

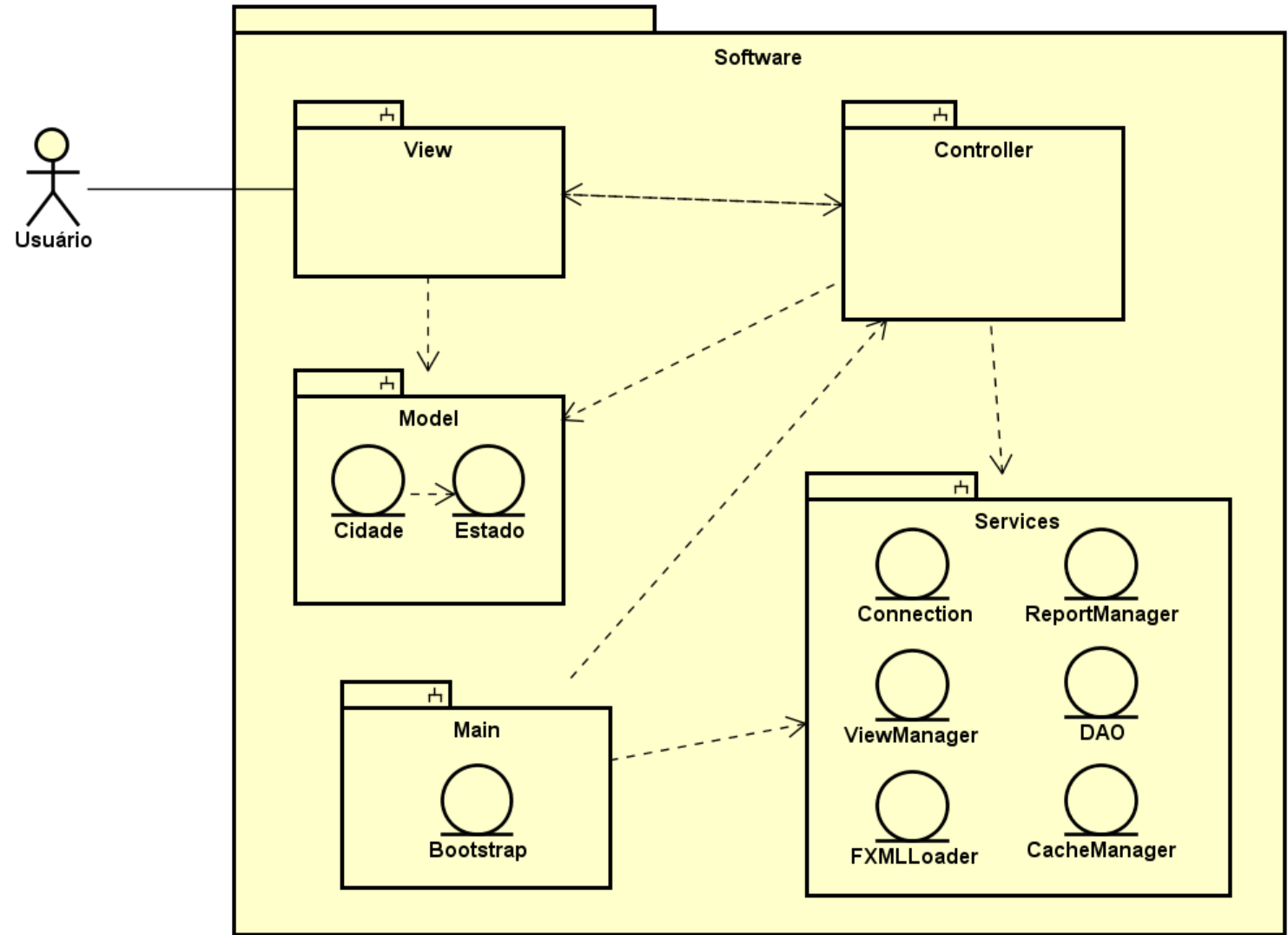
# Review

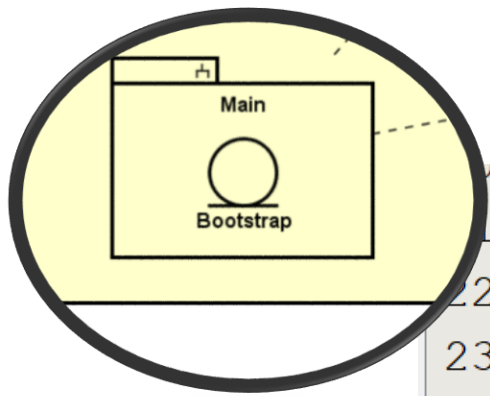
Programação III

# Software completo

- Java é orientado a objetos, então utiliza todos os conceitos de OO.
- Uma aplicação Java possui alguns pontos importantes
  - Classe principal (quem inicia o software), também conhecido como o bootstrap da aplicação.
  - Modelos representando regras de negócio (Cidade e Estado)
  - Views (ponto de interação entre o usuários e o software)
  - Controllers – responsáveis por interagir entre views e models
  - Serviços – objetos que não são models, nem views, nem controllers, mas que fornecem serviços úteis e indispensáveis para a aplicação funcionar, exemplo (conexão com banco de dados).

