

Instalação e criação de um novo projeto

Transcrição

[00:00] Na aula passada vimos o que é o Play e demos uma pincelada em algumas das funcionalidades que ele tem.

[00:08] Vamos botar a mão na massa agora e criar aquela nossa loja? Primeiro ponto é instalar o Activator, que é um gerenciador de projetos Play e para isso vamos vim aqui no site playframework.com/download, clicar nesse botão de Download Play.

[00:28] No caso, eu já estou com ele aqui na minha máquina, eu já baixei, o arquivo está aqui. O que que fazemos a partir de agora? Vamos extrair esse arquivo zip aqui em uma pasta de projetos que eu tenho. Você pode criar uma pasta para os seus projetos Play e extrair o arquivo ali.

[00:48] O comando em Linux e Mac é `unzip` e o nome do arquivo, se você estiver usando o Windows Power Shell você vai usar o `expand-archive` e definir um `destination path`, que é o local de destino onde o arquivo vai ser extraído.

[01:07] Extraímos aqui, e temos agora a pasta do Activator. A partir daí o Activator já está instalado, para criar um projeto vamos rodar o Activator, que está dentro da pasta dele, `/bin/activator` e criar um novo projeto, `new` e o nome do projeto, no caso, vamos chamar nosso projeto de `produtos-API` já que vamos criar um ponto de acesso a nossa loja, aos nossos produtos.

[01:43] Dá um Enter, ele vai baixar algumas dependências, como eu já fiz isso antes, ele passa direto pro próximo passo, que é o que? É uma tela onde você tem algumas opções para escolher, alguns templates de projetos possíveis. No caso, vamos fazer um projeto em Play e vamos usar linguagem Java, então é a opção 5, o Activator vai se encarregar de criar todos os arquivos do nosso projeto.

[02:12] Se você listar os arquivos aqui agora temos a pasta do nosso projeto, `produtos-api`. Entrando nela com `cd`, conseguimos ver o que que o Activator gerou para o nosso projeto Play. No caso, ele tem algumas pastas importantes aqui, eu vou dar uma pincelada e depois voltamos nelas com mais detalhe em cada uma.

[02:34] A pasta `app` é onde vai ficar todo o seu código fonte Java e HTML, todas as suas classes e todas as suas views, todas as suas páginas. A pasta `conf` vai ter as configurações do seu projeto, configuração de banco de dados, configuração de logs, entre outras coisas mais.

[03:03] A pasta `public`, essa aqui, ela vai ter todos os seus arquivos de estilização como CSS, as imagens que vão ser disponíveis para qualquer usuário que não esteja logado, arquivos JavaScript, entre outras coisas.

[03:22] Eu vou limpar aqui a tela, que que vamos fazer agora? Vamos subir o nosso projeto para ver o que tem nesse projeto base? Precisamos rodar o Activator aqui para ele abrir o nosso console de gerenciamento, que eu tinha falado antes. Onde está o Activator? Está na pasta anterior, então voltamos uma pasta e digita aqui `activator-1.3.10-minimal/bin/activator`, esse é o caminho do programa que temos.

[03:53] Então, rodando isso, ele talvez baixe mais algumas dependências aqui. No caso, eu já fiz esse processo mais de uma vez, então ele também não vai baixar, ele só vai identificar que as dependências estão sendo baixadas. Quando ele terminar, ele vai mostrar um console com o nome do seu projeto e te permitir escrever, rodar comandos.

[04:18] Esse é o console interno do Play, sempre que você conseguir ver o nome do seu projeto bonitinho, provavelmente você está dentro do console do Activator. E como eu faço para subir o projeto? O comando `run`, você está

rodando o seu projeto, você está dando run nele, aperta Enter, ele vai ver se todas as suas dependências estão ok e vai mostrar essa mensagem de que o servidor está de pé.

[04:47] Se você quiser sair do servidor, você aperta “Ctrl + D” e ele para o servidor, vamos subir o servidor de novo e ele sobe o servidor no localhost, na porta 9000. Vamos acessar para ver o que tem lá? Acessamos aqui, primeira vez que ele acessa ele é um pouquinho devagar porque podemos ver aqui que no registro que ele está compilando as nossas classes.

[05:18] E a compilação do Play é um pouquinho devagar, mas depois que ele compilou podemos ver aqui a nossa página. É uma página com uma mensagem de que sua aplicação nova está pronta e tem algumas dicas, ela diz que versão do Play você está usando, ela mostra o que tem no seu arquivo de rotas, na verdade ela te dá um exemplo de como configurar o seu arquivo de rotas, que vamos ver mais tarde. Os controladores também, vamos ver tudo isso depois.

