



Campos : Polo Barbosa II - Marília - SP

Curso : Desenvolvedor Full Stack

Turma : 2023.2

Integrante : Rafael Leal Altero

2º Procedimento :

Criação das Entidades e Sistema de Persistência

Objetivo da Prática :

- 1 - Entender e aplicar os conceitos de herança e polimorfismo;
- 2 - Implementar repositórios de entidades;
- 3 - Realizar persistência e recuperação de dados em arquivos;
- 4 - Testar os repositórios e as operações de persistência/recuperação;

Resultados da execução dos códigos:

incluir :

```
run:
Opções:
1. Incluir
2. Alterar
3. Excluir
4. Exibir pelo ID
5. Exibir todos
6. Salvar dados
7. Recuperar dados
0. Sair
Escolha uma opção: 1

Escolha o tipo:
1. Pessoa Física
2. Pessoa Jurídica
Digite o número correspondente:
1
Digite o ID da Pessoa Física: 1
Digite o nome da Pessoa Física: rafa
Digite o CPF da Pessoa Física: 33333333
Digite a idade da Pessoa Física: 34
Incluído!
```

alterar :

```
Opções:
1. Incluir
2. Alterar
3. Excluir
4. Exibir pelo ID
5. Exibir todos
6. Salvar dados
7. Recuperar dados
0. Sair
Escolha uma opção: 2

Escolha o tipo:
1. Pessoa Física
2. Pessoa Jurídica
Digite o número correspondente:
1
Digite o ID da Pessoa Física: 1
Dados atuais:
ID: 1
Nome: rafa
CPF: 33333333
Idade: 34
Digite o novo nome da Pessoa Física: renan
Digite o novo CPF da Pessoa Física: 2222222
Digite a nova idade da Pessoa Física: 33
Pessoa Física alterada com sucesso.
```

excluir :

```
Opções:
1. Incluir
2. Alterar
3. Excluir
4. Exibir pelo ID
5. Exibir todos
6. Salvar dados
7. Recuperar dados
0. Sair
Escolha uma opção: 3

Escolha o tipo:
1. Pessoa Física
2. Pessoa Jurídica
Digite o número correspondente:
1
Digite o ID da Pessoa Física: 1
ID: 1
Nome: renan
CPF: 2222222
Idade: 33
1. Excluir
2. Não Excluir
1
Pessoa Física excluída com sucesso.
```

Assim por diante..... segue o **LINK** 📌

Códigos solicitados no roteiro de aula:

Link GitHub :

main:

<https://github.com/Rafa1a/CadastroPOO/blob/main/src/cadastropoo/CadastroPOO.java>,

models:

<https://github.com/Rafa1a/CadastroPOO/tree/main/src/model>

Análise e Conclusão:

a) O que são elementos estáticos e qual o motivo para o método main adotar esse modificador?

Elementos estáticos são membros de uma classe que pertencem à própria classe em vez de pertencerem a instâncias individuais dessa classe. O método main é declarado como estático para que possa ser invocado sem a necessidade de criar uma instância da classe principal. Isso permite que o método main seja o ponto de entrada do programa, onde a execução começa

b) Para que serve a classe Scanner?

A classe Scanner é uma classe do pacote java.util que permite ler dados de entrada a partir de diferentes fontes, como o teclado. Ela fornece métodos para ler valores de diferentes tipos de dados, como inteiros, números de ponto flutuante, strings, entre outros. O uso da classe Scanner facilita a interação do programa com o usuário, permitindo a leitura e manipulação de dados inseridos pelo teclado.

c) Como o uso de classes de repositório impactou na organização do código?

O uso de classes de repositório, como PessoaFisicaRepo e PessoaJuridicaRepo, impactou na organização do código ao fornecer uma separação clara e responsabilidades específicas para a manipulação e gerenciamento de entidades. Os repositórios centralizam as operações relacionadas às entidades em classes dedicadas, permitindo uma melhor organização, reutilização de código e manutenção. Além disso, os repositórios possibilitam a persistência dos dados em arquivos, facilitando a recuperação e armazenamento dos mesmos.