# Fluxo geral do software

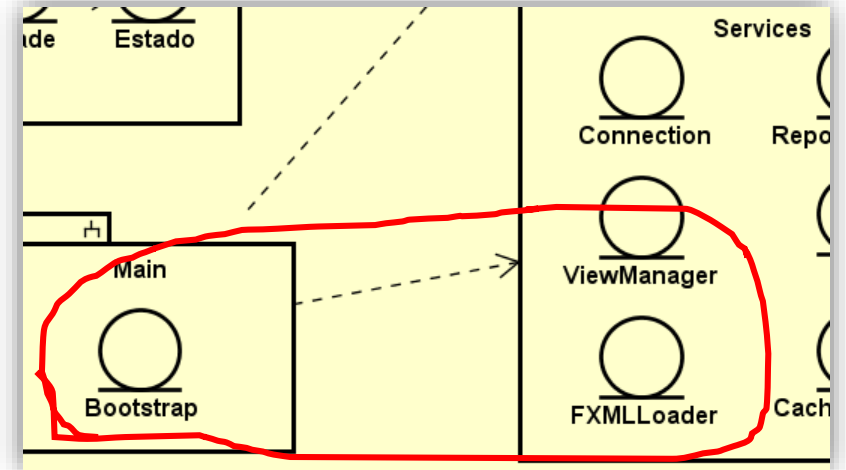


