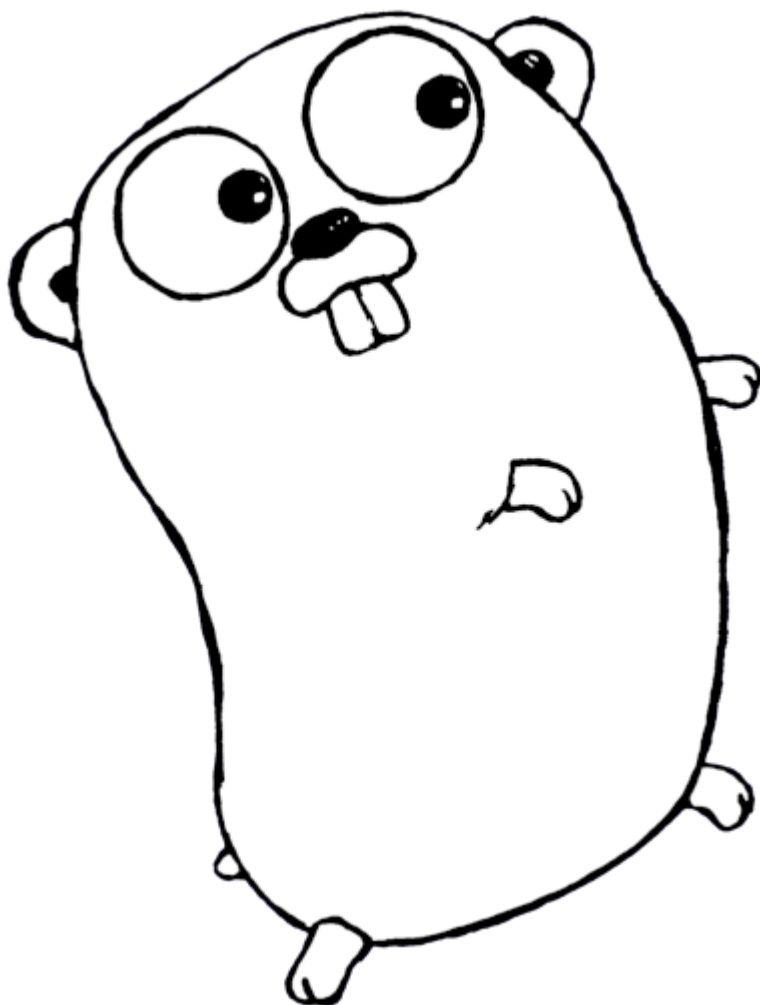


# ORM com Postgres

---



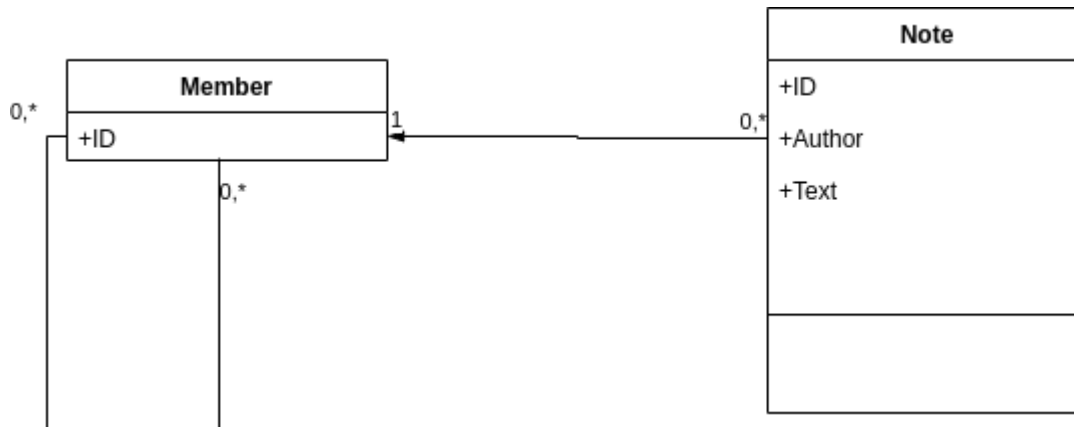
**Object Relational Mapping** (ORM) é uma técnica para mapear modelos de dados relacionais para modelos de classes. Com ela, passamos a lidar com objetos em nosso código e não mais com **SQL**.

