

06

Criando a camada DAO

Crie a classe DAO para contato e envie todos os comportamentos de banco de dados que operam com contato (inserção e busca).

Ao aplicar esse ajuste, modifique o código do projeto que precisa acessar o banco criando um objeto do tipo `ContactDao`.

Depois refatore o código do DAO, faça com que ele seja responsável em devolver o sql da tabela de contatos, e também extraia o nome da tabela junto dos campos para que sejam reutilizados nos comportamentos internos.

Você pode considerar a abordagem do `const` estático para os atributos. Para mais detalhes sobre a diferença entre `final` e `const`, [confira esta página da documentação \(https://dart.dev/guides/language/language-tour#final-and-const\)](https://dart.dev/guides/language/language-tour#final-and-const).

Por fim, extraia trechos de código que podem ser funções privadas e teste o App conferindo se apresenta o mesmo comportamento esperado.

Aproveite este momento para revisar o código do projeto também, removendo imports desnecessários, comentários e extraindo código.