

# Exercício de Seleção de Desenvolvedor Java Desktop

Como parte inicial do processo de seleção, estamos solicitando a todos os candidatos que executem a tarefa de desenvolvimento descrita abaixo.

Após a execução da tarefa, os seguintes arquivos devem ser enviados por email com o assunto '**exercício de seleção java desktop**' para o endereço [querofazerparte@4all.com](mailto:querofazerparte@4all.com):

- Projeto realizado no Eclipse ou Netbeans zipado;
- Arquivo jar executável;
- Arquivo SQL com o banco de dados exportado do MySQL.

Não é definido um prazo para entrega, mas somente prosseguirão no processo seletivo aqueles candidatos que fizerem a entrega do exercício, e as entrevistas ocorrerão na ordem em que a tarefa for entregue. *Todos os candidatos que entregarem a tarefa serão entrevistados.*

## Tarefa:

Criar um sistema de cadastro de produtos utilizando Java Swing (Desktop) e banco de dados MySQL. O acesso ao banco deve ser feito com JDBC de forma direta (com queries). Não deve ser utilizado Hibernate ou JPA.

Tela principal #1

▼ Imagem	▼ Nome	▼ Preço
	Coca-Cola Lata	4.00
	Doritos	5.00
	Barra de Cereal	2.00
	Água sem gás	2.50

## Tela de produto #2



Edição de Produto

Nome do produto:

Preço:

Imagem: 

A tela principal #1, deve conter uma JTable com as seguintes colunas:

- Coluna 1: Imagem cadastrada para o produto;
- Coluna 2: Nome do produto;
- Coluna 3: Preço.

Todas as colunas são editáveis exceto a da imagem do produto. Ao finalizar com "Enter" a edição de alguma célula o valor será salvo no banco de dados.

A tela de produto #2 deve ser aberta ao clicar no botão "Novo Produto". Essa tela deverá ser apresentada em uma JDialog de forma modal. Quando confirmado, um novo produto deverá ser gravado, a janela fechada e o novo produto ser adicionado na tabela da tela principal #1.

Ainda na tela de produto #2, uma imagem deve ser selecionada e apresentada na área reservada para a imagem (o caminho (VARCHAR) ou a própria imagem (BLOB) deve ser gravado no banco de dados).

### **Nós estaremos avaliando os seguintes aspectos desta tarefa:**

- Aspecto visual das telas;
- A divisão das classes utilizando design patterns;
- Detalhes de validação e consistência dos dados;
- Qualidade do código;
- Organização do projeto.