Minha opinião é que isso é extremamente desnecessário na maioria dos casos. Bastaria criar um tipo de **DAO** (Data Access Object) e tráfegar instâncias de **DTOs** (Data Transfer Objects), evitando a complexidade desnecessária. Você pode isolar as operações básicas de SQL em um componente a parte, de modo a poder substituir o banco de dados, caso sena preciso.

Tendo dito isso, ORM ainda é uma técnica muito valorizada no Mercado de TI, portanto, vale a pena aprender e praticar em qualquer linguagem de programação. Em **Go** temos o **Gorm** (<https://gorm.io/>), que funciona relativamente bem, sendo bastante popular.

O repositório com o código exemplo deste tutorial está no [golang.network](https://github.com/mauricioferreira/golang.network)

## Estudo de caso



Vamos implementar esse modelo apresentado no diagrama. Um **Member** pode escrever uma ou mais **Notes**, portanto, há um relacionamento one-to-many entre eles. Um **Member** também pode ter conexões com um mais **Members**, o que é um auto relacionamento many-to-many.

Parece simples, mas é um modelo bem complexo de implementar utilizando um **ORM**.

## Preparação

Primeiramente, temos que criar um projeto **Go** e um **módulo**. Você pode baixar as dependências:

```
go get -u gorm.io/gorm
go get -u gorm.io/driver/postgres
```

Suba um contêiner Docker com o Postgres para testarmos:

```
docker run -p 5432:5432 --name <name> -e POSTGRES_PASSWORD=<password> -d postgres
```

Escolha uma password que você se lembre.

Vamos criar algumas variáveis de ambiente para definir os parâmetros da conexão com o **Postgres**:

```
export DATABASENAME=postgres
export USERNAME=postgres
export PASSWORD=<a senha que utilizou para subir o contêiner>
export DATABASEHOST=localhost
```

Você pode mudar o database, ou o usuário, ou mesmo o host e tudo funcionará perfeitamente.

## Criando o modelo

Sendo um **ORM**, você precisará de um modelo de classes para representar as entidades e relacionamentos que deseja persistir ou recuperar. Então vamos criar uma pasta "db" e um script "model.go":

```
package model

import (
    "gorm.io/gorm"
)

type Member struct {
    gorm.Model
    Name      string
    Email      string
    // Self-referential many-to-many relationship:
    Connections []Member `gorm:"many2many:member_connections"`
    // One-to-many relationship:
    Notes      []Note `gorm:"foreignKey:MemberID"`
}

type Note struct {
    gorm.Model
    // Has one relationship
    Author Member `gorm:"foreignKey:ID"`
    Text   string
    MemberID string
}
```

Podemos utilizar "gorm.Model" como um objeto que possui as propriedades básicas de toda entidade:

```
// gorm.Model definition
type Model struct {
    ID      uint          `gorm:"primaryKey"`
    CreatedAt time.Time
    UpdatedAt time.Time
    DeletedAt gorm.DeletedAt `gorm:"index"`
}
```

Já tem os timestamps mais comuns e uma propriedade "ID" que será a **chave primária** da entidade. Ao declararmos esse objeto em nossas **structs** adicionamos essas propriedades. Note que algumas possuem **tags** (esses literais separados por acentos graves), são metadados sobre cada atributo. Por exemplo, a propriedade ID tem como metadado o fato de ser chave primária.

Mapeamos o relacionamento entre **Member** e **Note** como bidirecional, ou seja, o Member sabe quais são as suas Notes e a Note sabe quem é o seu autor:

```
type Member struct {
    ...
    Notes      []Note `gorm:"foreignKey:MemberID"`
}

type Note struct {
```

```

    ...
    Author      Member `gorm:"foreignKey:ID"`
    ...
    MemberID    string
}

```

Tivemos que incluir a chave estrangeira do Member na entidade Note (a propriedade **MemberID** e referí-la no relacionamento **Notes**).

Agora, o mais complicado um **autorelacionamento many-to-many** de um Member para outro:

```

    ...
    Connections []Member `gorm:"many2many:member_connections"`

```

Ele criará a tabela associativa **member\_connections** derivando os campos necessários, para resolver o relacionamento muitos-para-muitos entre membros (Um Member pode estar conectado a zero ou vários Members, que, por sua vez, podem estar conectados a zero ou vários outros Members).

