



# **Bootcamp Java**

FRAMEWORKS | Profo. Henrique





### REFACTORING

### Refactoring/Reestruturação

É uma técnica para reestruturar um trecho de código existente, alterando sua estrutura interna sem alterar seu comportamento externo.

Martin Fowler (**Refactoring**)
Robert Martin "Uncle Bob" (**Clean Code**)



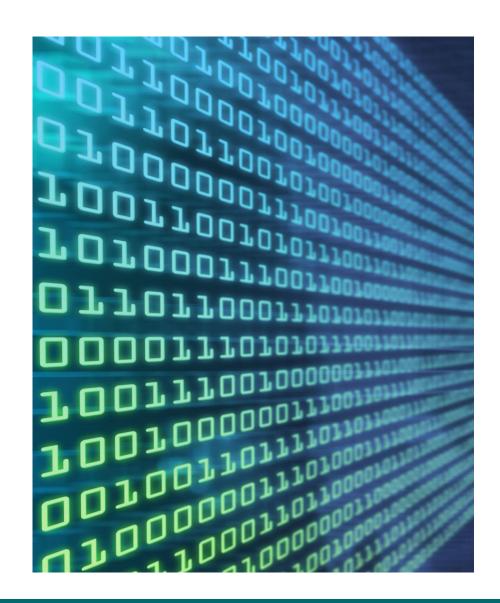


### Alguns princípios

- Os métodos devem fazer uma coisa só.

- Utilize variáveis descritivas.

Teste.





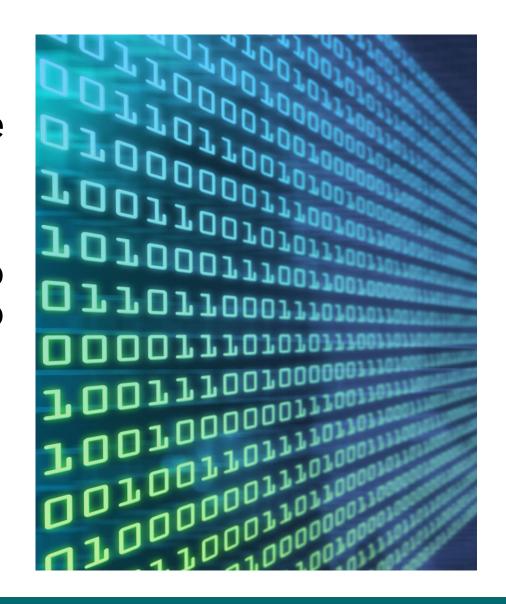


# **LOMBOK**

### Lombok

Biblioteca Java para diminuir o código e aumentar a produtividade.

Utiliza anotações e no momento do build o Lombok irá gerar o código necessário para o arquivo .class



#### Principais Anotações

@Getter : gera o método get()

@Setter : gera o método set()

@Data : gera os métodos get() e set()

@AllArgsConstructor : gera o construtor da classe com todos os atributos

@NoArgsConstructor : gera o construtor da classe sem atributos







# **GENERATED VALUE**

#### Generated Value

Anotação utilizada para informar que a geração do id será responsabilidade do provedor de persistência.

É possível informar qual estratégia será utilizada para essa persistência.



#### Enum Generated Type

**Auto**: Responsabilidade do provedor de persistência escolher a estratégia mais adequada.

**Identity**: Gerado pela coluna auto incremento.

**Sequence**: Gerado a partir de uma sequence.

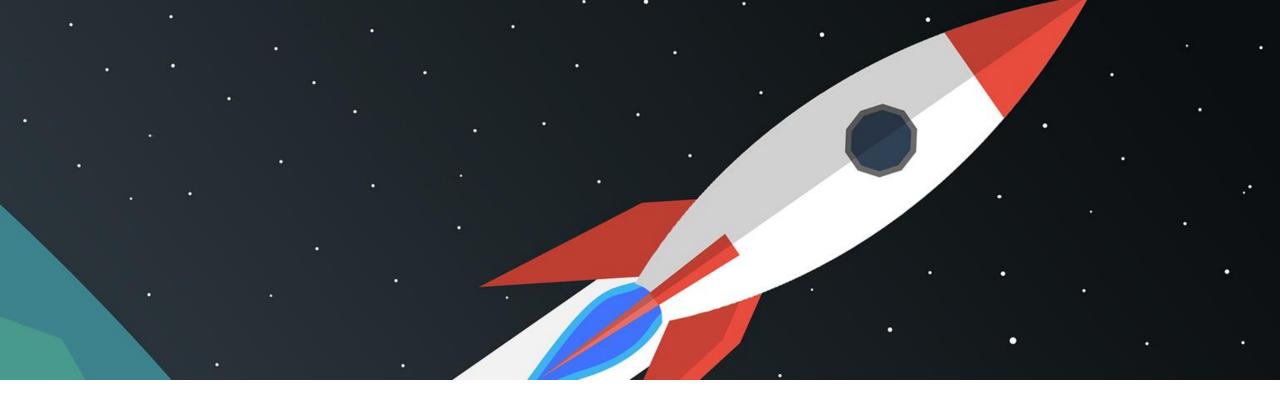
**Table**: Necessário criar tabela para gerenciar as chaves primárias.







# **GENERICS**





### **#TAKEOFF**

@tiacademybrasil www.tiacademybrasil.com.br