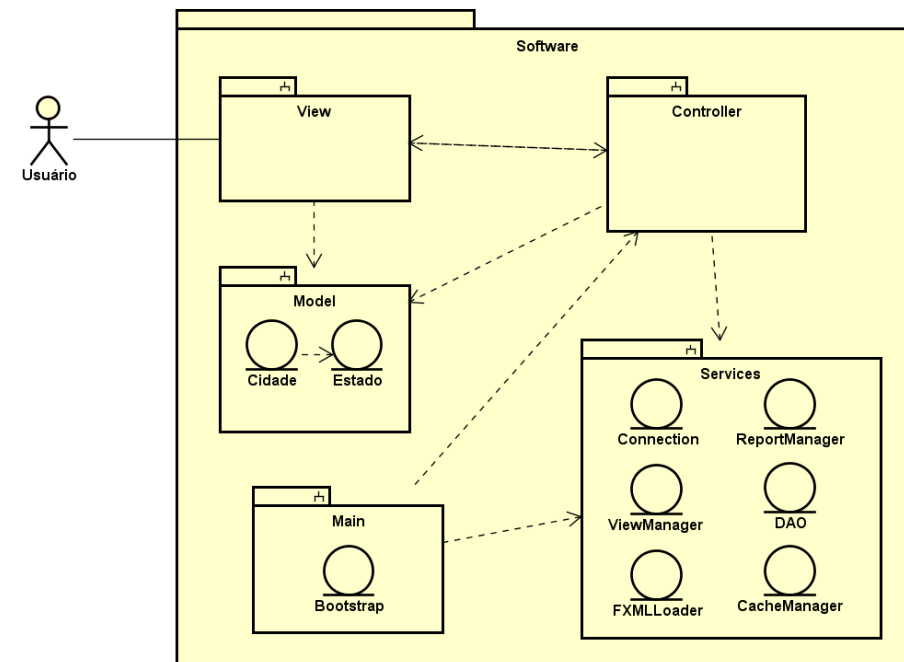
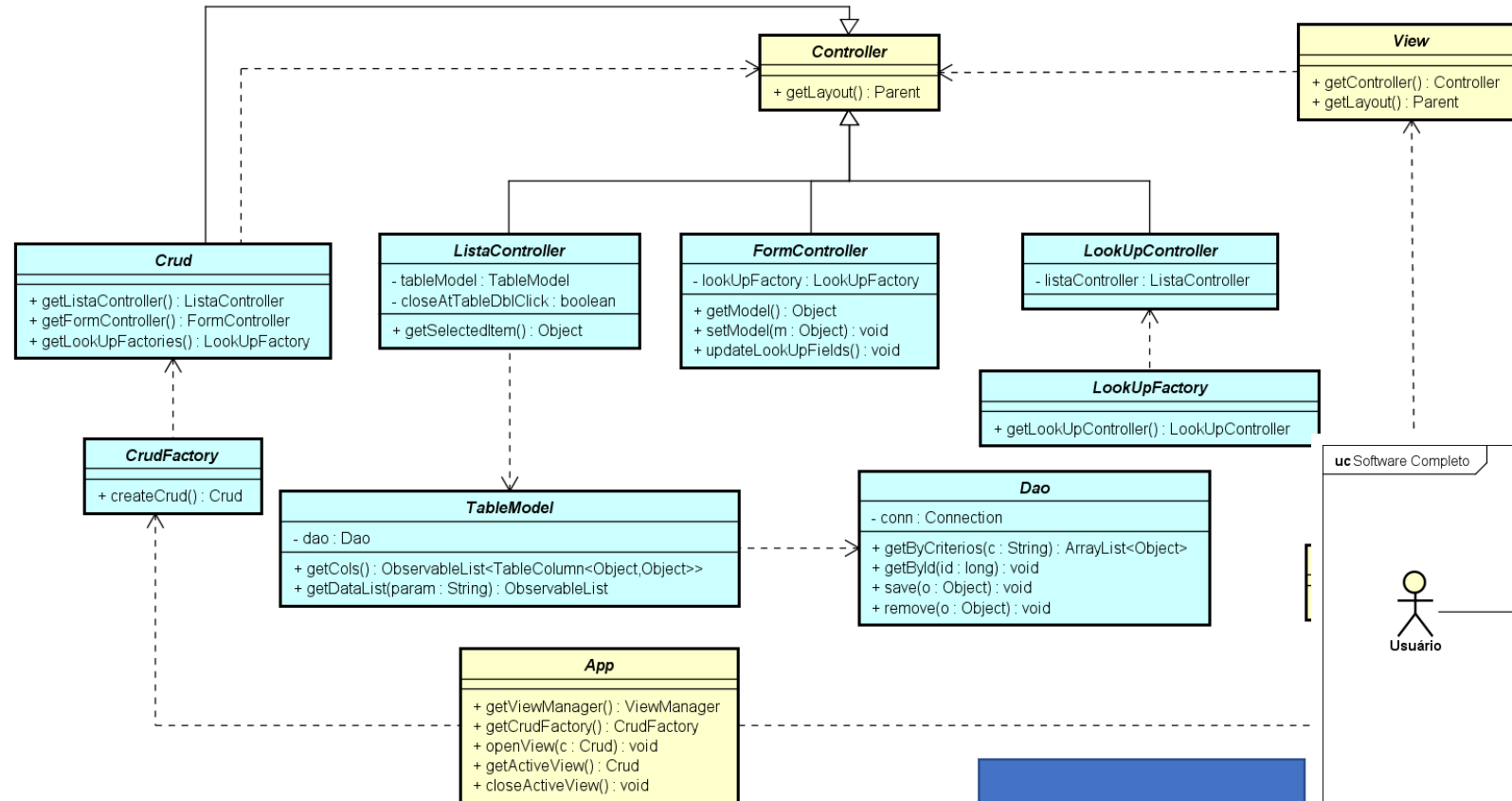


