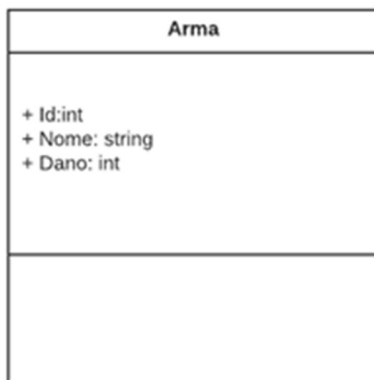




Avaliação Prática: Mapeamento da classe Arma para o banco de dados e programação de Controller

- Mantenha um arquivo Word aberto para printar algumas das etapas que serão pedidas para entrega. Coloque no arquivo seu nome ou da dupla. Inicie os serviços do SQL, deixe sua API apontando para o banco local e realize o comando para aplicar as migrações das aulas anteriores na base local.
- Crie a classe de acordo com o diagrama/código a seguir



```
public int Id { get; set; }
1 reference
public string Nome { get; set; }
2 references
public int Dano { get; set; }
```

- Faça o Mapeamento da classe Arma para referenciar a futura tabela “TB_ARMAS” na classe DataContext.
- Criar uma classe chamada **ArmasController** dentro da pasta Controllers realizando todas as etapas de definição e configuração da controller, bem como instância do banco de dados (DataContext) variável global do contexto, construtor inicializando o contexto e os métodos que utilizam o Entity Framework para manipular o banco de dados.
- Adicionar no Método OnModelCreating da classe DataContext, dados para adicionar 7 Armas na tabela.
- Executar o comando no terminal para criação da Migração que deve ser chamada “MigracaoArma”
- Executar o comando “dotnet ef migrations script InitialCreate MigracaoArma -o ./script02_TabelaArmas.sql” para criar o script apenas da tabela Armas.
- Executar o comando no terminal para a atualização do Banco de dados.
- Testar no postman o funcionamento das operações programadas na controller de armas.
- Execução do script de banco de dados da tabela de armas no Somee.
- Apontar a API para o banco de dados do Somee.
- Geração da e publicação das atualizações da API no somee.
- Teste no postman do funcionamento da API apontando para o endereço do Somee.



O que deve ser entregue no arquivo Word/PDF:

- Não esqueça a identificação da dupla no arquivo a ser anexo.
- Print do SQL Server com a tabela de armas criada com os registros presentes na tabela. Com a geração da migração isso terá se concretizado.
- Print do postman testando no endereço local os métodos da controller de armas:
 - Listando todas as armas
 - Inserindo uma nova arma
- Print do postman testando no endereço do somee os métodos da controller de armas:
 - Atualizando uma arma
 - Listando todas as armas
 - Listando uma arma pelo seu Id
 - Deletando uma arma.
- Envio dos seu endpoints testados no postman apontando para o endereço do somee. Ex:
<http://xyz.somee.com/RpgApi/NomeDaController> (Citar a rota caso exista)
- Envio do link do seu projeto no repositório do github

Boa sorte e boa prova prática!!