



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
Necessárias

Aplicação  
Visual  
Simples

Aplicativo WinForm  
AloMundo

Simples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLES

Atividade 01  
Aula 01

Atividade 01 da Aula  
01

# AULA 01

## Formulários e CRUD Simples

Prof Angel Antonio Gonzalez Martinez

UNIP

18 de agosto de 2020



## 1 Introdução

- Ferramentas Necessárias

## 2 Aplicação Visual Simples

- Aplicativo WinForm AloMundo

## 3 Simples Crud

- Aplicativo CRUD SIMPLES

## 4 Atividade 01 Aula 01

- Atividade 01 da Aula 01



POO II

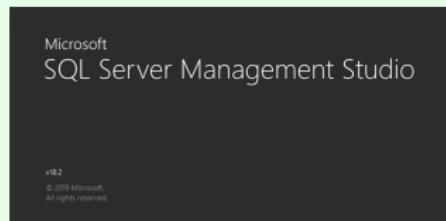
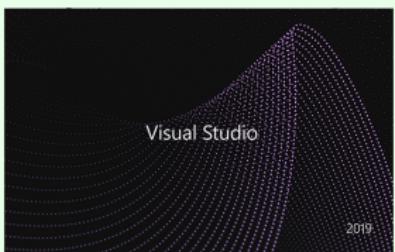
Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AlôMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Visual Studio e SQL Server

Serão necessários para este curso o visual studio 2010 ou posterior e o Sql Server 2012 ou posterior e do management studio.



**Figura 1:** Visual Studio

**Figura 2:** Management Studio



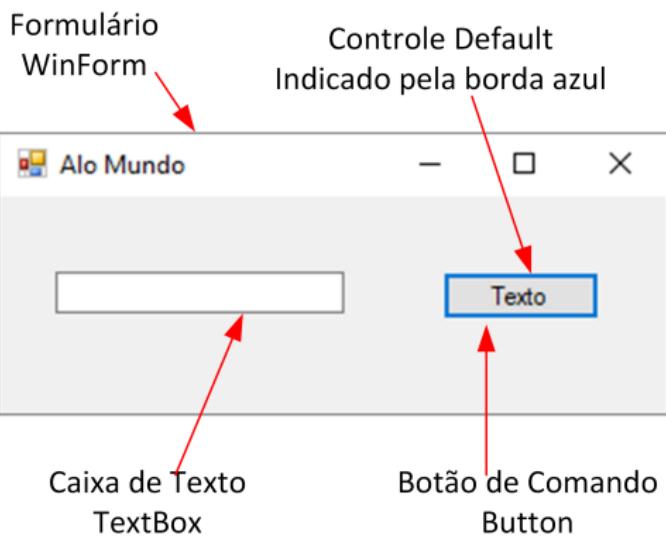
POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AloMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## WinForm AloMundo



**Figura 3:** Programa Tipo WinForm



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

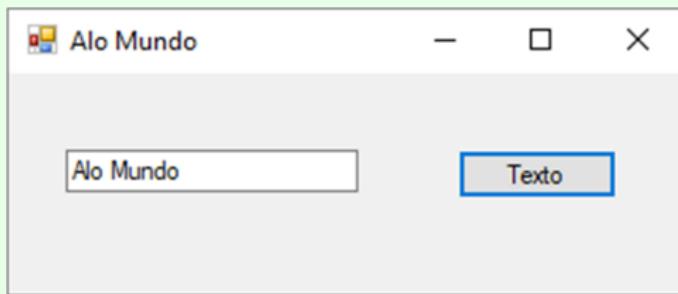
Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AloMundo

Simples Crud

Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Clique no botão

Após clicar no botão aparece o texto Alo Mundo na caixa de texto



**Figura 4:** Após Clicar No Botão



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AlôMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Propriedades Do Controle

Para cada elemento visual há um conjunto de propriedades que alteram a visualização e/ou comportamento do controle.

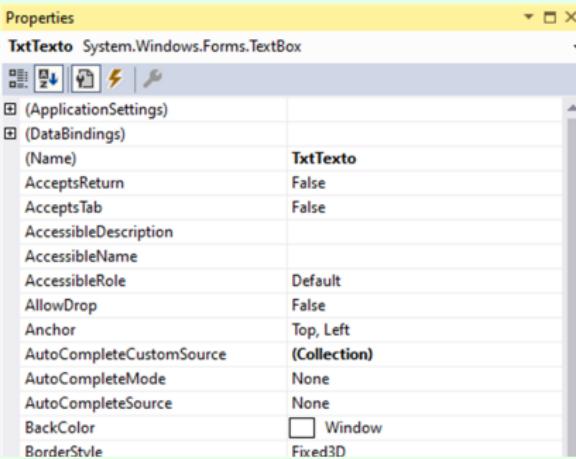


Figura 5: Propriedades do controle



POO II

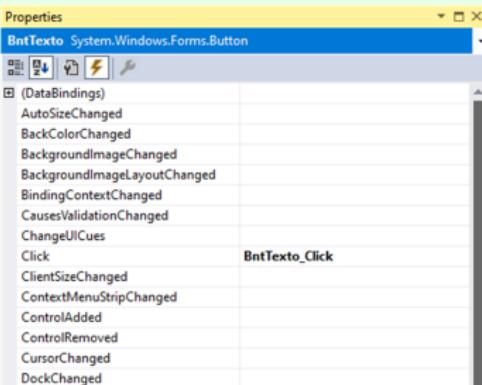
Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AlôMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Eventos(métodos) Do Controle

Para cada elemento visual há um conjunto de eventos que geram métodos na classe ligada ao WinForm onde o controle esta contido.