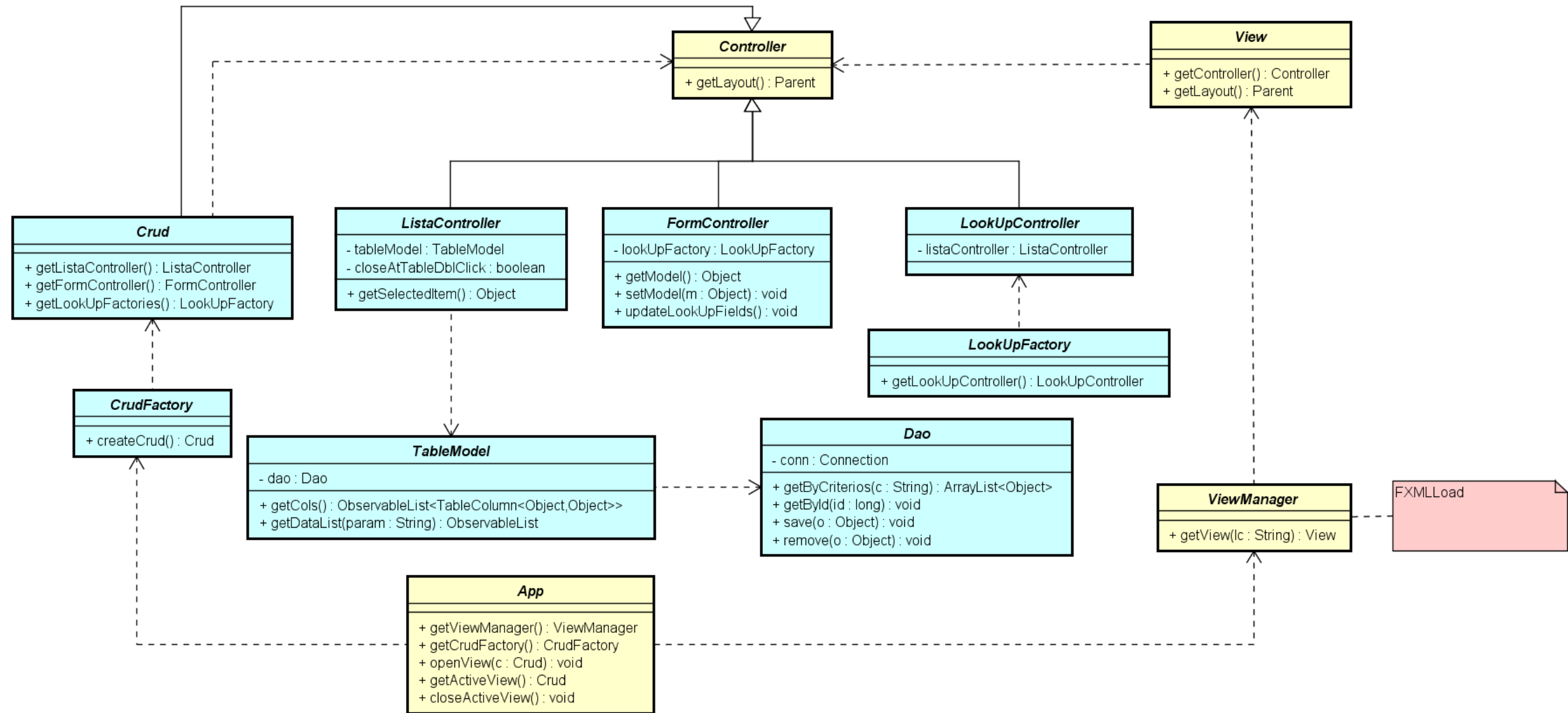
```
21  * @author drink
22  */
23  public class CidadeEstado extends Application {
24
25      @Override
26      public void start(Stage stage) throws Exception { ...57 lines }
27
28      /**
29       * @param args the command line arguments
30       */
31      public static void main(String[] args) {
32          launch(args);
33
34      }
35
36  }
```

