

## Criando a classe Pacote de Viagem

### Transcrição

[00:00] De volta ao projeto galera, a gente já colocou todos os elementos que a gente precisa na nossa tela. Então, olha só, aqui no design, a gente já colocou todos os text fields, todas as labels, a gente tem uma imagem que a gente ainda não setou, mas a gente já colocou.

[00:15] Pra gente fazer esses itens aparecerem na tela, o que a gente precisa fazer? Lembrando, essa tela vem de onde? Ela vem da tela de Pacotes, então, quando o usuário clicar na collection para selecionar um pacote, para ele visualizar os detalhes, é que vai exibir essa tela.

[00:31] Então, olha só, a gente vai vir aqui em Pacotes, vou clicar, por exemplo, em Atibaia, São Paulo, interior. Vou clicar aqui, vai mostrar todas as informações desse pacote. Só que, até então, a gente não está mostrando pacotes naquela tela, a gente está utilizando a mesma lista da primeira tela.

[00:51] A gente utilizou a mesma lista da primeira tela na tela de pacotes, então, se você reparar Rio de Janeiro, Ceará, Atibaia, São Paulo, Paraíba, Fortaleza. A gente tem várias viagens e aqui, a gente tem as mesmas, então, isso daqui não é pacote, é viagem.

[01:06] Então, pra gente começar a exibir os pacotes, a gente precisa dar uma refatorada no nosso código, por que? Olha só, na primeira parte do curso, lembra que a gente criou aqui o nosso modelo, a nossa classe viagem, e a gente colocou os atributos aqui que a gente iria precisar, que é o título, a quantidade de dias, o preço, a imagem e tudo mais?

[01:30] Agora, como a gente vai exibir mais informações na tela, na tela de detalhes, a gente precisa colocar alguns atributos que não diz respeito a viagem e sim, a pacotes, então, por isso, a gente vai começar a criar a classe de pacotes.

[01:43] Olha aqui, a gente tem, por exemplo, a descrição do que vai ter o pacote, a gente tem a data que o usuário pode viajar, pode ter o nome do hotel e várias outras coisas.

[01:56] Agora a gente vai criar uma nova classe, então como é que a gente faz isso? Aqui na pasta model, a gente vai clicar em novo arquivo, a gente vai dar um next e vamos escolher aqui a subclasse de NSObject, que a gente vai criar um modelo, um objeto depois.

[02:14] A classe vai chamar "Pacote Viagem", aí a gente vai dar um next e vamos dar aqui um create. A classe aqui já está criada, agora a gente pode começar a colocar os atributos que a gente precisa.

[02:30] Vamos criar uma constante e a primeira constante vai ser nome do hotel, que tipo ela vai ser? Uma string, como a gente só vai colocar o nome. A próxima, vai ser a descrição, uma string, a descrição pode ser, por exemplo, o que vai ter ou não o pacote, e tudo mais.

[02:52] A próxima vai ser a data, a data da viagem. Qual é a data que o cara pode viajar? 8 a 15 de agosto, é um exemplo. Então vamos voltar aqui, let, data viagem.

[03:04] Como a gente não vai fazer nenhuma operação de data, eu não vou querer calcular quantos dias faltam para o usuário viajar, nem nada, a gente vai deixar ela como string porque a gente apenas vai mostrar na tela.

[03:17] Se a gente precisasse fazer algum cálculo de data e tudo mais, a gente teria que trocar para data. No nosso caso, não precisa.

[03:26] E, por último, a gente vai ter o objeto viagem. A gente vai ter ele por composição aqui na nossa classe. Como a gente vai utilizar os atributos do objeto viagem, também, a gente vai criar uma constante. Então, viagem, ele é do tipo viagem, que é a classe aqui em cima.

[03:44] Já colocamos os atributos que a gente precisa, o que a gente precisa fazer agora? Método Construtor. Como é que a gente faz? A gente vai criar um init, então, olha só, pode escolher esse primeiro init mesmo, Swift.

[03:57] Vamos começar a passar os parâmetros aqui. O primeiro é nome do hotel, é uma string, depois a gente tem a descrição, que também é uma string. Depois a gente tem a data da viagem, que também é uma string e, por último, a gente tem a nossa viagem, que é do tipo viagem.

[04:18] Aqui embaixo, a gente já pode setar os nossos atributos. Então, olha só, self, ponto, nome do hotel é igual a nome do hotel, que a gente passa por parâmetro. A descrição, também, é a descrição que a gente passa por parâmetro.

[04:33] A data da viagem e, por último, a gente tem a viagem, então, self, ponto, viagem é a viagem. A gente já tem, então, uma classe que vai representar os pacotes que a gente vai exibir naquela collection.

