

Prova de Laboratório de Engenharia de Software

Nome do Aluno: _____

RA: _____ Turma: _____ Nota: _____

Dado o diagrama abaixo, e assumindo que a classe **Hamburguer** já esteja criada

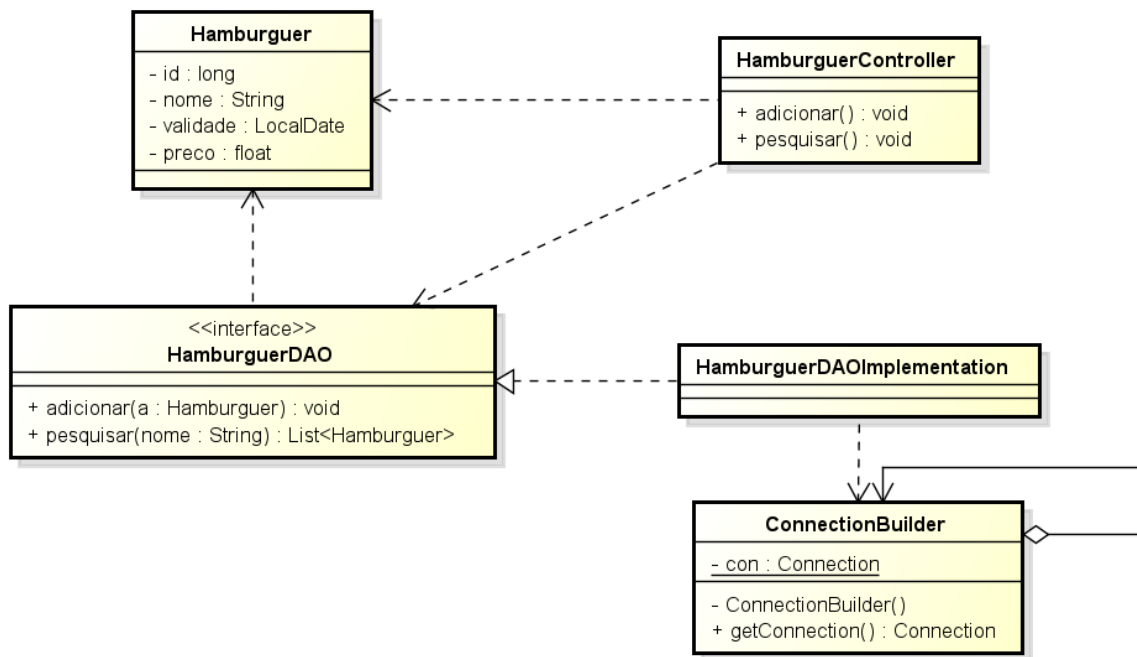


Figura 1 - Diagrama de classe

1. Crie um mecanismo para conexão em banco de dados, pode ser um dos tipos abaixo (1,0 ponto)
 - a. Singleton chamado **ConnectionBuilder** para gerar uma conexão do tipo JDBC **Connection**, ou uma conexão JPA (Hibernate) **EntityManager**
 - b. Arquivo de configuração do Spring para ativar o SpringData e conectar ao banco de dados
 - c. Arquivo properties com as propriedades de conexão se estiver usando SpringBoot
2. Escreva o código para a camada de banco de dados, pode ser um Repository ou um Data Access Object (DAO) contendo funcionalidades para adicionar que recebe um objeto do tipo da entidade e grava este objeto no banco de dados, e uma função para pesquisar pelo nome que receba um nome e retorne uma lista das entidades que contém este nome (2,0 pontos)
3. Crie uma classe Controller com funcionalidades para **adicionar** e **pesquisar** conforme o diagrama acima, esta classe pode ser um **HTTPServlet** ou um **Controller** do Spring, conforme o tipo de solução que está utilizando (1,0 ponto)
 - a. Implemente a funcionalidade **adicionar** para que atenda as solicitações do tipo **POST** e que receba um objeto do tipo JSON ou uma requisição de formulário (form-data), o método deve criar uma entidade com a informação recebida e deve acionar o método correspondente da camada de banco de dados para que esta entidade seja gravada no banco. (2,0 pontos)

- b. Implemente a funcionalidade pesquisar para que atenda as solicitações do tipo GET e que receba apenas a informação do nome seja por parâmetro ou variável na URL, onde deve acionar o método pesquisar correspondente na camada de banco de dados passando o nome como parâmetro e retornando a lista de entidades recebida como resposta da requisição (2,0 pontos)

Sugiro que sejam criados objetos **entidadeAtual** e **listaEntidades** para guardar informações da entidade que está sendo editada e a lista de entidades respectivamente. Se a solução adotada for baseada em **Servlet**, estes objetos precisam ser colocados em variáveis de **request** com os nomes **ENTIDADEATUAL** e **LISTAENTIDADES**.

4. Crie uma página para fazer a manutenção da entidade, a página pode ser feita em HTML simples, React ou Thymeleaf.
- Crie um formulário na página para entrar com os dados da entidade conforme mostrado no layout abaixo. (1,0 ponto)
 - Crie uma tabela para mostrar as entidades recebidas de uma pesquisa, conforme o layout abaixo. (1,0 ponto)

Hamburgueria

Cardápio

ID	<input type="text"/>
Nome	<input type="text"/>
Validade da Promoção	<input type="text"/>
Preço	<input type="text"/>
<input type="button" value="Adicionar"/>	<input type="button" value="Pesquisar"/>

Acesso ao banco de dados

Persistence Unit : HAMBURGUERIA
Servidor : dbserver.com.br
Porta : 3306
Usuário : hamburgueriaapp
Senha : FZL01PSApp#
Banco de dados : HAMBURGUERIA DB

ID	Nome	Validade	Preço
1	NET-MEAT-1	10/06/2021	15,40
2	BIG-MEAT-DOUBLE	09/06/2021	26,30
3	SIMPLE-BURGUER	10/07/2021	11,50
4	COMBO-BOX	08/07/2022	19,90

Figura 2 - Layout de tela