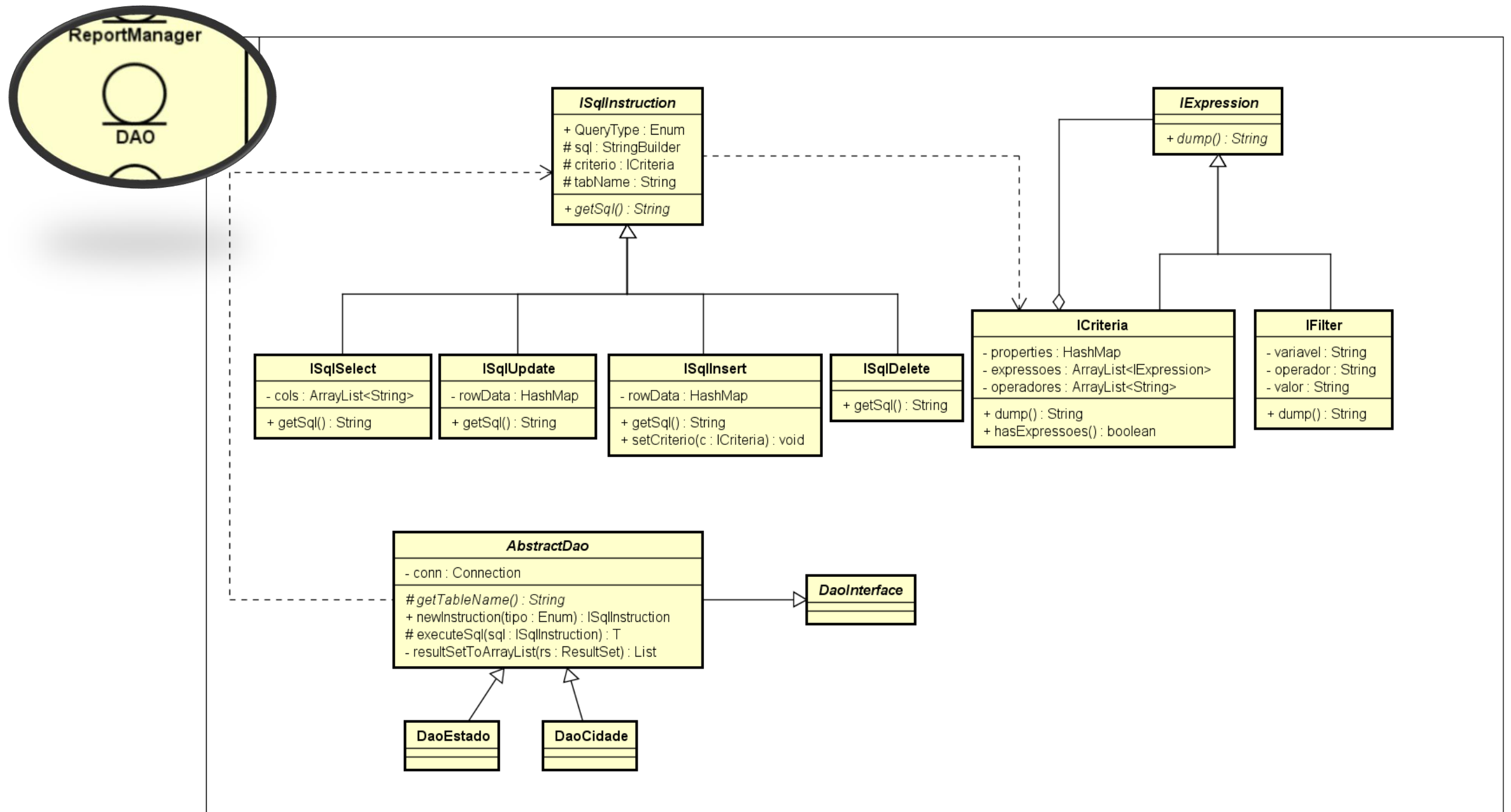
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72

```
FXMLLoader loadCrudView  
    = new FXMLLoader(  
        getClass()  
            .getResource("/br/com/ab/view/CrudView.fxml")  
    );  
  
Parent crudview = loadCrudView.load();  
CrudInterface crudController = loadCrudView.getController();
```











Pesquisar Estado

Pesquisar Cidade

Início

## Cidades

Encontre aqui tudo que você procura

pesquisar

Nome estado	Sigla	
Parana	PR	
Santa Catarina	SC	
MATO GROSSO	MT	
São Paulo	SP	
Rio de Janeiro	RJ	
Pernambuco	PE	
ACRE	AC	
AMAZONAS	AM	
MINAS GERAIS	MG	

