

04

Criando o banco de dados e tabela

Caso você precise do projeto com todas as alterações realizadas na aula passada, [você pode baixá-lo neste link](https://github.com/alura-cursos/flutter-persistencia-interna/archive/aula-2.zip) (<https://github.com/alura-cursos/flutter-persistencia-interna/archive/aula-2.zip>).

Adicione o `sqflite` no projeto, para isso adicione as seguintes dependências, conforme o exemplo:

```
dependencies:  
  flutter:  
    sdk: flutter  
  sqflite:  
  path:
```

Após buscar os pacotes, crie o diretório e arquivo para escrever o código do sqflite. Como primeiro passo, crie a função para criar o banco de dados.

Para criar o banco, primeiro busque o caminho do banco a partir da função `getDatabasesPath()`, ela retorna um `Future<String>` que representa o caminho do banco.

Chame o `then()` do `Future<String>` e dentro do seu escopo, utilize o `join()` do pacote `path` para criar o banco de dados no local esperado, para determinar o nome do arquivo, envie como primeiro argumento o caminho e como segundo o nome do arquivo com a extensão `.db` (no curso utilizamos '`bytebank.db`').

Retorne o `join()` para a variáveis que vai determinar o caminho completo do arquivo, então chame a função `openDatabase()` do `sqflite` enviando o caminho completo como primeiro argumento.

Em seguida, implemente a propriedade `onCreate` que recebe uma função que tem como parâmetro uma referência de `Database` e um `int` que determina a versão do banco.

Dentro da função execute o seguinte SQL para criar a tabela que vai salvar os contatos:

```
CREATE TABLE contacts(  
  id INTEGER PRIMARY KEY,  
  name TEXT,  
  account_number INTEGER)
```

Por fim, defina a versão do banco de dados com o valor `1` por meio da propriedade `version`.