

Linguagem de Programação II

Introdução a Frameworks em Java;



Roteiro

- Introdução a Frameworks em Java;
 - O que é um Framework?
 - Benefícios dos Frameworks;
 - Tipos de Frameworks;
 - Exemplos Populares:
 - Spring Framework;
 - Hibernate;
 - Spring MVC;
 - JUnit;
 - Vantagens de Usar um Framework;
 - Considerações e Desafios;
 - Boas Práticas ao Usar Frameworks;
 - Estudo de Caso: JUnit.





O que é um Framework?

Uma estrutura pré-desenvolvida com bibliotecas e padrões para facilitar o desenvolvimento de software.





O que é um Framework?

É um conjunto de bibliotecas, que abordam funcionalidades, e estruturas, para o desenvolvimento de aplicações, a fim de fornecer soluções para um mesmo domínio de problema, permitindo a reutilização do seu código.





O que é um Framework?

É **formado** por um **conjunto classes**, que fornece recursos comuns já prontos, validados e testados, os quais podem ser usados para auxiliar o desenvolvimento de **software**, viabilizando **maior eficiência** na resolução dos problemas, otimização de recursos, e detecção de erros.





Benefícios dos Frameworks

Aceleram o desenvolvimento;

Promovem boas práticas;

• Facilitam a manutenção.





Tipos de Frameworks

 Frameworks de Aplicação: Gerenciam o ciclo de vida da aplicação (Inicialização, Configuração, Execução e Finalização).

• Frameworks de Persistência: Abstraem o acesso a bancos de dados.





Tipos de Frameworks

 Frameworks Web: Facilitam o desenvolvimento de aplicações web.

• Frameworks de Testes: Automatizam a execução de testes.





É um poderoso framework de desenvolvimento para aplicações Java, fornecendo funcionalidades abrangentes para simplificar a criação de aplicativos empresariais escaláveis e robustos, com ênfase em práticas de programação eficazes como inversão de controle e injeção de dependência.





Arquitetura



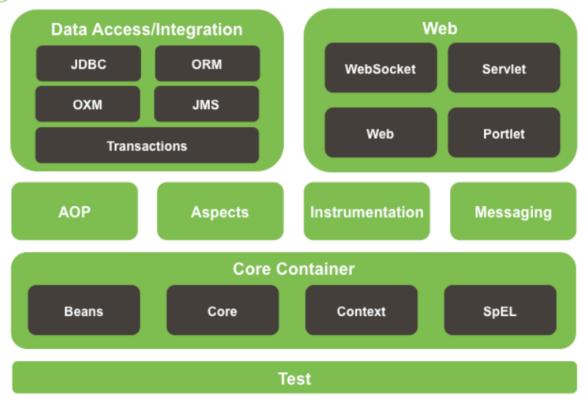




Imagem Ilustrativa

• Características:

 Inversão de Controle (IoC): Controle do fluxo da aplicação é transferido para o framework.

 Injeção de Dependência: Padrão de design em que um componente (objeto) recebe suas dependências de uma fonte externa, em vez de criá-las internamente.



· Benefício dessas Características:

 Simplificam a configuração e gerenciamento de componentes (objetos).

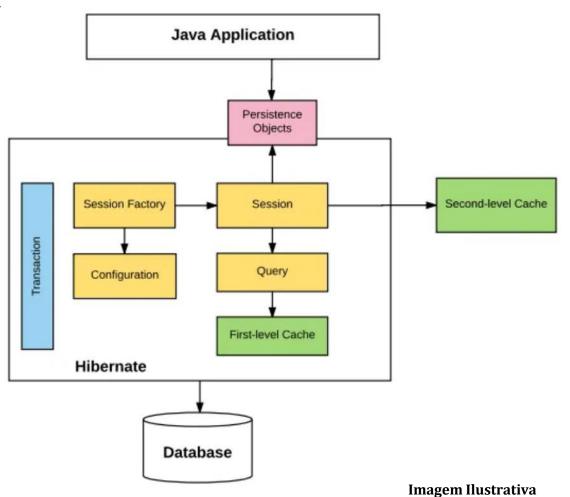




È um framework de mapeamento objetorelacional (ORM) para Java, que simplifica o acesso e manipulação de bancos de dados relacionais por meio de objetos Java. Ele mapeia automaticamente classes Java para tabelas de banco de dados, permitindo a persistência de objetos sem a necessidade de escrever consultas SQL manualmente.



Arquitetura





• Característica:

 Mapeamento Objeto-Relacional: Forma de conectar objetos de um programa orientado a objetos com tabelas de um banco de dados relacional.





· Benefício dessa Característica:

Abstrai a interação com bancos de dados.





