

03

Injetando o banco de dados

Agora estamos usando um banco de dados para gravar as dívidas. Mas nossa implementação tem um problema: não fechamos a conexão com o banco de dados!

Uma forma de resolver esse problema seria fechar a conexão em cada um dos métodos, mas isso nos obrigaria a criar uma nova instância de `BalancoEmpresa` a cada método que quiséssemos chamar. Além disso, ficaríamos abrindo conexões com o banco com o tempo todo, o que não é muito eficiente.

Tudo isso indica que a classe `BalancoEmpresa` não é o melhor lugar para criarmos a instância de `BancoDeDados` da qual dependemos. Então, em vez de a classe `BalancoEmpresa` criar ela mesma uma instância de `BancoDeDados`, ela deve receber um `BancoDeDados` já criado por alguém que sabe quando a conexão com o banco poderá ser fechada.

Altere a classe `BalancoEmpresa`, fazendo-a receber uma instância de `BancoDeDados` no construtor. Cole aqui o código da classe alterada. Faça, também, um método main que testa sua alteração, criando o banco de dados e registrando algumas dívidas e pagamentos.

Responda

INserir Código		Formatação
<pre>```</pre>		