

Java Standard Web Programming

Módulo 6

DAO

Introducción

Muchas veces, debemos **acceder a los datos desde diferentes fuentes** (archivos planos, bases de datos relacionales y no relacionales, servicios WEB, y otros.).

Esto representa la implementación de una lógica que se puede llegar a complicar por cada una de las fuentes, en las clases creadas para las entidades. Para solucionar este problema, contamos con el patrón de diseño **DAO**.

DAO

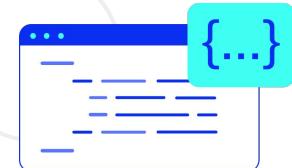
El patrón de diseño **DAO, Objeto de Acceso a Datos (Data Access Object)** propone separar la lógica de negocio (Entidades) de la lógica de acceso a los datos, proporcionando métodos para insertar, actualizar, eliminar y seleccionar esos datos. Este patrón de diseño viene acompañado de otro, el **DTO, Objeto de Transferencia de Datos (Data Transfer Object)**: es un patrón simple que propone la creación de un objeto que se encargue de la transferencia de datos entre el servidor y el cliente.

DAO

Todo patrón de diseño tiene una **estructura**. El **DAO** está representado de la siguiente manera:

- **Business Object:** representa un objeto con la lógica de negocio, “Entidades de negocio” (Persona, Documento, Alumno, y otros).
- **DataAccess Object:** representa una capa de acceso a datos que oculta la fuente y los detalles técnicos para recuperar los datos. Representada por lo general por una interfaz.

- **Transfer Object:** representa un objeto que implementa el patrón DTO.
- **Data Source:** representa la implementación de la interfaz.



Business Object

Representada por **cualquier entidad necesaria que ayude a resolver la problemática del negocio.**

```
public abstract class Familiar {  
    private Colores color;  
    private String marca;  
    private Patente patente;  
    public static String concesionaria = "Autos EducacionIT";  
    private Integer puestos;  
  
    // constructores  
  
    // getters y setters
```

Data Access Object

Representada por una **interfaz que contiene la abstracción de los métodos necesarios para acceder, modificar, eliminar e insertar nuestros objetos.**

Podemos, sin ningún problema, crear una interfaz por cada entidad de negocio pero, para simplificar nuestro código, nos apoyamos en los genéricos.



```
public interface DAO<E, K> {  
  
    E buscarPorID(K key);  
  
    boolean insertar(E elemento);  
  
    boolean eliminar(E elemento);  
  
    boolean actualizar(E elemento);  
  
    List<E> listar();  
  
}
```

Data Sources

Representada por un **objeto** que **implementa los algoritmos necesarios y el acceso a los datos.**

Para este ejemplo, separamos la conexión y la implementación para abstraer aún más:

```
public interface ConexionMariaDB {  
  
    default Connection getConexion() {  
        Connection aux = null;  
  
        try {  
            final String DRIVER = "org.mariadb.jdbc.Driver";  
            final String URL = "jdbc:mariadb://localhost:3306/autosEducacionIT";  
            final String USER = "root";  
            final String PASS = "";  
  
            Class.forName(DRIVER);  
            aux = DriverManager.getConnection(URL, USER, PASS);  
        } catch (SQLException e) {  
            e.printStackTrace();  
        } catch (ClassNotFoundException e) {  
            e.printStackTrace();  
        }  
        return aux;  
    }  
}
```

```
public class FamiliarImpl implements DAO<Familiar, String>, ConexionMariaDB{  
  
    @Override  
    public Familiar buscarPorID(String patente) {  
        // Algoritmos  
        return null;  
    }  
  
    @Override  
    public boolean insertar(Familiar elemento) {  
        // Algoritmos  
        return false;  
    }  
  
    @Override  
    public boolean eliminar(Familiar elemento) {  
        // Algoritmos  
        return false;  
    }  
}
```

...

```
    ...
    ...
    @Override
    public boolean actualizar(Familiar elemento) {
        // Algoritmos
        return false;
    }

    @Override
    public List<Familiar> listar() {
        // Algoritmos
        return null;
    }
}
```



Transfer Object

Representada por una **clase que se encarga de instanciar los objetos para interactuar con nuestro origen de datos.**

```
// creamos el objeto que transfiere la informacion entre nuestro software y la  
// base de datos  
  
FamiliarImpl familiarImpl = new FamiliarImpl();  
  
// insertamos el objeto  
Familiar autoFamiliar1 = new Familiar(Colores.MARRON, "Audi", new Patente("ZBG-999", true), 6, "SEDAN");  
  
familiarImpl.insertar(autoFamiliar1);  
  
// lo buscamos en la base de datos  
Familiar autoFamiliarAuxiliar = familiarImpl.buscarPorID("COM-89655");
```

...

```
...  
  
// cambiamos atributos y lo actualizamos en la base de datos  
autoFamiliarAuxiliar.setMarca("TATA");  
  
familiarImpl.actualizar(autoFamiliarAuxiliar);  
  
// listamos los objetos de la base de datos y los recorremos  
List<Familiar> listaFamiliar = familiarImpl.listar();  
  
for (Familiar familiar : listaFamiliar) {  
    System.out.println(familiar);  
}  
  
// eliminamos el objeto  
familiarImpl.eliminar(autoFamiliar1);
```

**¡Sigamos
trabajando!**