

10

O que aprendemos?

Transcrição

Recapitularemos o conteúdo apresentado até então. Descobrimos algumas convenções para a definição do tipo e tamanho dos dados para SqlServer. Descobrimos essas informações com base na classe `SqlServerTypeMapper`.

CLR	SQL Server
<code>int</code>	<code>int</code>
<code>long</code>	<code>bigint</code>
<code>DateTime</code>	<code>datetime2</code>
<code>Guid</code>	<code>uniqueidentifier</code>
<code>bool</code>	<code>bit</code>
<code>byte</code>	<code>tinyint</code>

CLR	SQL Server
<code>double</code>	<code>float</code>
<code>DateTimeOffset</code>	<code>datetimeoffset</code>
<code>short</code>	<code>smallint</code>
<code>float</code>	<code>real</code>
<code>decimal</code>	<code>decimal(18, 2)</code>
<code>TimeSpan</code>	<code>time</code>

* informações obtidas da classe `SqlServerTypeMapper`

Se não tivéssemos configurado as propriedades das classes, regras implícitas teriam sido utilizadas e o banco de dados não funcionaria da forma desejada. Para realizar as configurações, utilizamos o argumento `Typename` na anotação `Column`.

Aprendemos, também, a configuração da nulidade das colunas. A convenção para a nulidade das colunas se dá pelo tipo de SLR. Se o SLR aceitar `null`, o Entity irá atribuir esse valor à coluna. Os tipos primitivos da SLR são sempre colocados como `not null`. Já tipos complexos - como a `string` serão considerados nulos. Para quebrarmos essa convenção, utilizamos a anotação `Required`.

Percebemos que o código da classe `Ator` estava misturando informações do mundo relacional com o mundo orientado pelo objeto. Para resolver esse problema, movemos todas as informações de configuração para a classe contexto, dentro do método `OnModelCreating`.

Com isso, iremos analisar o fluxo de mapeamento que o Entity utiliza. Primeiramente, o Entity vai na classe de contexto e verifica a classe que precisa ser mapeada, essa informação está determinada na propriedade `DbSet`. A partir disso, o software irá escanear a classe a ser mapeada para identificar se existe alguma anotação. Nas anotações é que as convenções automáticas do Entity serão quebradas. Se não houver nenhuma anotação, o Entity irá para o método `OnModelCreating` e checará se há alguma regra explícita para depois fechar seu modelo de mapeamento.

