

Crie um banco de dados chamado *aula15* e, em seguida, crie as tabelas

```
convenios (con_codigo, con_nome)
pacientes (pac_codigo, pac_nome, pac_nascimento, con_codigo)
atendimentos (ate_codigo, ate_data, ate_diagnostico, pac_codigo)
```

Os campos em negrito são as **chaves primárias** e as **chaves estrangeiras** estão em negrito e sublinhadas. Esse é o mesmo banco de dados criado nos exercícios das aulas 13 e 14. Essa é uma ótima oportunidade de você reutilizar o seu script SQL produzido nas aulas.

Recomendações: como sugestão, recomendo usar o *Command Line Client* para conectar no MySQL com o usuário **root** a fim de executar as operações de controle de acesso. E, pra testar as permissões dos usuários criados, usar o MySQL Workbench.

- 1 – Primeiro você deverá criar um usuário chamado *'developer'* com a senha 'facil';
 - 2 – Em seguida, atribua a permissão para que o *'developer'* possa inserir, atualizar e consultar registros nas tabelas *convenios*, *pacientes* e *atendimentos*;
 - 3 – Permita que *developer* execute os comandos `CREATE` e `ALTER`;
- Conecte-se com usuário *'developer'* e faça:
- 4 - O teste de inserir registros nas tabelas e em seguida a consulta para verificar se tudo foi inserido corretamente.
 - 5 - Criar a tabela
`medicos(med_crm, med_nome, med_especialidade)`
 - 6- Inclua a coluna `med_salario`, do tipo `DECIMAL`, na tabela *medicos*.
- Conecte-se agora com usuário *'root'* e faça:
- 7- Remova o privilégio de consulta da tabela *convenios* de *'developer'*. Teste a permissão removida;
 - 8- Libere o privilégio de `SELECT` apenas para a coluna `con_nome`. Teste a nova permissão;
 - 9- Para o usuário *'developer'*, na tabela *medicos*, libere a permissão de inclusão, alteração, exclusão e consulta.
 - 10- Remova a permissão de `UPDATE` de *'developer'* na tabela *medicos*;
 - 11- Permita que *'developer'* só possa alterar a coluna `medico.especializacao`. Teste a nova permissão.
 - 12- Utilize o recurso *Reverse Engineer* presente no menu *Database* do MySQL Workbench e realize a 'Engenharia Reversa' no banco de dados *aula15* e apresente o diagrama. Dica: utilize o usuário *root* para esse procedimento. Caso você tenha dúvidas em como realizar a engenharia reversa, consulte o seu professor mediador.

Roteiro de Atividade

1. Introdução

Esta atividade tem como objetivo praticar a documentação de uma API e a disponibilização para produção na plataforma Heroku.

Ao desenvolver as atividades práticas de laboratório, atente sempre em implementar código de maneira organizada, formatada e estruturada: o chamado código limpo. Mantenha seu código sempre de acordo com as *guidelines* ditas pelas boas práticas de programação. Peça orientação a seu professor mediador sempre que tiver dúvidas.

Atividade 01

Baixe projeto de uma API simples em Node.js no link abaixo e crie uma documentação seguindo especificação do OpenAPI. Analise o código no arquivo index.js para descobrir as rotas e também o arquivo que realiza as chamadas da API (api.http)

Link para o projeto base:

https://drive.google.com/file/d/134bNHHXs94CDapFY77zfBpwgM_mFdAZ/view?usp=sharing

Atividade 02

Faça *deploy* de um projeto de sua escolha escrito em Node.js para a plataforma Heroku, seguindo tutorial abordado na Aula 15. Será necessário criar uma conta gratuita na plataforma. Ao final, envie para seu professor o *link* de acesso à aplicação.

Atividade 1)

Considerado a página abaixo feita com o Bootstrap, realize as seguintes mudanças:

- 1) Mude o título da janela e o título principal (h1) para Pet Top Store.
- 2) Mude os 4 links de promoções para o seguintes textos e URLS
 - a) Promoção de abril (URL: /promocoes/abril)
 - b) Compre agora e ganho um mordedor (URL: /promocoes/mordedor)
 - c) Indique um amigo e ganhe 5 reais (URL: /promocoes/indicacao)
 - d) Compre um mordedor e ganhe um Osso (URL: /promocoes/osso)
- 3) Aplique um desconto de 50% no valor de todos os produtos.

O resultado final deve ser similar ao da figura abaixo:

Pet Top Store

Promoção de abril		Compre agora e ganho um mordedor
Indique um amigo e ganhe 5 reais		Compre um mordedor e ganhe um Osso
Produto	Valor	Ações
Mordedor para cachorro	R\$ 10,00	Comprar
Arranhador	R\$ 4,95	Comprar
Osso	R\$ 2,25	Comprar

Página base:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
```

```
<link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.0.2/dist/css/bootstrap.min.css"
rel="stylesheet" integrity="sha384-
EVSTQN3/azprG1Anm3QDgpJLIm9Nao0Yz1ztcQTwFspd3yD65VohhpuuCOMLASjC"
crossorigin="anonymous">
<script
src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.0.2/dist/js/bootstrap.bundle.min.js"
integrity="sha384-
MrcW6ZMFYlzcLA8Nl+NtUVF0sA7MsXsP1UyJoMp4YLEuNSfAP+JcXn/tWtIaxVXM"
crossorigin="anonymous"></script>
<title>TTT</title>
</head>
<body>
```

```
<h1>Minha página Bootstrap</h1>
```

```
<div class="container">
  <div class="row">
    <div class="col">
      <a href="#">Promoção 1</a>
    </div>
    <div class="col">
      <a href="#">Promoção 2</a>
    </div>
  </div>
  <div class="row">
    <div class="col">
      <a href="#">Promoção 3</a>
    </div>
    <div class="col">
      <a href="#">Promoção 4</a>
    </div>
  </div>
```

```
<table class="table table-striped">
  <tr>
    <th>Produto</th>
    <th>Valor</th>
    <th>Ações</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>Mordedor para cachorro</td>
    <td>R$ 20,00</td>
```

```
<td>
  <a href="#" class="btn btn-primary">Comprar</a>
</td>
</tr>
<tr>
  <td>Arranhador</td>
  <td>R$ 9,90</td>
  <td>
    <a href="#" class="btn btn-primary">Comprar</a>
  </td>
</tr>
<tr>
  <td>Osso</td>
  <td>R$ 4,50</td>
  <td>
    <a href="#" class="btn btn-primary">Comprar</a>
  </td>
</tr>
</table>
```

```
</div>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

Atividade única:

Utilizando o Bulma crie uma página que representa a página detalhe de um produto em uma loja virtual com as seguintes características:

- Deve conter:
 - imagem (pode utilizar qualquer uma)
 - preço (qualquer valor)
 - descrição (qualquer)
 - Botão verde com o texto "comprar"
 - Botão azul com o texto "adicionar ao carrinho"
- O visual da página deve ficar similar ao da imagem abaixo:

