



Faça como eu fiz: aplicando interação com o usuário

Nessa aula, avançamos na modelagem de nosso projeto, representando temporadas e episódios. Além disso, criamos uma classe `Principal` para centralizar o código que será executado na aplicação. Caso você ainda não tenha feito, faça as alterações feitas por mim na aula para deixar o seu projeto mais completo.

Opinião do instrutor



Dentro do pacote `model` crie os records que irão representar as temporadas e episódios:

`DadosEpisodio.java` :

```
package br.com.alura.scr
```

```
import com.fasterxml.jac
```

```
import com.fasterxml.jac
```

```
@JsonIgnoreProperties(ignoreUnknown = true)
public record DadosEpisodio(
```

```
)
```

[COPIAR CÓDIGO](#)

DadosTemporada.java :

```
package br.com.alura.scr
```

```
import com.fasterxml.jackson.annotation.JsonIgnoreProperties;
```

```
import com.fasterxml.jackson.databind.ObjectMapper;
```

```
import java.util.List;
```

```
@JsonIgnoreProperties(ignoreUnknown = true)
public record DadosTemporada(
```

```
)
```

[COPIAR CÓDIGO](#)

Crie um pacote chamado `principal` e uma nova classe `Principal`, que terá um método chamado `exibeMenu`, onde ficará o código que

anteriormente estava na classe
ScreenmatchApplication.

`Principal.java`:

```
package br.com.alura.scr
```

```
import br.com.alura.scre
```

```
import br.com.alura.scre
```

```
import br.com.alura.scre
```

```
import br.com.alura.scre
```

```
import br.com.alura.scre
```

```
import java.util.ArrayLi
```

```
import java.util.List;
```

```
import java.util.Scanner
```

```
public class Principal {
```

```
    private Scanner leit
```

```
    private ConsumoApi c
```

```
    private ConverteDado
```

```
    private final String
```

```
    private final String
```

```
    public void exhibeMen
```

```
        System.out.print
```

```
        var nomeSerie =
```

```
        var json = consu
```

```
        DadosSerie dados
```

```
        System.out.print
```

```
List<DadosTempor
```

```
for (int i = 1;  
     json = consu  
     DadosTempora  
     temporadas.a  
    }  
    temporadas.forEa  
  
    temporadas.forEa  
}  
}
```

[COPIAR CÓDIGO](#)

Repare nas melhorias que fizemos ao transferir o código para a classe `Principal`, colocando a `URL_BASE` e a `API_KEY` como constantes e também colocando atributos do tipo `Scanner`, `ConsumoAPI` e `ConverteDados` e já inicializando os mesmos.

Agora alteraremos a classe `ScreenmatchApplication`, fazendo a remoção do código no método `run` e dos `imports` que não precisam mais ser usados nessa classe.

ScreenmatchApplication.java :

```
import br.com.alura.scre
import org.springframework
import org.springframework
import org.springframework
```

```
@SpringBootApplication
public class Screenmatch
```

```
    public static void m
        SpringApplicatio
    }
```

```
@Override
    public void run(Stri
        Principal princi
        principal.exibeM
    }
```

```
}
```

COPIAR CÓDIGO

Agora nosso método

run apenas precisaremos

instanciar um objeto do tipo

Principal e chamar o método

exibeMenu .

