|  |  |
| --- | --- |
|  | **JAVA** |
| **ALUNO:** | **TURMA:** |
| **PROFESSOR:** Benefrancis do Nascimento | |
| **CHECKPOINT I** | **VALE 10 PONTOS** |

O futebol é considerado uma paixão nacional no Brasil e tem um grande impacto social. Além de ser uma atividade de lazer e um espetáculo esportivo, o futebol também tem o potencial de ajudar a combater a pobreza e a violência, especialmente nas comunidades carentes. Projetos sociais que usam o esporte como ferramenta educativa e de inclusão social têm um papel fundamental nesse processo, oferecendo oportunidades para que crianças e jovens aprendam valores importantes, desenvolvam habilidades físicas e mentais e tenham acesso a uma educação melhor e um futuro mais promissor.

Além disso, o futebol pode ser uma ferramenta importante na luta contra a discriminação, o racismo e a homofobia. Torcidas organizadas e jogadores famosos têm se mobilizado para combater essas práticas e promover a diversidade nos estádios. Em suma, o futebol tem um grande potencial como agente de transformação social no Brasil, e pode ajudar a formar cidadãos mais conscientes e engajados, além de promover a diversidade e a inclusão na sociedade em geral.

O fictício projeto social BBB (Benezinho Bom de Bola 🤓👍🏾) tem ganhado muita notoriedade nos últimos anos e como projeto deste ano, decidimos utilizar ferramentas tecnológicas para melhoria dos treinos dos atletas. Contratamos você e uma equipe de Arquitetos de Software para projetarem e construir um sistema capaz de registrar planos de treinos para os atletas. Com esse sistema será possível fazer medições da evolução técnica e tática dos atletas que fazem parte do projeto social.

Na sprint atual, você foi incumbido de fazer o Mapeamento Objeto Relacional das primeiras classes envolvidas neste projeto de software, da criação automatizada das tabelas no banco de dados Oracle, da persistência dos dados, e da criação de dois métodos capazes de realizar consultas aos dados persistidos previamente. Veja o Diagrama de Classes abaixo (as classes já foram criadas):

|  |
| --- |
|  |

**Importe o projeto do github :**

https://github.com/Benefrancis/benezinho-bom-de-bola.git  
  
Caso o github esteja indisponível, você deverá pegar o projeto no diretório compartilhado.

**Você deverá:**

1. **(0,5 Ponto)** acessar o arquivo persistence.xml e alterar as configurações da **persistence-unit** para que seja possível conectar-se ao banco de dados Oracle da FIAP com o seu usuário e senha (manter o seu usuário e senha ativo é sua responsabilidade). Não utilize o usuário e senha de outro aluno. Caso tenha problema para autenticar, comunique o professor.
2. **(1 ponto)** na classe Main, dentro do método main, você deverá criar a instância da **EntityManagerFactory** e, em seguida, obter a **EntityManager** com as configurações dapersistence-unit;
3. **(1 Ponto)** adicionar corretamente as anotações JPA na classe **Fundamento**. Lembre-se que de adicionar uma *constraint* para que não seja possível ter mais de um fundamento com o mesmo nome na tabela do banco de dados;
4. **(1 Ponto)** adicionar corretamente as anotações JPA na classe **Preparador**. Lembre-se de adicionar uma *constraint* para que não seja possível ter mais de um Preparador Físico com o mesmo número de CREF (registro no Conselho Regional de Educação Física) na tabela do banco de dados;
5. **(2 Pontos)** adicionar corretamente as anotações JPA na classe **Atleta**. Lembre-se de adicionar uma *constraint* para que não seja possível ter mais de um Atleta com o mesmo número de CPF na tabela do banco de dados;
6. **(3 Pontos)** adicionar corretamente as anotações JPA na classe **Treino**. Lembre-se que existe relação Muitos para Um entre:
   1. Treino e Atleta;
   2. Treino e Fundamento e;
   3. Treino e Preparador;
7. **(0,5 Ponto)** criar um método capaz de persistir um Treino na correspondente tabela no banco de dados (lembre-se de cadastrar ou buscar os objetos relacionados [**Preparador**, **Atleta e Fundamento**] no SGBD para que eles estejam no estado Gerenciado - **Managed**);
8. **(0,5 Ponto)** criar um método capaz de consultar um Treino pelo seu identificador na correspondente tabela no banco de dados;
9. **(0,5 Ponto)** criar um método capaz de consultar todos os Treinos na correspondente tabela no banco de dados;

A avaliação é individual e sem consulta.

Boa avaliação.