

Aplicativo Completo

Forma de construção

- O sistema é dividido em 4 camadas (pacotes):
 - control
 - dao
 - domain
 - windows
- control conhece todos os pacotes, enquanto windows apenas interage com control.
- domain é usado por dao e control.
- dao é conhecido apenas por control.

dao

- Em dao temos a classe **FilmeFileInformation**. Essa classe foi criada simplesmente para armazenar o nome e o caminho do arquivo de armazenamento de dados.
- A classe **FilmeFileDao** busca e armazena os filmes em arquivo fazendo uso de serialização.
- Ainda na classe **FilmeFileDao** é feita a ordenação, mas em memória através do uso de interfaces **Comparator**.

domain

- Em domain definimos a classe **Filme** (classe de regra de negócio do nosso sistema) e as interfaces **Comparator**.
- As interfaces **Comparator** foram utilizadas para definir a ordenação de filmes de acordo com os critérios desejados.

windows

- Apesar do nome não são janelas de verdade (java Swing por exemplo). São apenas classes de interface com o usuário, ou seja, classes que vão apresentar e colher os dados desejados.
- **JanelaVisualizarFilme** tratou de todas as opções de apresentação dos dados (menus de 0 a 10).
- **JanelaPrincipalFilme** herda de **JanelaVisualizarFilme** complementando seus comportamentos, ou seja, acrescentando inclusão, atualização e exclusão de filmes.

control

- A classe **ControladoraPrincipal** é o ponto de partida do sistema (contem o main).
- A classe **ControladoraFilmes** é possivelmente a classe mais importante do sistema. Ela direciona os comandos da interface gráfica para a classe **FilmeFileDao** e retorna seus resultados para a mesma interface gráfica.

Dúvidas?

