

13

## O que aprendemos?

Nesta aula, aprendemos:

- As boas práticas e padrões de projeto com orientação a objetos
- O padrão **Entity** e vimos que ele já está sendo aplicado em nosso projeto
- O padrão **Creation Method**, que cria uma conexão, de forma que não precisemos repetir esse código pela aplicação
- O padrão **Repository**, que permite extrair a lógica de persistência para uma classe específica
- A abstrair a implementação de um *repository*, através de uma interface, para podermos trocar a implementação no futuro, caso seja necessário
- O conceito de injeção de dependências e suas diversas vantagens no desenvolvimento