Projeto de uma VETERINÁRIA

**MATHEUS HENRIQUE MARTINS – 1445**

**03/12/21**

<https://github.com/Matheuwss/VETERINARIA>

<https://drive.google.com/file/d/1i8c64Cxd7xjw-bS1OBLMdVC36dFo_1ri/view?usp=sharing>

**Irei iniciar agora a apresentação do meu projeto. Ele consiste em uma veterinária.**

**Olhando o código, vemos 5 pacotes:**

**O pacote DAO**: possui 4 classes. Essas classes que salvam os dados recebidos no Banco de Dados. Elas se conectam com o BD, e possuem os métodos usados para interagir com o Banco.

Os métodos são: cadastrar (funcionando como INSERT), alterar (funcionando como UPDATE) excluir (funcionando como DELETE) e listar (funcionando como SELECT)

e listar por nome.

Nas outras classes do pacote DAO (eu não vou mostrar todas elas), mas elas são praticamente idênticas, possuem os mesmo métodos.

**Agora no pacote jdbc:** É onde estão as classe de conexão. Elas irão fazer a conexão com o Banco VETERINARIA. A ConnectionTest é a classe que faz o teste dessa conexão.

Ela irá nos dizer se a conexão foi bem sucedida ou se houve algum erro.

**No pacote model:** É onde estão as classes Animal, Cliente, Funcionário e Medicamento. Classes essas que recebem os dados que o usuário entrou, guarda e manda para as classes DAO armazenar no BD.

Nesse pacote também tem a classe Utilitários, essa possui o método LIMPA A TELA, que serve para limpar os campos depois que o usuário clicar em algo.

**Aqui no pacote test:** é onde então as classes que foram usadas para testes no programa.

**E, no pacote view:** É onde então as classes de interface com o usuário.

A classe Principal é a TELAPRINCIPAL, ela que vai chamando as outras classes de interface.

Resumidamente, as classes VIEW é que mostram a interface pro usuário e ele escolhe as opções desejadas.

Escolhida as opções do usuário, as classes MODEL são chamadas pra armazenar o que o usuário escolheu dentro de um objeto.

Depois, esse objeto é mandado para as classes DAO armazená-lo no Banco.