Selecionar

Cancelar

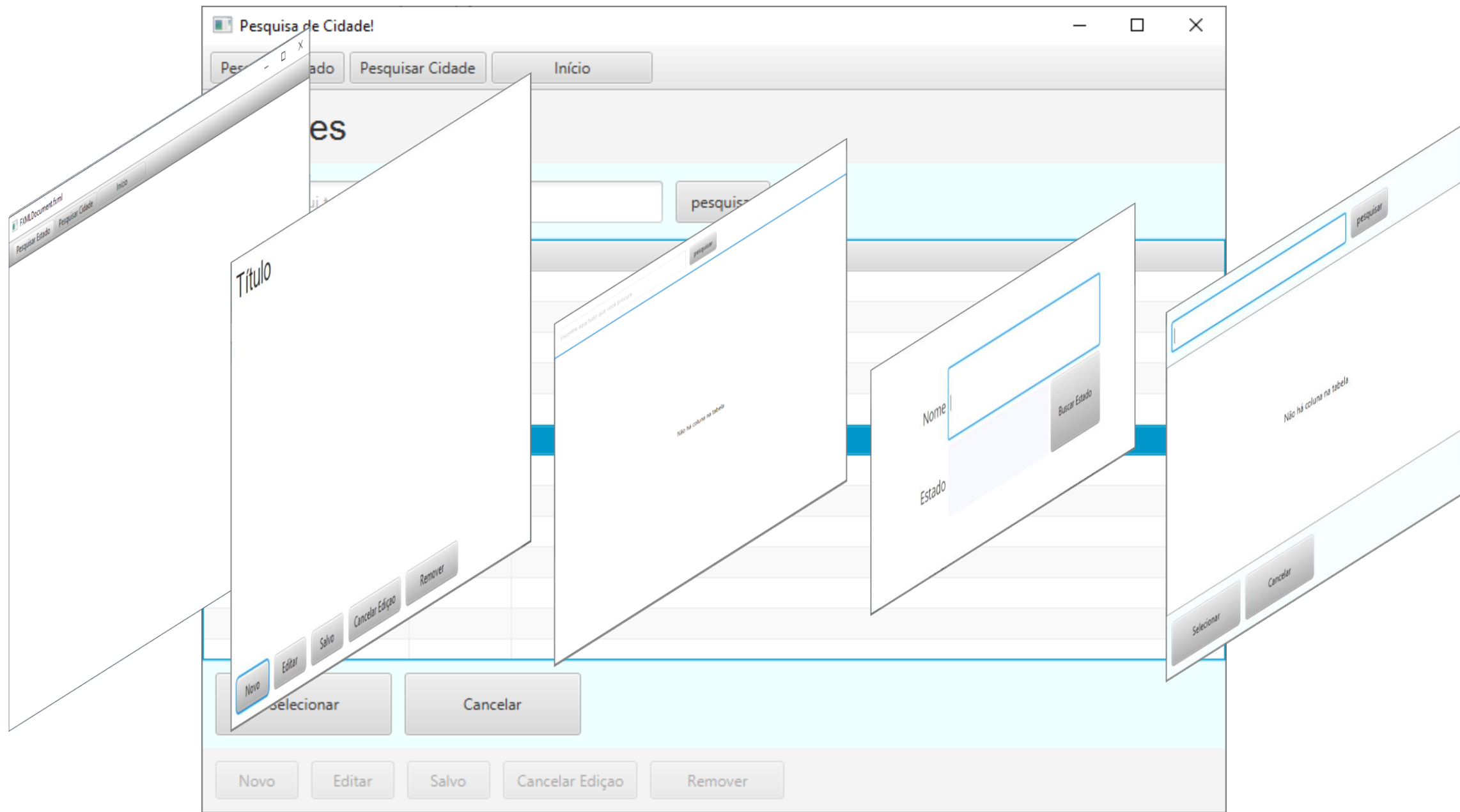
Novo

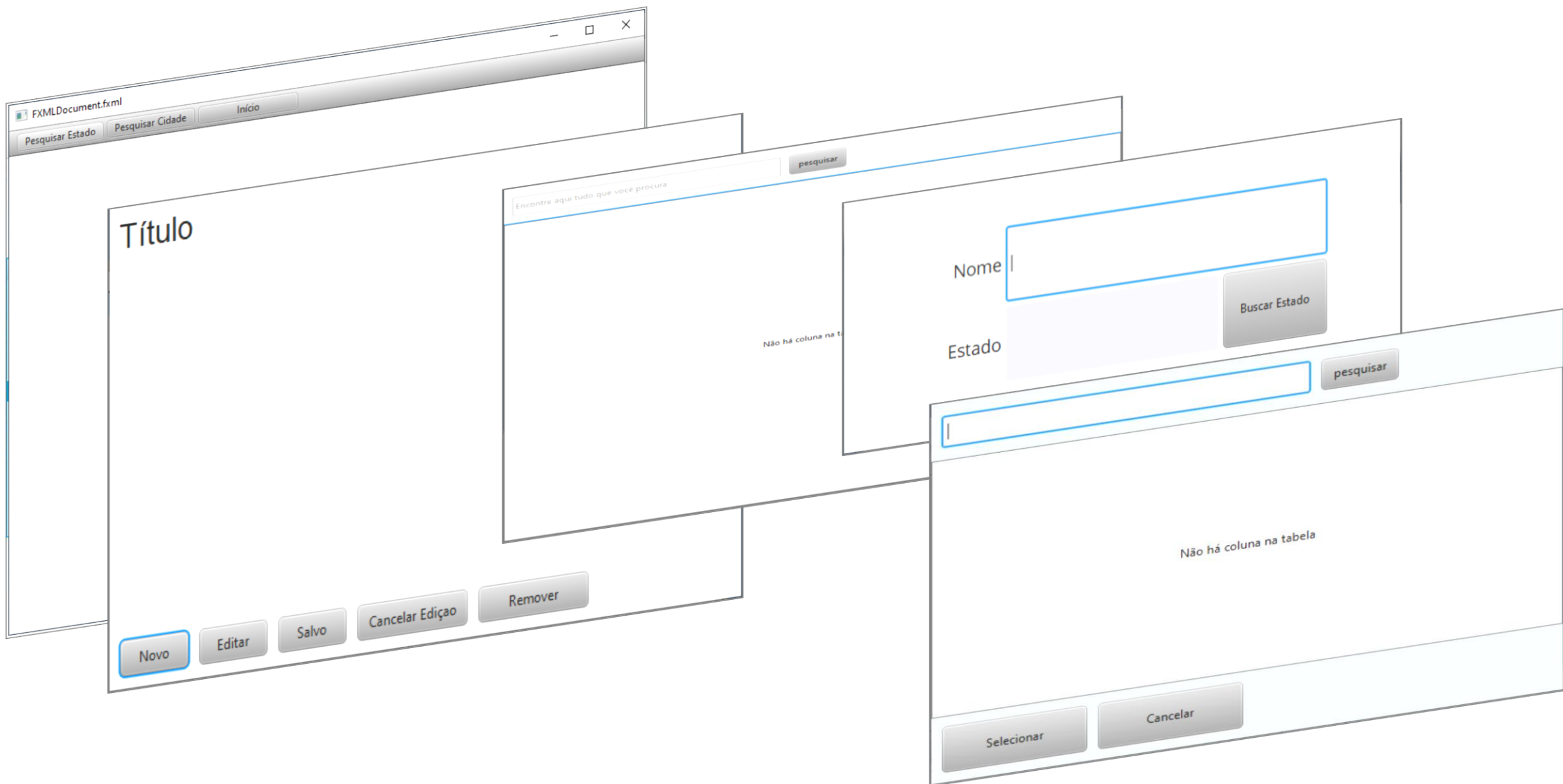
Editar

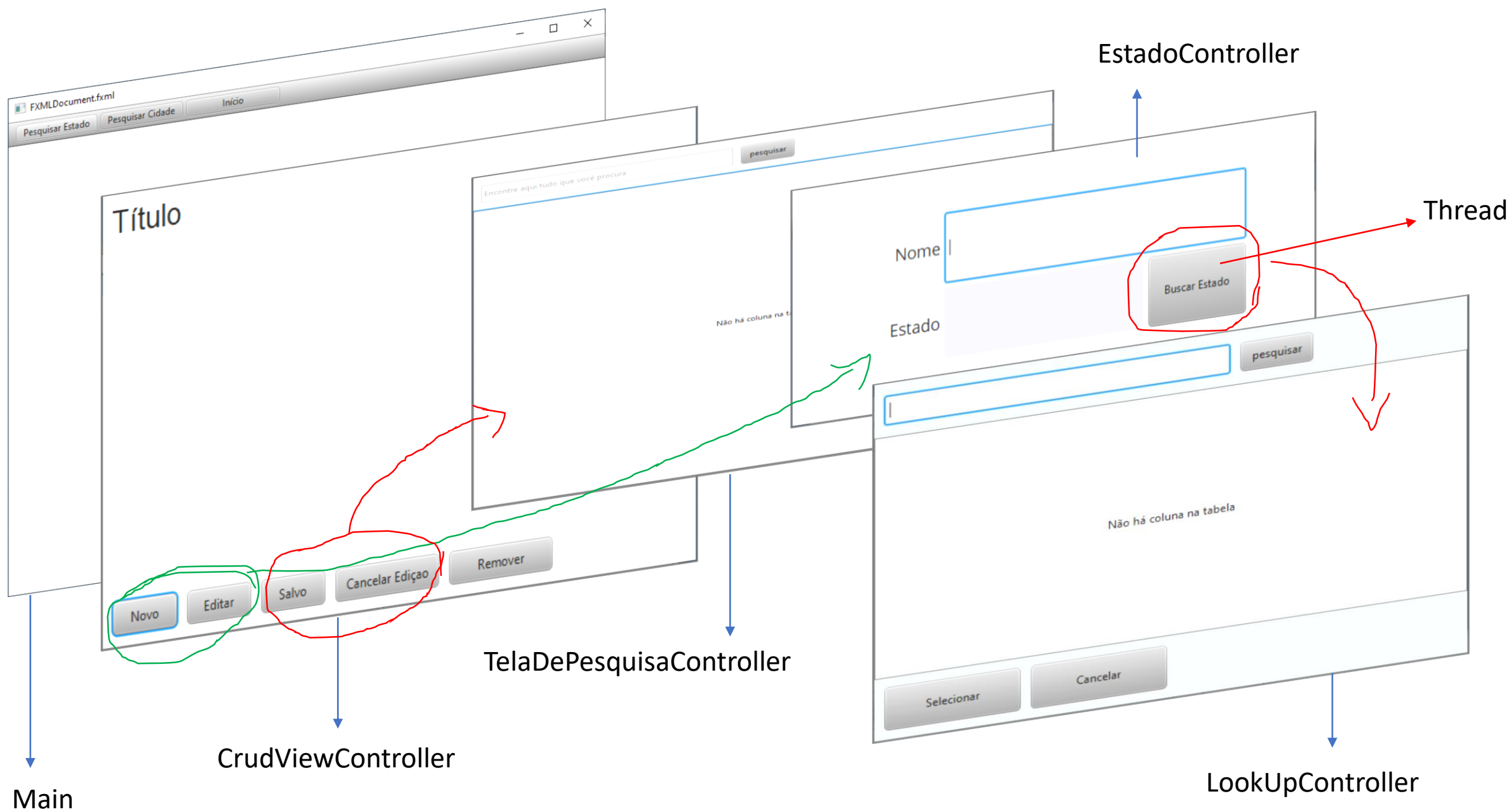
Salvo

Cancelar Edição

Remover







# O código criado pode ser considerado um framework

- Pois possui 4 telas que podem ser reutilizadas para criar qualquer tipo de cadastro simples (CRUD), tendo apenas que configurar os objetos criados a partir destas telas.
- Para novos cadastros, basta apenas criar o Model, uma View para formulários e um (DAO).
- O DAO também reutiliza todo o código criado para fazer a manipulação de banco de dados (ORM), poderíamos trocar esta parte pelo HIBERNATE.

# Otimização com padrões de projeto

- Aplicamos alguns padrões como singleton, porém ainda é possível otimizar bastante o projeto utilizando outros padrões.