# Manual de instalação projeto merenda Celta 80 Km/h

## • Instalação do banco:

Primeiramente será necessário instalar o banco de dados. Para isso existem duas opções:

- 1. Ao cria-lo configure-o com os user como "root" e a senha como "senha123", pois esta é a identidade padrão do banco salvo no código Java.
- 2. Outra possibilidade é setar o user e a senha de conexão diretamente no código java, para tal:
  - 2.1. Abra o arquivo: MerendaProjectDB/src/merendaprojectdb/BdManager.java
  - 2.2. Modifique as variaveis "username" e "password" nas linhas 21 e 22 de acordo com o seu banco.

```
public class BdManager {

public static String host = "jdbc:mysql://localhost:3306/merendafes";

public static String username = "root";

public static String password = "senhal23";

public static String password = "senhal23";
```

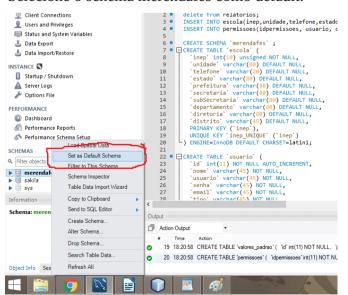
#### Adicionando Tabelas ao Banco

Com o banco criado entrar na pasta "comandos DDL" e abrir o arquivo "comandos"

Executar a primeira linha do arquivo (CREATE SCHEMA `merendafes` ;)



### Selecione o schema merendafes como default:



Após isso execute os outros comandos para criar as tabelas e adicionar seus elementos iniciais.

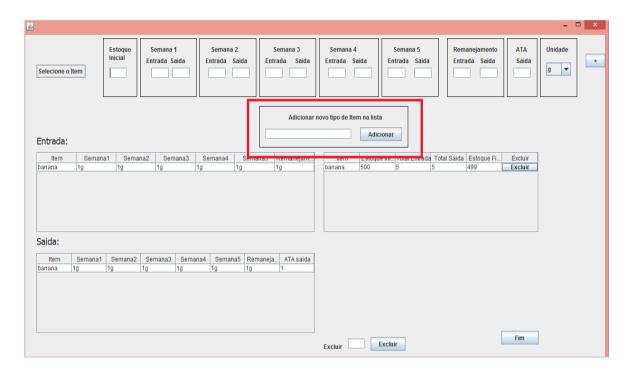
Após isso o programa está pronto para ser utilizado com os 3 tipos de usuarios: Admin, Leitor, Diretor

com 1 usuário Admin (usuario: admin, Senha: admin) e com uma escola chama unidade da secretaria para testes.

Para executar o programa basta abrir o reporsitorio, entrar na pasta: MerendaProjectDB/dist e executar o arquivo .jar ( é necessario ter a biblioteca java instalada no computador)

#### adicionando itens do relatorio ao banco

Para adicionar um novo item ao relatorio, basta na tela dos itens digitar o nome do seu novo item na área reservada:



Ao clicar em adicionar o programa automaticamente o colocará no banco e na lista de itens possíveis.

# Gerando arquivos

Ao gerar um relatorio o mesmo será enviado para a pasta arquivos dentro da pasta do ano do mesmo.

Após o ano de 2020 será necessário criar mais pastas para os novos anos, o programa não faz isso automaticamente