**Figura 6:** Eventos do controle visual (Métodos)



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AloMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Método do evento

Método associado ao evento do controle dentro da classe associada ao formulário.

```
namespace AloMundo
{
    public partial class FrmTexto : Form
    {
        public FrmTexto()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void BntTexto_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            TxtTexto.Text = "Alo Mundo";
        }
    }
}
```

Classe da Janela  
WinForm

Método associado  
ao Evento Click

**Figura 7:** Código do Métodos associado ao evento



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AloMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Onde Inicia o Programa

O Programa inicia no método Main(), onde se seleciona-se a janela que será a primeira a ser chamada. tipicamente no arquivo Program.cs.

```
namespace AloMundo
{
    static class Program
    {
        /// <summary>
        /// Ponto de entrada principal para o aplicativo.
        /// </summary>
        [STAThread]
        static void Main()
        {
            Application.EnableVisualStyles();
            Application.SetCompatibleTextRenderingDefault(false);
            Application.Run(new FrmTexto());
        }
    }
}
```

Método Onde o  
Programa Inicia.Formulário Inicial  
Primeira janela  
da aplicação

**Figura 8:** Primeira Janela Chamada



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AloMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Tela Aplicativo CRUD Simples

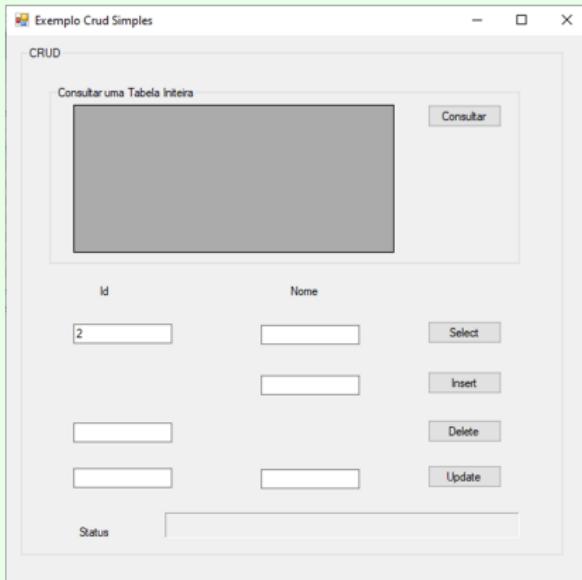


Figura 9: Programa WinForm CRUD Simples



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AlôMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Executar o Script Pronto

Primeiro passo para preparar a aplicação é construir o banco de dados e popular com os dados iniciais de configuração.

The screenshot shows the SSMS interface with a query window titled "SQLQuery1.sql - A...NGEL01\Angel (52)\* - a - X". The script contains SQL commands to create a database named "dbAula01" and set its properties. The code is as follows:

```
***** SELECAO A BASE DE DADOS COM A QUAL SE IRA TRABALHAR ****/
USE [master]
GO
***** VERIFICA SE BASE DE DADOS EXISTE E CASO EXISTA APAGA A Database dbAula01 ****/
IF EXISTS (SELECT name FROM master.sys.databases WHERE name = 'dbAula01')
DROP DATABASE dbAula01;
GO
***** CRIA A BASE DE DADOS dbAula01 ****/
CREATE DATABASE [dbAula01]
GO

***** SELECAO A BASE DE DADOS COM A QUAL SE IRA TRABALHAR ****/
USE [dbAula01]
GO

***** CRIANDO TABELAS DO BANCO DE DADOS ****/
/* PARA QUE SERVEM ESTES COMANDOS PESQUISE */
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
```

The status bar at the bottom indicates "Conectado. (1/1)" and "ANGEL01 (14.0 RTM) ANGEL01\Angel (52) | master | 00:00:00 | 0 linhas".

Figura 10: Executar Script ScriptAula01.sql



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AlôMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Conexão Server Explorer

