



Instruções: *Todos os programas devem ser resolvidos utilizando os conceitos de Programação Orientada a Objetos, a linguagem Java™ e os conceitos de Java Persistence API.*

14 - RELACIONAMENTO UM PARA UM

1. Abertura do projeto

- 1.1. Copie o projeto **pc2-exercicio13** da pasta \\[rede]\Professor\PCII\projetos para seu computador.
- 1.2. Acesse o menu **File** → **Import...**
- 1.3. Selecione **Maven** → **Existing Maven Projects** e clique em **Next**.
- 1.4. Clique no botão **Browse**, localize a área de trabalho e o projeto **pc2-exercicio13**.
- 1.5. Clique em **Finish** para abrir o projeto.

2. Mapeamento

- 2.1. Abra a classe **Aluno** dentro do pacote **model** através da combinação **Ctrl** + **Shift** + **R** para localização.
- 2.2. Mapeie a classe com as anotações JPA (**@Entity**, **@Table**, **@Id**, etc).
- 2.3. Idente a classe com **Ctrl** + **Shift** + **F** e salve.
- 2.4. Abra a classe **Endereco** dentro do pacote **model**.
- 2.5. Anote a classe com o mapeamento **@Getter** e **@Setter**.
- 2.6. Mapeie a classe com as anotações JPA (**@Entity**, **@Table**, **@Id**, etc).
- 2.7. Mapeie o relacionamento “forte” com **Aluno** usando a anotação **@OneToOne**.
- 2.8. Idente a classe com **Ctrl** + **Shift** + **F** e salve.



Instruções: *Todos os programas devem ser resolvidos utilizando os conceitos de Programação Orientada a Objetos, a linguagem Java™ e os conceitos de Java Persistence API.*

3. MappedBy

3.1. Abra a classe **Aluno** dentro do pacote **model** através da combinação **Ctrl** + **Shift** + **R** para localização.

3.2. Crie o atributo **endereco** conforme abaixo:

```
private Endereco endereco = new Endereco();
```

3.3. Faça o mapeamento inverso com a propriedade **mappedBy="aluno"**:

```
@OneToOne(mappedBy="aluno")  
private Endereco endereco = new Endereco();
```

3.4. Acrescente a propriedade **cascade = CascadeType.ALL** para facilitar a persistência da entidade **Endereco**.

```
@OneToOne(mappedBy="aluno", cascade = CascadeType.ALL)  
private Endereco endereco = new Endereco();
```

3.5. Idente a classe com **Ctrl** + **Shift** + **F** e salve.