

Apresentação

Transcrição

Olá, sou Daniel Portugal, instrutor da Alura e da Caelum.

No curso anterior de "Entity Framework Core: Banco de dados de forma eficiente", aprendemos que o Entity é uma ferramenta **ORM** (Mapeamento Objeto-Relacional), ou seja, ela é responsável por fazer o mapeamento do mundo orientado do objeto ao mundo relacional dentro da plataforma .Net.

Para isto, utilizaremos um projeto em que íamos criando as classes C#, e evoluindo o banco de dados a partir delas. Uma situação típica de quem faz uso do Entity é assumir um projeto de manutenção em que o banco de dados já estará criado e populado. Nesses casos, teremos de usar a tabelas e recursos já existentes.

Neste curso, são apresentados os conhecimentos necessários para integrar o Entity em um banco de dados legado. Para tornar o curso mais fluido e didático, o conteúdo foi organizando em duas partes. Na primeira, aprenderemos a configurar classes e atributos a tabelas e colunas com nomes específicos. Aprenderemos a configurar o tipo e tamanho das colunas, bem como determinar se uma coluna é `null` ou `notnull`.

Aprenderemos o que fazer quando uma coluna não for necessária na camada de negócios. Iremos, ainda, revisar e configurar relacionamentos entre classes. Tudo isso utilizando as melhores de orientação ao objeto para separar as responsabilidades do seu código de configuração.

Na segunda parte, conheceremos as regras que o Entity segue para mapear herança e tipos numerados. Iremos aprender a configurar índices, chaves compostas, restrições `unique`, restrições `check` e veremos o que fazer quando tivermos *view* e *stored procedures* no banco de dados.

Como qualquer ferramenta, o Entity possui suas limitações, iremos conhecê-las e superá-las. Nos momentos em que o Entity não atender às necessidades específicas que surgirem, saberemos como assumir o controle da geração do **SQL**.

Para demonstrar todos os conceitos, usaremos um banco de dados legado, chamando "Alura Filmes". Tentaremos mapear as tabelas às classes. A ferramenta que usaremos é o Visual Studio 2017 e um projeto do tipo *console*.

Você precisará conhecer **SQL**, pois faremos uso extensivo de comandos dessa linguagem, inclusive em algumas ferramentas que o próprio Visual Studio fornece.

Tentaremos replicar o banco de dados legado, checaremos, assim, se o Entity está gerando a estrutura de dados corretamente.