[04:49] O que a gente precisa fazer agora? A gente precisa começar a refatorar essa tela porque aqui a gente está usando o objeto viagem, então vamos começar a refatorar e trocar para esse objeto novo que a gente criou. Para fazer isso, a gente vai abrir o View Controller de pacote, então a gente vai clicar aqui na pastinha, Controller, Pacotes Viagens.

[05:10] Primeira coisa, pessoal, olha só aqui, a gente tem uma lista, que a gente retorna todas as viagens. Vamos analisar isso, a gente tem aqui uma lista tipada como viagem. Aqui, a gente já vai ter que mexer, agora não é mais viagem, é pacote viagem.

[05:24] E, aqui, a gente tem esse viagem DAO, que é o arquivo que a gente usou no primeiro curso, na primeira parte desse curso. A gente fez o download lá da plataforma da Alura, copiou o arquivo para dentro do projeto e está utilizando ele para exibir as viagens que tem lá na table.

[05:39] Só que agora a gente vai utilizar um outro arquivo, vai ser o Pacote Viagens DAO. Esse arquivo vai retornar pra gente os pacotes que a gente vai utilizar na collection.

[05:50] Para fazer isso, pessoal, a gente vai fazer o download do arquivo Pacote Viagens DAO e, aproveitando, a gente também já vai fazer o download da pasta Assets.

[05:59] Como a gente vai colocar pacotes novos aqui, a gente vai ter algumas imagens novas. Como eu já tenho esses arquivos aqui no meu computador, eu não vou fazer um download, eu vou apenas colocar ele dentro do projeto.

[06:10] Aqui, eu tenho um arquivo Pacote Viagens DAO, que é esse arquivo, eu vou clicar e arrastar ele para dentro dessa pastinha Viagem DAO, que é a pastinha que a gente criou para organizar os nossos arquivos, e vou dar um finish.

[06:27] Como eu vou utilizar uma nova pasta, de assets, eu vou apagar essa. Eu vou dar um delete e vou clicar apenas aqui em "Remove References", clico aqui, aí eu volto lá no meu meu projeto e vou pegar a pastinha nova, que eu coloquei em cima da que estava.

[06:44] Então, eu vou arrastar de novo para dentro do projeto. Vou deixar aqui copiado essa opção, "Copy items if needed", e o "Create Groups" e vou dar um finish.

[06:56] Agora a gente já tem os arquivos pra gente começar a refatorar o nosso código, então vamos lá. Primeira parte é a gente tirar essa tipagem aqui.

[07:03] A gente vai usar agora é "Pacote Viagem", não mais viagem. Segundo ponto é a gente tirar esse viagem DAO, agora não é mais viagem DAO, agora é esse arquívinho aqui, "Pacote Viagem DAO". Agora, eu já tenho todos os pacotes realmente.

[07:21] Aqui embaixo, o nosso array está tipado como viagem. A gente pode trocar, Pacote Viagem. Feito isso, a gente já pode ir no método Self for item da collection para alterar as propriedades.

[07:34] Então, olha só, está vendo que ele está reclamando aqui? É porque a gente mudou a nossa lista, então a gente vai ter que mexer. Então, olha só, o primeiro ponto é a gente renomear essa constante. Aqui ela está Viagem Atual, a gente pode colocar Pacote Atual, não é apenas uma viagem, agora é um pacote, tem mais coisas.

[07:55] Então, onde estava Viagem Atual, a gente vai copiar e colar para alterar a nomenclatura dele. Então eu vou colar aqui, colar aqui e colar aqui.

[08:05] Agora, ele continua dando erro porque ele está tentando acessar a propriedade título, que antes era do objeto viagem, agora, a gente tem mais um nível aqui.

[08:13] Então, olha só, eu vou abrir aqui o meu pacote, dentro do pacote, a gente tem a viagem e dentro da viagem a gente tem o título, que é o que ele está buscando. Então, o que a gente precisa fazer? Ponto, viagem, ponto, título.

[08:25] Eu estou pegando a viagem e acessando o título de dentro do meu Pacote Viagem. A mesma coisa aqui embaixo, então, vamos pôr viagem, ponto, quantidade de dias, viagem, ponto, preço e aqui, viagem, ponto, caminho da imagem.

[08:45] Feito isso, falta a gente alterar aqui essa tipagem do nosso search. Aqui, então vai ser Pacote Viagem e não mais viagem. Vamos rodar o projeto para ver como é que está? Então vamos buildar aqui.

[09:00] Agora que o projeto já está rodando, vamos clicar aqui em Pacotes. Então, olha só, agora sim, a gente já alterou ao invés de viagem, a gente colocou os pacotes, realmente os pacotes.

[09:12] Agora, a gente precisa fazer o seguinte, a gente precisa passar por parâmetro o objeto, ou seja, o pacote que o usuário clicar. Assim, a gente consegue exibir na tela de detalhes, então, a gente já vai continuar fazendo isso daí.