Vá ao VS Crie uma conexão com o Server explorer

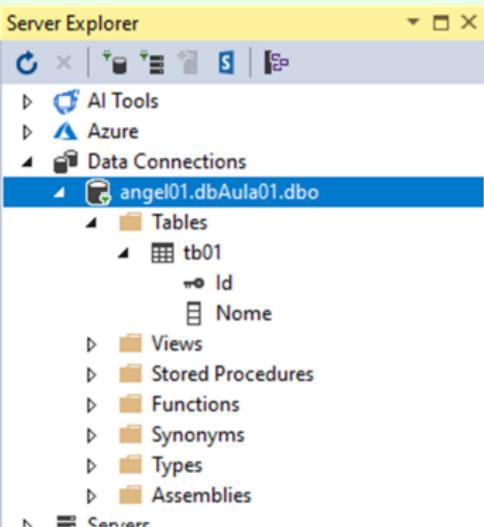


Figura 11: Conexão Server Explorer VS



POO II

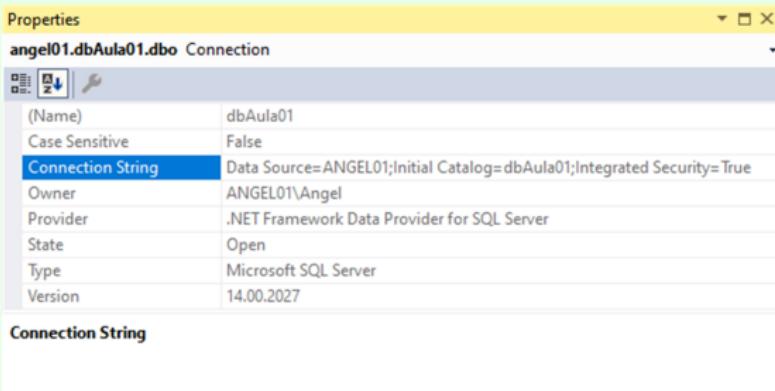
Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AlôMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## String de Conexão

Vá ao VS Selecione a conexão no Server explorer depois pressione F4 e vá a janela de propriedades e pegue o valor da string de conexão.



**Figura 12:** Propriedades Conexão no VS



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AlôMundo

Simples Crud

Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Atualizar String de Conexão

Abra a aplicação no VS, abra o formulário da aplicação e de um duplo clique no primeiro botão para abrir o código. Substitua o valor da string de conexão pela do seu ambiente. **Repita este processo para os demais botões.**

```
private void BtnConsultar_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string strConexao = "Data Source=ANGEL01;Initial Catalog=dbAula01;Integrated Security=True";
    string Query = "Select * from tb01";
    SqlConnection con = new SqlConnection(strConexao);
    SqlDataAdapter da = new SqlDataAdapter(Query,con);
    DataTable dt = new DataTable();
    da.Fill(dt);
    dgTabela.DataSource = dt;
}
```

**Figura 13:** Atualizar a String De conexão



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AlôMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

## Teste à Aplicação

Execute a aplicação no visual studio e teste o programa para todos os botões.

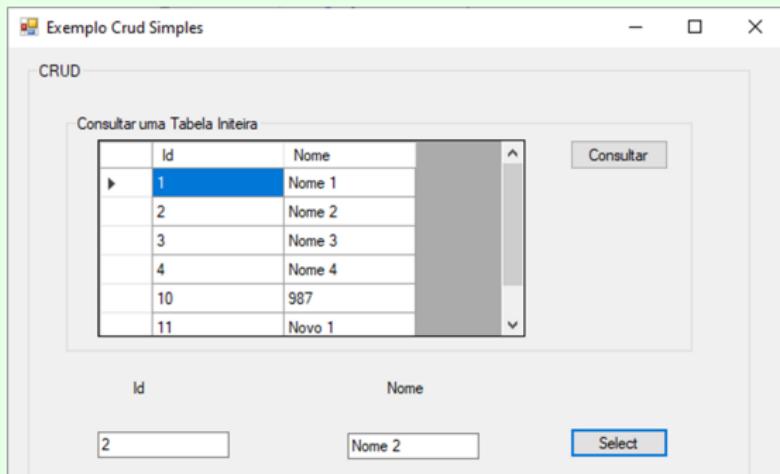


Figura 14: Teste Aplicação



POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

Introdução

Ferramentas  
NecessáriasAplicação  
Visual  
SimplesAplicativo WinForm  
AloMundoSimples Crud  
Aplicativo CRUD  
SIMPLESAtividade 01  
Aula 01Atividade 01 da Aula  
01

Para a tabela tb02 apresentada na figura 15 desenvolva um aplicativo visual que

## Dados Atividade 01

- Consulte e exiba todos os dados da Tabela.
- Selecione um elemento pelo Id e exiba o os dados do registro.
- Consiga Inserir um novo Registro.
- Que possa apagar um registro pelo ID.
- Que possa atualizar um registro pelo ID.



## POO II

Prof Angel  
Antonio  
Gonzalez  
Martinez

## Introdução

Ferramentas  
Necessárias

Aplicação  
Visual  
Simples

Aplicativo WinForm  
AlôMundo

## Simples Crud

Aplicativo CRUD  
SIMPLES

Atividade 01  
Aula 01

Atividade 01 da Aula  
01

## tb02 \*

	Nome da Coluna	Tipo de Dados	Permitir Nulos
	Id	int	<input type="checkbox"/>
	Nome	varchar(50)	<input type="checkbox"/>
	Sexo	char(1)	<input type="checkbox"/>
	DataNascimento	datetime	<input type="checkbox"/>
	Salario	numeric(6, 2)	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

**Figura 15:** Atividade 01: criar aplicativo CRUD para tabela apresentada