07

Partials com locals

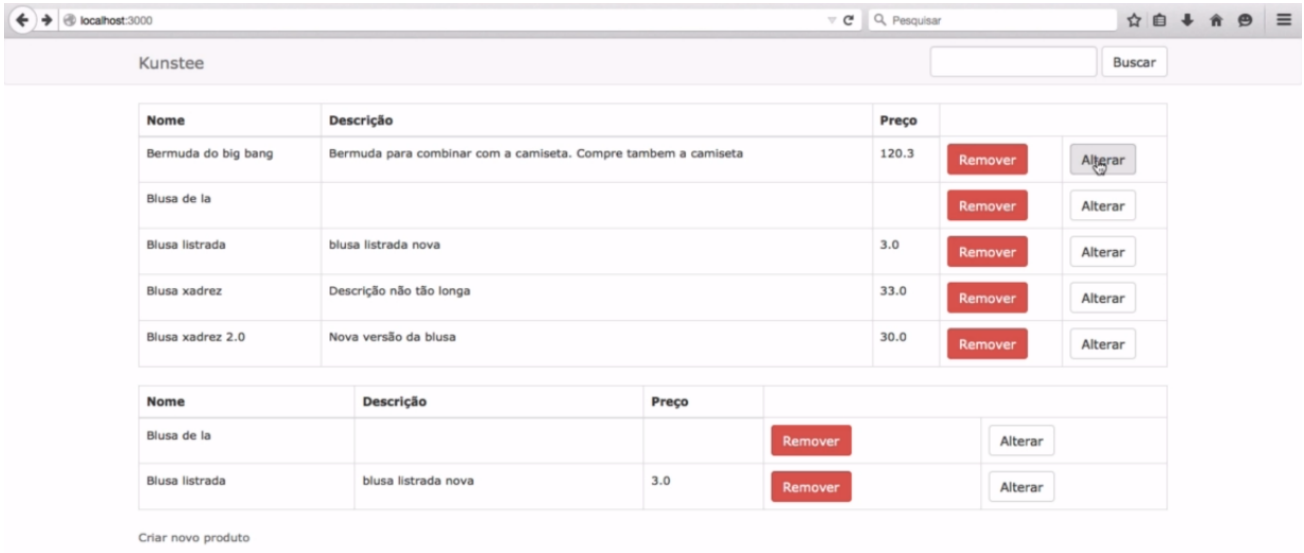
Capítulo 14 - *Partials* com *Locals*

Já fizemos com que o fomulário de criação de produto nos permitisse selecionar o departamento ao qual ele pertence. Porém ainda não conseguimos alterar os dados dos produtos através do site, tanto na hora de criá-lo, propriamente dito, quanto na lista. Da mesma forma que incluimos um link para remover os produtos, vamos criar um para alterá-los.

O *index* chama a tabela que foi salva na *partial*. Lá vamos adicionar mais um botão:

```
<tr>
    <td><%= produto.nome %></td>
    <td><%= produto.descricao %></td>
    <td><%= produto.preco %></td>
    <td><%= button_to "Remover", produto,
                          method: :delete,
                          class: "btn btn-danger",
                          data: { confirm: "Tem certeza que deseja remover #{produto.nome}?" }
    <td><%= button_to "Alterar", produto, class: "btn btn-default" %></td>
</tr>
```

Na página com a lista já observamos os botões:



Ao clicarmos em um deles, nos é mostrada uma página de erro dizendo que o navegador tentou acessar um POST para "/produto/:id". Primeiro trocaremos de `button_to` para `link_to`. Agora o navegador tentará um GET.

Nas rotas, devemos passar o *edit* para as *resources*:

```
Rails.application.routes.draw do
    resources :departamentos
        resourses :produtos, only: [:new, :create, :destroy, :edit]
        ...
end
```

