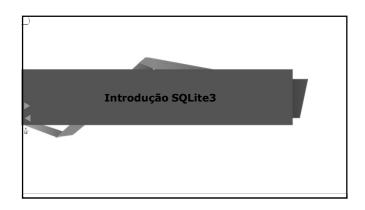


O que estudaremos? Veremos: SQLite3 Entender e utilizar decorators Continuaremos nossos estudos com padrões de design (design pattern)



O que é o SQLite3 É um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional embutido (RDBMS) Conhecido por ser leve, rápido, confiável e não requer configurações ou servidores adicionais Ele é uma biblioteca que fornece uma maneira de armazenar, gerenciar e recuperar dados estruturados usando a linguagem SQL

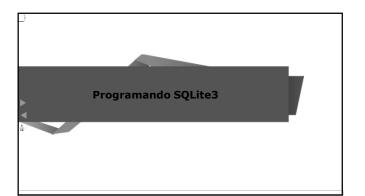


Casos em que o SQLite3 não é recomendado

Aplicativos com requisitos de escalabilidade, concorrência pesada ou necessidade de compartilhamento de banco de dados entre vários processos ou servidores

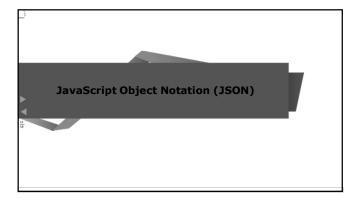
SQLite3 e Python

No Python, o SQLite3 é uma biblioteca padrão que permite interagir com bancos de dados SQLite. Com ela, você pode criar, conectar, manipular e consultar bancos de dados



Programando com SQLite3

Agora vamos montar um primeiro programa utilizando SQLite



O que é JSON?

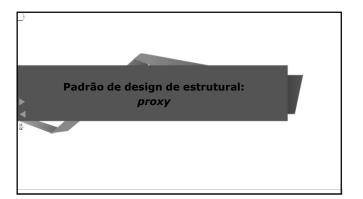
- É um formato de dados leve e de fácil leitura e escrita
- Utilizado para representar estruturas de dados simples/complexas em formato de texto
- Amplamente utilizado para troca de dados entre um cliente e um servidor, sendo uma forma popular de comunicação em APIs

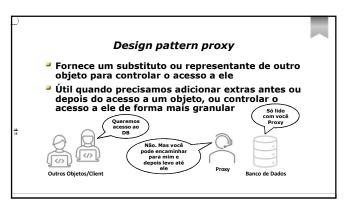
Como Usar JSON no Python

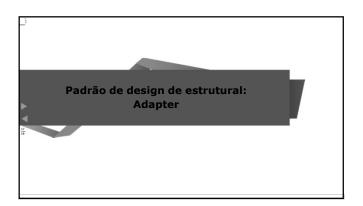
- Biblioteca json (já incluída no Python)
 - Fornece funções para trabalhar com JSON
 - Permite codificar (serializar) objetos
 Python em JSON e decodificar
 (desserializar) JSON em objetos Python

Como Usar JSON no Python

- Biblioteca jsonpickle (biblioteca de terceiros)
 - Serializa e desserializa objetos Python complexos em JSON
 - Suporta tipos de dados personalizados e útil quando se trabalha além dos tipos de dados básicos do Python







Design pattern: Adapter Padrão de projeto estrutural que permite a colaboração entre objetos com interfaces incompatíveis Em vez de modificar o código existente, podemos usar o padrão Adapter para criar uma classe intermediária que atua como um adaptador entre o cliente e a classe existente