

02

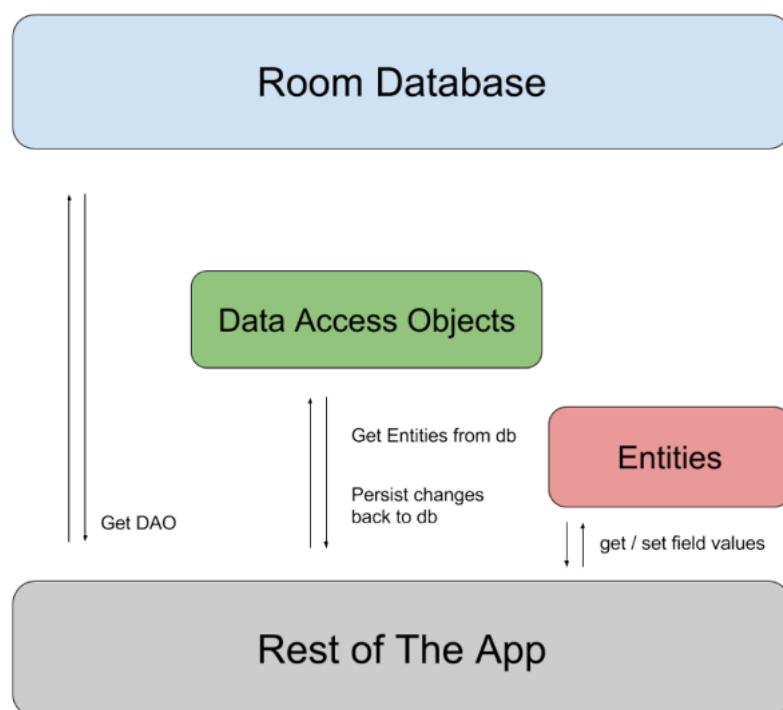
Implementando o Database

Caso você precise do projeto com todas as alterações realizadas na aula passada, você pode baixá-lo por meio [deste link](#) (<https://github.com/alura-cursos/android-room-parte-1/archive/aula-1.zip>).

Comece com a implementação dos 3 principais componentes do Room:

- Database;
- DAO;
- Entity.

A implementação dos componentes segue a lógica conforme a imagem abaixo:



Fonte da imagem: <https://developer.android.com/training/data-storage/room/>
[\(https://developer.android.com/training/data-storage/room/\)](https://developer.android.com/training/data-storage/room/).

Comece pelo **Database**, para isso crie uma classe abstrata que faça a extensão de `RoomDatabase`. Todas as classes que fazem extensão da `RoomDatabase` devem ser anotadas com `@Database`. A anotação exige ao menos 2 argumentos:

- **entities**: array de referência de classes configuradas como Entity;
- **version**: versão do banco de dados.

Para esse primeiro momento, envie um array vazio e coloque o valor 1 na versão, então, construa o projeto com atalho **Ctrl + F9** para que o *annotation processor* gere o código a partir da configuração.

Provavelmente vai aparecer um erro de compilação indicando que é necessário enviar uma lista com entidades. Não se preocupe, este erro é esperado e o resolveremos logo mais.