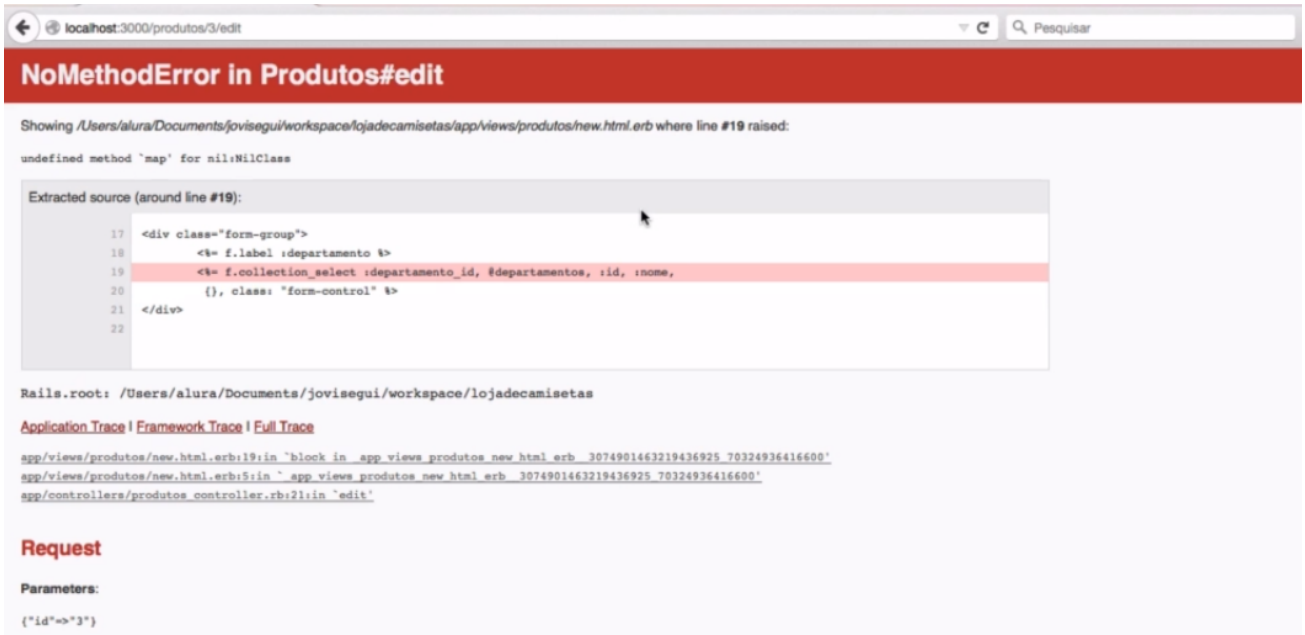
Se visualizarmos a URL criada pela *resource* veremos que será "/produto/:id/edit" e o *path* será "edit_produto. Então chamamos o `edit_produto_path` . Ele recebe o parâmetro *id*, por isso precisamos passar qual é esse parâmentro (produto).

```
<td><%= link_to "Alterar", edit_produto_path(produto), class: "btn btn-default" %></td>
```

O link está certo. O erro que será mostrado está ligado ao *controller*, a ação "edit" não foi encontrada. Precisamos criar um método lá:

```
def edit
   id = params[:id]    #busca o parâmetro "id"
   @produto = Produto.find(id)    #procura o produto
   render :new    #queremos renderizar a view do "new", pois é no formulário que faremos as mod
end
```

Salvamos e tentamos novamente acessar a página:



Perceba que não populamos os `@departamentos` , então vamos fazê-lo:

```
def edit
   id = params[:id]
   @produto = Produto.find(id)
   @departamentos = Departamento.all
   render :new
end
```

Agora sim, foi renderizada a página de formulário. Porém perceba que, apesar de funcionar, não é interessante que o botão siga com o nome "Criar o produto", afinal estamos modificando-o.

Método *update*

Também não conseguiremos salvar as alterações, pois faltará a rota para atualizar os valores do produto:

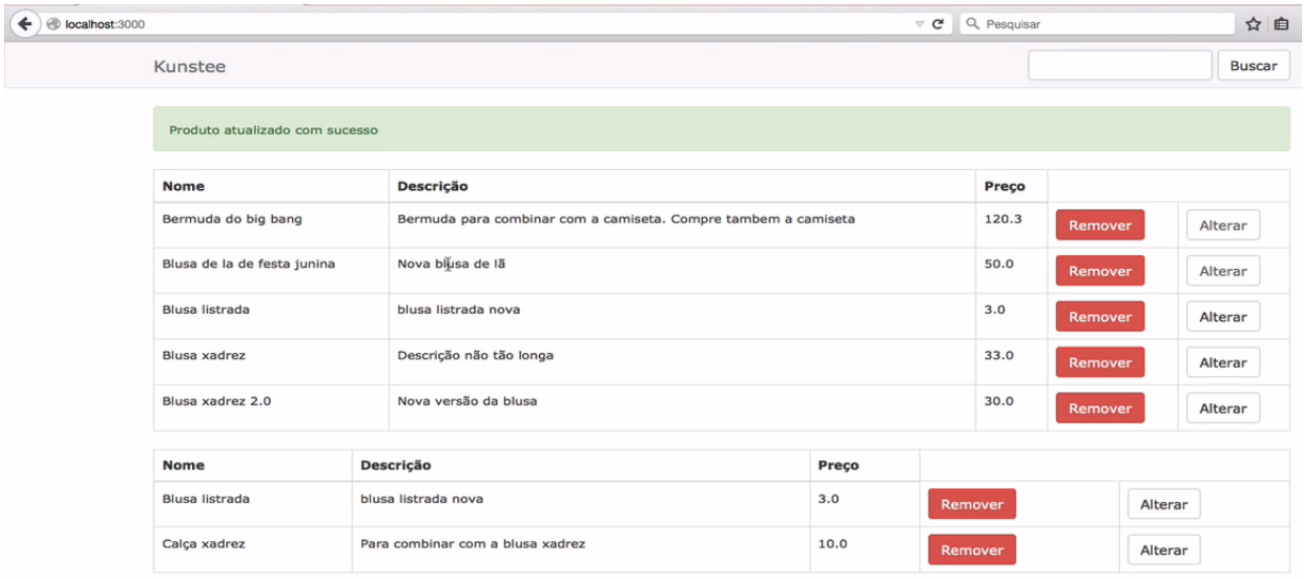
```
...
        resources :produtos, only: [:new, :create, :destroy, :edit, :update]
...
```

- `:edit` mostra o formulário de edição;
- `:update` é o ato de atualizar.