Exemplos Populares - Spring MVC

Spring MVC (Model-View-Controller) é um módulo do Spring Framework que facilita o desenvolvimento de aplicativos web baseados no padrão arquitetural MVC. Ele fornece uma estrutura para organizar e gerenciar a lógica de negócios, a apresentação de dados e a interação do usuário em uma aplicação web.





Exemplos Populares - Spring MVC

Arquitetura

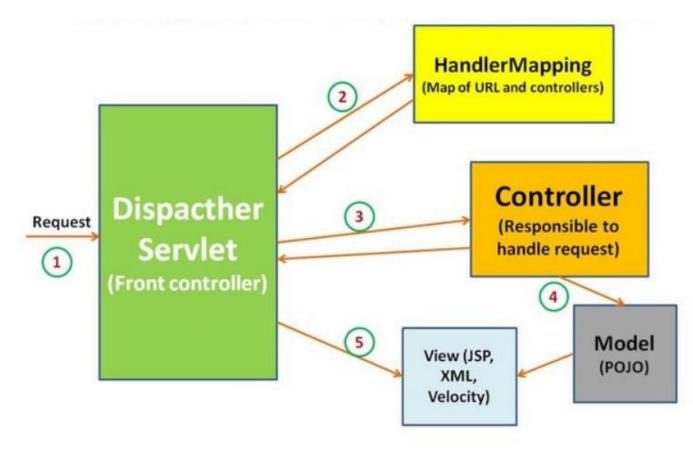




Imagem Ilustrativa

Exemplos Populares – Spring MVC

Característica:

Arquitetura Modelo-Visão-Controlador (MVC): Padrão de design que separa a aplicação em três componentes principais (Modelo [dados e lógica de negócio], Visão [Interface com o usuário] e Controlador [Interação entre Modelo e Visão]).





Exemplos Populares – Spring MVC

· Benefício dessa Característica:

 Organiza e facilita o desenvolvimento de aplicações web.

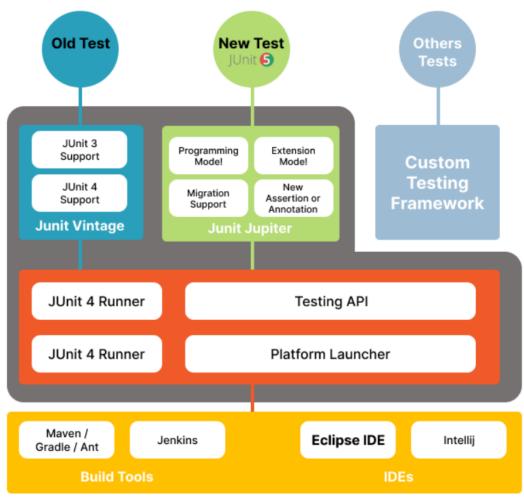




É um framework de teste de código aberto para Java. Ele fornece um ambiente de execução e estrutura para escrever e executar testes automatizados em aplicações Java. O JUnit é amplamente utilizado na prática de desenvolvimento ágil e é uma ferramenta essencial para a implementação de testes unitários, garantindo que partes específicas do código funcionem conforme o esperado.



Arquitetura



Característica:

 Teste Unitários: São verificações automáticas (classes com métodos) que avaliam se partes isoladas do código (métodos) funcionam como esperado.





· Benefício dessa Característica:

 Automatiza a verificação do comportamento correto do código.





Vantagens de Usar um Framework

Aumenta a produtividade;

Padroniza o desenvolvimento;

Reduz a complexidade.





Desafios e Considerações

Escolha adequada do framework;

Curva de aprendizado;

• Especialização vs. Flexibilidade.





Boas Práticas ao Usar Frameworks

 Mantenha-se atualizado com a documentação.

 Evite modificações profundas no código do framework.





Estudo de Caso - JUnit

Ver o projeto 'ProjetoTesteDeUnidade'.





Exercícios - Pesquise e Responda

Exercícios:

- 1) O que é um Framework?
- 2) Cite Benefícios em utilizar Frameworks.
- 3) Cite e Explique alguns tipos de Frameworks em Java.
- 4) Em que é Utilizado o Framework Hibernate?
- 5) Em que é Utilizado o Framework JUnit?
- 6) Cite Boas Práticas ao se Utilizar um Framework.





Referências

- VALENTE, Marco Tulio. Engenharia de software moderna.
 Princípios e Práticas para Desenvolvimento de Software com Produtividade, v. 1, 2020.
- https://balta.io/blog/o-que-e-um-framework
- https://blog.back4app.com/pt/frameworks-java/
- https://rollbar.com/blog/most-popular-java-web-frameworks/





Obrigado!

- Canais de Comunicação;
- · Horário de Atendimento.