Esse é o nosso modelo, que usaremos em nosso código demonstrativo.

## Migration

O **Gorm** tem um mecanismo de **migration** simples, que permite gerar o esquema a partir do modelo. Ele não é perfeito, mas serve para modelos simples. Eu recomendaria utilizar o **golang-migrations** ou o **Atlas** para isso.

Vamos criar um programa principal que demonstrará o nosso **ORM**. Comece assim:

```

package main

import (
    "fmt"
    "os"
    "network.golang.curso-gorm/db"
    "gorm.io/driver/postgres"
    "gorm.io/gorm"
)

func main() {

    // Run postgres: docker run -p 5432:5432 --name <name> -e
    POSTGRES_PASSWORD=<password> -d postgres

    // Get credentials from Environment Variables:
    databaseName := os.Getenv("DATABASENAME")
    userName := os.Getenv("USERNAME")
    password := os.Getenv("PASSWORD")
    host := os.Getenv("DATABASEHOST")

```

```
dsn := fmt.Sprintf("host=%s user=%s password=%s dbname=%s port=5432\nsslmode=disable TimeZone=America/Sao_Paulo",\n                    host, userName, password, databaseName)\nfmt.Println(dsn)\n\n// Open connection to a postgresql database:\ndb, err := gorm.Open(postgres.Open(dsn), &gorm.Config{\n    DisableForeignKeyConstraintWhenMigrating: true,\n})\nif err != nil {\n    panic("failed to connect database")\n}\n\nfmt.Println("OK")\n...
```

Importamos tudo o que precisamos e criamos uma conexão com o banco de dados. O método **gorm.Open()** cria a conexão e permite passar parâmetros de configuração.

Note que passei o parâmetro **DisableForeignKeyConstraintWhenMigrating** como **true** para que ele deixe de criar os constraints ao migrar o banco. Isso porque o modelo é muito complexo e dá problema na criação. Vamos criar os constraints para cada relacionamento manualmente.

Agora, vamos criar a migração inicial, que vai criar o banco de dados. Isso pode ficar em um script separado, mas aqui eu resolvi juntar tudo:

```
// Let's run the migrations to create tables:\n\ndb.Migrator().AutoMigrate(&model.Member{}, &model.Note{})\n\n// Let's create the constraints:\ndb.Migrator().CreateConstraint(&model.Member{}, "Notes")\ndb.Migrator().CreateConstraint(&model.Member{}, "Connections")
```

O **AutoMigrate** é sensacional. Basta passarmos os tipos do modelo que ele cria quase tudo o que é necessário. Depois, criamos dois constraints: Um para o relacionamento entre **Member** e **Note** (o slice **Notes**) e outro entre um **Member** e outro (o relacionamento **Connections**). Isso criará os constraints de **foreign key** necessários no banco de dados.

Pronto! Podemos começar a brincar com o database.

## Criando entidades

Criar entidades é muito fácil. Veja só como criamos dois **Members**:

```
// Let's add some data:\nuser1 := &model.Member{Name: "Paul", Email: "paul@testmail"}\ndb.Create(&user1)
```

```
user2 := &model.Member{Name: "John", Email: "john@test"}
db.Create(&user2)
```

O método **db.Create()** faz isso para nós. Agora, vamos criar entidades relacionadas:

```
// Connect John to Paul:
db.Model(&user2).Association("Connections").Append(user1)
db.Save(user2)

// Paul wrote a note:
db.Model(&user1).Association("Notes").Append(&model.Note{Author:
*user1, Text: "This is a note"})
db.Save(user1)
```

O primeiro comando adiciona o **Member user1** nas conexões do **Member user2**, e vai gerar os registros necessários nas tabelas. O método **db.Save()** atualiza a entidade no banco.

## Consultando registros

O método **db.First()** encontra um registro de acordo com a chave primária. Se a entidade possui relacionamentos, podemos pré-carregar essas entidades relacionadas, assim acessamos tudo de uma só vez:

```
paul := &model.Member{}
db.Preload("Notes").Preload("Connections").First(&paul, 1)
```

Neste exemplo, pré-carregamos os dois relacionamentos: **Notes** e **Connections** ao obter o **Member** cuja chave é 1.

Há várias maneiras de consultar entidades e você pode ver na [documentação do Gorm](#).