

# **LARAVEL**

**AULA 07** 



# **MIGRATIONS**

O que são e como funcionam as migrações?

```
class CreateFlightsTable extends Migration {
    public function up() {
         Schema::create('flights', function (Blueprint $table) {
              $table->increments('id');
              $table->string('name');
              $table->string('airline', 50);
              $table->unsignedInteger('airline id');
              $table->smallInteger('duration')->nullable();
              $table->timestamps();
              $table->foreign('airline id')->references('id')->on('airlines');
         });
    public function down() {
         Schema::drop('flights');
```

> database/migrations/2017 07 03 180000 create flights table.php

### Como criar uma migração?

A partir da linha de comando, executar o seguinte código:

php artisan make:migration nome\_de\_migration

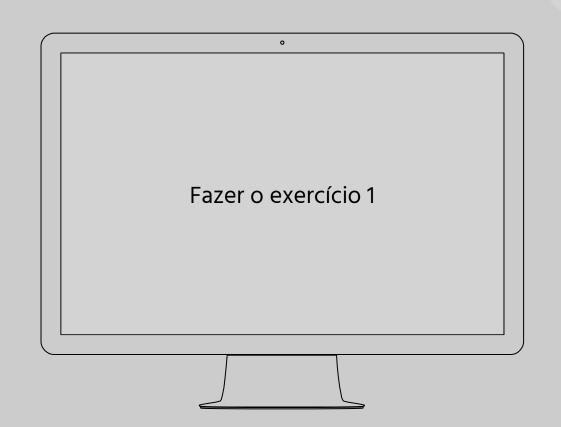
database/migrations/

2017\_07\_03\_193012\_nome\_de\_migration.php

#### > Comandos úteis para migrações

- // Executa todas as migrações do projeto que ainda não tenham sido executadas.
  php artisan migrate
- // Exibe o status das migrações. Ou seja, indica se foram executadas ou não.
  php artisan migrate:status
- // Desfaz a última operação de migração.
  php artisan migrate:rollback
- // Desfaz todas as operações de migração.
  php artisan migrate:reset
- // Desfaz e volta a executar todas as operações de migração.
  php artisan migrate:refresh

### **HORA DE PRATICAR!**





### **MODEL FACTORIES**

Vamos preencher nosso banco de dados com dados falsos aleatórios

# **Como criar um factory?**

A partir da linha de comando, executar o seguinte código:

php artisan make:factory nome\_do\_factory
--model=Nome\_Model

database/factories/ nome\_do\_factory.php

#### Definição do modelFactory

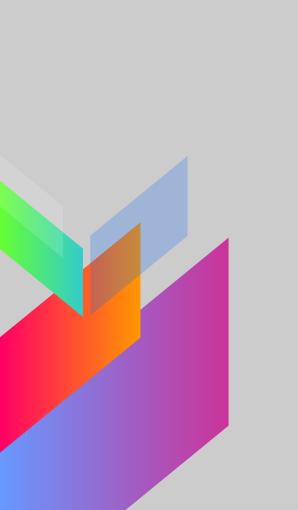
```
$factory->define(App\Product::class, function ($faker) {
   return
       'title' => $faker->word,
        'price' => $faker->numberBetween(1, 900),
        'description' => $faker->paragraph(10)
   ];
});
// Depois, para usá-lo
$product = factory(App\Product::class)->make();
$product->save();
factory(App\Product::class)->create();
factory(App\Product::class)->times(50)->create();
```

#### Definição do modelFactory

```
Sfactory->define(App\Pr
// Depois, para u á- p

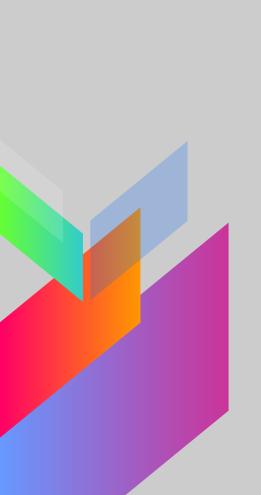
$product = factory(App\1.0duct:.class)->make(
             Production (class) Pease (class) Pease (class) Pease (class)
```

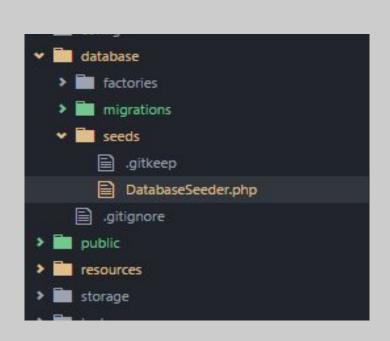
https://github.com/fzaninotto/Faker



# **SEEDERS**

O que são e como funcionam os seeders?





```
use App\Product;
use Illuminate\Database\Seeder;
use Illuminate\Database\Eloquent\Model;
class DatabaseSeeder extends Seeder
    public function run()
        factory(Product::class)->times(50)->create();
        $actors = factory(Actor::class)->times(50)->create();
        $movies = factory(Movie::class)->times(50)->create();
        foreach ($movies as $movie) {
            // Associamos o filme a 3 atores aleatórios
            $movie->actors()->sync($actors->random(3));
```

```
use App\Product;
use Illuminate\Database\Seeder;
use Illuminate\Database\Eloquent\Model;
class DatabaseSeeder extends Seeder
    public function run()
        $directors = factory(Director::class, 10)->create();
        foreach ($directors as $director) {
            // Criamos 5 filmes para cada diretor
            factory(Movie::class, 5)->create([
                'director_id' => $director->id,
            ]);
```

### Como criar um seeder?

A partir da linha de comando, executar o seguinte código:

php artisan make:seeder nome\_do\_seeder

database/seeds/
nome\_do\_seeder.php

Para executar os seeders a partir da linha de comando



### **HORA DE PRATICAR!**