Da mesma forma funcionaram o `:new`, que mostra o formulário de criação, e o `:create`, que é o ato de criar. Também será necessário criar o método no *controller*:

```
def update
    id = params[:id]    #busca o parâmetro pelo id
    @produto = Produto.find(id)    #busca o produto pelo id
    valores = params.require(:produto).permit :nome, :preco, :descricao, :quantidade, :departame
    if @produto.update valores    #observa cada valor e os atualiza
        flash[:notice] = "Produto atualizado com sucesso"    #dando certo, aparece a mensagem
        redirect_to root_url    #volta para a página inicial
    else
        render :new
    end
end
```

Atualizando a página no navegador, teremos:



Lembre-se que tivemos problemas quando não fizemos `@departamentos = Departamento.all` no método `edit`, então também vamos inseri-lo nos métodos `update` e `create`.

Limpando o *controller*

Perceba que diversas linhas desse código se repetem no nosso *controller* na maioria dos métodos. Comecemos isolando, em um método a parte, a busca de todos os departamentos e a chamada para a renderização da tela de criação de produto:

```
def renderiza_new
    @departamentos = Departamento.all
    render :new
end
```

Essas duas linhas podem ser substituídas agora por `renderiza_new` em todo o *controller*. Esse método que criamos é para o nosso controle e clareza do código, além de não ser chamado em nenhuma rota. Não existe a necessidade de mostrá-lo. Então o coloquemos como privado:

```
private

def renderiza_new
    @departamentos = Departamento.all
    render :new
end
```

Tudo o que vier depois do `private` será privado. A busca, ou *set* por convenção, do produto pelo *id* também se repete em vários métodos. Vamos isolá-la logo abaixo do `renderiza_new` :

```
private

def renderiza_new
    @departamentos = Departamento.all
    render :new
end

def set_produto
    id = params[:id]
    @produto = Produto.find(id)
end
```

No caso do método `destroy` faremos mais algumas mudanças:

```
def destroy
    set_produto
    @produto.destroy
    redirect_to root_url
end
```

O `set_produto` está sendo chamado em primeiro lugar em três métodos diferentes. Então, para os deixarmos mais limpos ainda, podemos usar um método, `before_action` , que chama aquele em primeiro lugar para `edit` , `update` e `destroy` (ele será inserido em cima de tudo):

```
class ProdutosController < ApplicationController

    before_action :set_produto, only: [:edit, :update, :destroy]
```

E excluimos o `set_produto` de tais métodos.

Podemos isolar o `params.require` (também privado). Por padrão o nome do método será `produto_params` :

```
def produto_params
    params.require(:produto).permit :nome, :preco, :descricao, :quantidade, :departamento_id
end
```

E nos métodos que o chamam:

```
valores = produto_params
```

Ou substituir onde houver `valores` por `produto_params` .

Mudando o botão usando *locals*

Nos resta mudar o botão da tela de alteração de produto. Ele está igual ao da tela de criação. Uma maneira de fazer isso seria criar a página "edit" e pedirmos para que ela seja renderizada onde se deve (`update` e `edit`). Apenas copiaríamos o mesmo código do "new.html.erb" e mudaríamos o nome do botão. Com umas poucas mudanças no *controller* conseguimos solucionar esse problema. Porém isso acarretará em outros como, por exemplo, no caso de querermos acrescentar um novo campo para a criação. Cada mudança terá que ser copiada para todas as páginas. Já vimos que o *Copy-Paste* é uma má prática!

Então, a melhor prática é termos um *partial* de formulário de criação, o "_form.html.erb" dentro de "/views/produtos". Agora tanto no "new.html.erb" quanto no "edit.html.erb" fazemos:

```
<%= render 'form' %>
```

E todo aquele código do formulário vai para a *partial*.

No *form*, na parte do botão, fazemos:

```
<%= f.submit texto_da_acao, class: "btn btn-primary" %>
```

A *string* do botão será a única diferença entre os dois formulários. Então para o de criação e o de edição fazemos, respectivamente:

```
<%= render 'form', locals: { texto_da_acao: 'Criar o produto'} %>
```

```
<%= render 'form', locals: { texto_da_acao: 'Atualizar o produto'} %>
```

A variável é local, então usamos o hash `locals: {}` . Além disso o formulário virou uma *partial*, então precisamos explicitar:

```
<%= render partial: 'form', locals: { texto_da_acao: 'Criar o produto'} %>
```

```
<%= render partial: 'form', locals: { texto_da_acao: 'Atualizar o produto'} %>
```

Com isso finalizamos o nosso curso! Parabéns! Com o que vimos até agora, já temos o básico para a criação de uma página de produtos com criação, alteração, exclusão, visualização e tudo que se tem direito! Vimos boas práticas de escrita de código, customizamos rotas, aprendemos sobre estruturas. Criamos um sistema automatizado, limpo e pronto para ser aplicado em qualquer negócio! Esperamos que você tenha gostado e aproveitado! Até a próxima!