podana oraz czy jej wartość jest poprawna. Jeśli tak, to wewnątrz instrukcji `if` będzie dostępny obiekt `$this->Rozdzial`, który stworzymy wewnątrz warunku. Na podstawie zmiennej `$this->Rozdzial` ustalamy wartość wyświetlaną w liście rozwijanej generowanej dla relacji *1:n*. Służy do tego metoda `setDefault()`:

```
$this->form->getWidget('rozdzial_id')->setDefault($this->Rozdzial->getRozdzialId());
```

Następnie ustalamy domyślną wartość numeru zadania. Wykorzystujemy do tego metodę `getMaxNumerZadania()`, która zwraca największy z numerów zadań w bieżącym rozdziale:

```
$numer = $this->Rozdzial->getMaxNumerZadania();  
$this->form->getWidget('numer')->setDefault($numer + 1);
```

Na zakończenie wstawiamy domyślną wartość kolumny `slug`. Przyjmie ona postać `xx-yy`, gdzie `xx` jest numerem rozdziału, a `yy` — numerem zadania:

```
$this->form->getWidget('slug')->setDefault(myString::slugZadania($this->Rozdzial->getNumer(), $numer + 1));
```

Statyczna metoda `slugZadania()` klasy `myString` tworzy napis `xx-yy` na podstawie dwóch liczb.

Krok 2. Wstępne numerowanie nowo tworzonych rozdziałów

Wstępna numeracja nowych rozdziałów jest zaimplementowana w metodzie `executeNew()` modułu `rozdzial`. Ta metoda jest przedstawiona na listingu 22.18. Po utworzeniu formularza w zmiennej `$numer` ustalamy największy zawarty w bazie danych numer rozdziału. Wykorzystujemy do tego statyczną metodę `getMaxNumerRozdzialu()`. Na podstawie utworzonej wartości przy użyciu metody `setDefault()` ustalamy domyślny numer nowo tworzonego rozdziału.

Listing 22.18. Automatyczne numerowanie rozdziałów w metodzie `executeNew()` modułu `rozdzial`

```
public function executeNew(sfWebRequest $request)  
{  
    $this->form = new RozdzialForm();  
    $numer = RozdzialPeer::getMaxNumerRozdzialu();  
    $this->form->getWidget('numer')->setDefault($numer + 1);  
}
```

Krok 3. Automatyczna numeracja rozdziałów

Ostatnim ułatwieniem, jakie wykonamy w projekcie `cpp`, będzie automatyczne numerowanie rozdziałów i zadań. Jeśli w zbiorze zadań usuniesz kilka rekordów z obu tabel, wówczas w numeracji pojawią się przerwy, których ręczne usuwanie będzie dość żmudne. W celu automatycznego ponumerowania zawartości zbioru w aplikacji backend dodajmy akcję `rozdzial/automat`. W menu głównym dodaj hiperłącze do tej akcji:

```
<li><a href="<?php echo url_for('rozdzial/automat')";  
    <?>">Automatyczna numeracja <span>&raquoquo;</span></a></li>
```

W metodzie akcji `rozdzial/automat` należy pobrać z bazy danych wszystkie rozdziały i iteracyjnie ustalić ich numer. Zatem najpierw wywołamy metodę `doSelect()`, a następnie otrzymane wyniki przetworzymy pętlą `foreach`, zgodnie z listingiem 22.19. Numer rozdziału ustalimy na podstawie zmiennej `$k`, która jest zdefiniowana jako zmienna sterująca pętli `foreach`. Po ustaleniu numeru zadania w analogicznej pętli przetwarzamy zadanie z wybranego rozdziału, numerując je na podstawie zmiennej `$i`. Po zakończonej numeracji przechodzimy do strony, której adres jest zapamiętany w sesji, lub do strony zadanie/index.

Listing 22.19. *Automatyczna numeracja rozdziałów i zadań*

```
public function executeAutomat(sfWebRequest $request)
{
    $Rozdzials = RozdzialPeer::doSelect(new Criteria());
    foreach ($Rozdzials as $k => $Rozdzial) {
        $Rozdzial->setNumer($k + 1);
        $Rozdzial->save();
        foreach ($Rozdzial->getZadanie() as $i => $Zadanie) {
            $Zadanie->setNumer($i + 1);
            $Zadanie->setSlug('');
            $Zadanie->save();
        }
    }
    $url = $this->getUser()->getAttribute('prevUrl', 'zadanie/index');
    $this->redirect($url);
}
```

Symfony, framework stworzony w języku PHP i mający na celu uproszczenie oraz przyspieszenie tworzenia aplikacji internetowych, znajduje zastosowanie w coraz większej liczbie projektów. Jego wykorzystanie wiąże się ze znacznie efektywniejszym programowaniem, a także pozwala uniknąć wielu błędów i powtarzających się, nużących czynności. Symfony opiera się na modelu MVC i posiada wiele wbudowanych funkcji — między innymi ochronę przed atakami CSRF oraz XSS. Ten framework nie ogranicza się do wykorzystania własnej biblioteki, lecz zapewnia także możliwość integracji z innymi. Jeśli chcesz nauczyć się, jak to działa w praktyce, trzymasz w rękach właściwą pozycję!

Książka „Symfony w przykładach” jest możliwie najbardziej skondensowaną instrukcją obsługi Symfony. Żeby ją zrozumieć, nie musisz dysponować oszałamiającą wiedzą — wystarczą podstawy PHP i XHTML/CSS. Jej autor poprowadzi Cię od najprostszych projektów („Hello world”), przez nieco bardziej zaawansowane zagadnienia, dotyczące zewnętrznych zasobów, połączenia projektu z bazą danych, publikacji projektu na serwerze hostingowym, aż po tworzenie różnego typu paneli administracyjnych. Krótko mówiąc, na samych konkretnych przykładach przejdiesz drogę do stworzenia własnej, niezawodnie działającej aplikacji internetowej.

- Pierwszy projekt w Symfony i praca w środowisku NetBeans
- Wymiana szablonu XHTML/CSS i dołączanie zewnętrznych zasobów
- Hipertęcza i strona błędu 404
- Publikowanie projektu na serwerze hostingowym
- Dostosowywanie klas generowanych przez Propel
- Wyświetlanie danych rekordu i identyfikacja rekordów na podstawie wartości slug
- Artykuły na temat HTML/CSS
- Umieszczanie w bazie danych plików binarnych
- Pliki do pobrania i komponent menu
- Relacje 1:n oraz n:m i widoki częściowe
- Panele administracyjne i tłumaczenie interfejsu witryny
- Zbiór zadań C++
- Administracja kontami użytkowników i generowanie paneli administracyjnych
- Zabezpieczanie paneli administracyjnych protokołem HTTPS

I Ty możesz ułatwić sobie tworzenie doskonałych aplikacji internetowych!

W katalogu: 3818

Księgarnia internetowa:
<http://helion.pl>

Zamówienia telefonicznie:
0 801 339900
0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/newsy>

Helion Sp. z o.o.
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 96 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

helion.pl
księgarnia
internetowa

Cena: 59,00 zł

ISBN 978-83-246-2788-2



9 788324 627882

Informatyka w najlepszym wydaniu