

# pirka と Wicket の比較



## 作りたい画面のイメージ

	名前			入力:	<b>エリア</b>
	年龄				
	住所				
このボタン カチェック 8 一覧に返	&下の 📄	追加	クリア	このボタンで 一覧をクリア	
		名前 年數	住所		



### 1.導入

pirka

1.SourceForge.jpからアーカイブをダウンロード

http://sourceforge.jp/projects/pirka
/

2.解凍

jar は、pirka.jarひとつだけ

Wicket

1.SourceForge.netからアーカイブを ダウンロード

http://wicket.sourceforge.net/

2.解凍

wicket-quickstart だと、jarが11 個



## 2.Eclipseでプロジェクトを作成

pirka

1.新規>プロジェクト>Tomcatプロジェクトで、新規プロジェクトを作成

2.WEB-INF/lib に pirka.jar をインポート

3. WEB-INF に web.xml を作成、またはサンプルをコピー

Wicket

1.新規>プロジェクト>Web>動的プロジェクト で、新規プロジェクトを作成

2.WEB-INF/lib に必要なjarを全てインポート

3.WEB-INF に web.xml を作成、またはサンプルをコピー



## 3.HTMLを作る(共通)

Wicket pirka <?xml version="1.0" encoding="windows-31;" ?> <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd"> <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"> <head> <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-31;" /> <title>サンプル</title> </head> <body> <center> <br> <font color"#80ff80">サンプル 画面</font> ブラウザで表示したイメージ 名前<input type="text"><br> 年龄<input type="text"> <br> ファイル(の) 編集(の) 表示(の) お気に入り(る) ツール(の) ヘルブ(の) 住所<input type="text""> <br> <input type="submit" value="追加"> <input type="submit" value="リストクリア"> アドレス(ロ) (a) CWDocuments and SettingsWhrukamaWデスクトップVaahtm ▼ 🔁 RF#h サンブル 画面 名前 年齡 住所 田中 洋一郎 30 東京都 育藤 英子 28 東京都世田谷区 斉藤 英子 28 東京都世田 </center> </body> </html> ページが表示されました



#### 4.HTMLを修正する

pirka

- 1.動的な部分を <form> で囲む
- 2.<form> にname属性をつける

<form name="sampleForm" method="post">

3.入力項目にname属性をつける

<input type="text" name="userName">

4.ボタンにname属性をつける

<input type="submit" name="addButton" value="追加">

5.メッセージ表示エリアを追加する

<span name="errorMessage"></span>

Wicket

- 1.動的な部分を <form> で囲む
- 2.<form>にid属性をつける

<form wicket:id="inputForm">

3.入力項目にid属性をつける

<input wicket:id="userName" type="text">

- 4.ボタンにname属性をつける
- <input type="submit" wicket:id="addButton" value="追加">
- 5.メッセージ表示エリアを追加する

<span wicket:id="feedback"></span>



## 4.HTMLを修正する(続き)

pirka

#### 6.一覧表を繰返表示用に修正する

(繰返し部分を<div>で囲む)

#### Wicket

#### 6.一覧表を繰返表示用に修正する

(繰返し部分のにid属性をつける)



## 4.HTMLを修正する(HTML完成)

```
pirka
  <body>
     <center>
       <br>
       <font color"#80ff80">pirka TEST 画面</font>
       <br>
       <form name="sampleForm" method="post">
       <span name="errorMessage"></span>
       名前<input type="text" name="userName"><br>
       年齢<input type="text" name="userAge"> <br>
       住所<input type="text" name="userAdrs"> <br>
       <input type="submit" name="addButton" value="追加">
       <input type="submit" name="clearButton" value="リストクリア">
       名前
           年齡
           付付
         <div type="loop" name="addList">
           <span name="name"></span>
             <span name="age"></span>
             <span name="adrs"></span>
           </div>
       </form>
     </center>
  </body>
```

```
Wicket
 <body>
    <center>
       <br>
       <font color"#80ff80">wicket TEST 画面</font>
       <br>
       <form wicket:id="inputForm">
       <span wicket:id="feedback"></span>
       名前<input type="text" wicket:id="userName"><br>
       年齡<input type="text" wicket:id="userAge"> <br>
       住所<input type="text" wicket:id="userAdrs"> <br>
       <input type="submit" wicket:id="addButton" value="追加">
       <input type="submit" wicket:id="clearButton" value="リストク</pre>
 リア">
       名前
             年齡
             住所
          <span wicket:id="dispName"></span>
             <span wicket:id="dispAge">30</span>
             <span wicket:id="dispAdrs"></span>
          </form>
    </center>
 </body>
```



## 5.アプリを管理するためのクラスを作成

pirka

標準の場合、必要なし (開始画面をindex.htmlにする)

開始画面を指定する場合は、 web.xml を修正、あるいは jp.oarts.pirka.core.app.EntryPointを 派生したクラスを作成 Wicket

 wicket.protocol.http.WebApplica tionをextendしたクラスを作成



## 6.web.xml**の編集**

_ • 1	
pirka —	∏ Wicket —
標準の場合、必要なし	1.servlet-nameをパッケージに合わ せて変更する



## 7.java**クラスの作成**

pirka

- 1.HTMLの名前と同じjavaクラスを作成する
- 2.コンストラクタで、入力チェックの定義を追加する
- 3.一覧表用のデータ保持クラスを作 成する
- 4.ボタンの動作を実装する(一覧の値セット、一覧データのクリア)

Wicket

- 1.HTMLの名前と同じjavaクラスを作成する
- 2.入力項目の値を保持するメンバーを作成する
- 3.メンバーのgetter,setterを作る
- 4.コンストラクタで、画面項目を追加する(Modelを使用する)
- 5.入力項目のチェックを追加する
- 6.一覧表用のデータ保持クラスを作 成する
- 7.ボタンの動作を実装する(一覧の値セット、一覧データのクリア)