[05:52] Ela te diz também um pouco como configurar o seu banco de dados, vamos ver cada um desses pontos em mais detalhes mais para frente, por enquanto só quero configurar e rodar um novo projeto. Nós já conseguimos rodar, que vamos usar para editar o projeto, para realmente criar cada um dos arquivos e classes e todo o projeto em si? Eu vou usar o Eclipse porque é uma IDE bem famosa no mercado que gera bastante produtividade.

[06:25] Para fazer essa IDE funcionar, precisamos importar o projeto dentro dela, então eu estou com o Eclipse aqui aberto, eu vou tentar importar o nosso projeto aqui dentro, seria um projeto existente, vamos até a pasta onde ele está, no caso eu já estou aqui, na pasta produtos-api e abri.

[06:50] Se existe um projeto, ele aparece aqui mas não apareceu nada. Não apareceu porque o projeto ainda não existe, o projeto em Play, ele é neutro e você pode configurar ele para Eclipse e para IntelliJ IDEA. Vamos configurar para Eclipse. Eu vou matar aqui o servidor, já vou sair do console também direto apertando “Ctrl + C” e limpar a nossa tela.

[07:18] Para configurar o nosso projeto para rodar no Eclipse, nós primeiro precisamos adicionar um plugin no Play para falar que estamos usando o Eclipse e que ele precisa gerar os arquivos de projeto que vão permitir que importemos o nosso aplicativo no Eclipse para edição.

[07:38] Vamos editar um arquivo chamado plugins.sbt, que gerencia todos os plugins que temos. Eu vou usar o editor Atom, você pode usar o editor de texto de sua preferência para editar esse arquivo, o arquivo fica na pasta project e chama plugins.sbt.

[08:02] Eu vou abrir aqui o arquivo, ele tem já várias configurações de diversos plugins que o Play usa por default, por padrão e eu tenho uma colinha aqui do plugin novo que vamos inserir, que é o plugin do Play para relacionar ele ao Eclipse. Inserimos ele aqui na última linha, salva o arquivo, ok.

[08:30] A partir daí, nós já conseguimos importar o projeto no Eclipse. Mas, ainda tem algumas coisas mais que eu quero fazer, que é preparar o projeto para toda vez que salvamos um arquivo no Eclipse, ele recompila todos os arquivos e atualiza o Eclipse, assim nós não precisamos ficar alternando entre o console e o próprio Eclipse para atualizar o nosso projeto.

[08:57] Então vamos lá, vamos alterar agora o arquivo build.sbt, que está aqui na raiz do nosso projeto. Build.sbt, ele tem algumas configurações como nome do seu projeto, a versão dele e alguns plugins que vamos mexer mais para frente.

[09:15] Ele também gerencia as dependências do nosso projeto, no caso ele está indicando que vamos usar uma JDBC Java, que temos sistema de cache, está usando a JavaWs.

[09:27] Eu vou pegar aqui na minha cola também, são várias configurações do Eclipse para configurar o sistema de compilação e indicar que precisamos dos arquivos de projeto Eclipse e configurar novos sources, novas pastas de código fonte para o Eclipse. Então eu já posso fechar aqui, eu vou colar tudo isso aqui.

[09:52] Não se preocupem, todo esse código vai estar disponível para vocês nas atividades, você também consegue achar ele no Google ou no próprio site do Play, você consegue achar esse código. Mas, eu estou aqui com a minha colinha porque eu não consegui decorar esse monte de coisa.

[10:16] Vamos lá, vamos importar o nosso projeto, eu vou aqui rodar o Activator de novo. Ele vai baixar algumas dependênciaszinhas para poder rodar o projeto Eclipse.

[10:35] Como é a primeira vez que fazemos isso, eu também vou indicar que ele precisa compilar o projeto uma vez, só para ele já ter todos os dados atualizados, todos os arquivos atualizados, compilados bonitinhos e quando ele gerar o projeto Eclipse, todo class path vai vim correto, vai vim configurado corretamente.

[10:58] Então, o nosso gerenciador, para nós compilarmos o projeto é só falar para ele compile. Ele vai compilar todos os nossos arquivos e então usamos o comando eclipse e ele vai gerar todos os arquivos do nosso projeto Eclipse. Quando ele mostrar a mensagem de sucesso, você pode agora alternar aqui no Eclipse, pode dar um Refresh e agora temos o nosso projeto aqui, Finish e temos o nosso projeto aqui compilado sem nenhum erro de compilação.

[11:35] Vamos tentar rodar o projeto de novo, run e vemos o projeto de pé de novo uma última vez antes de passar para o próximo passo.

[11:49] Que que vimos nessa aula? Vimos como instalar o Activator, geramos um novo projeto Play, no caso geramos um projeto em Play usando Java, poderíamos ter usado Scala mas isso fica para outro curso. Demos uma olhada rapidíssima na estrutura de diretórios, quais são os diretórios mais importantes e subimos o nosso servidor pela primeira vez, viu como é a página básica e conseguimos também importar o projeto para o Eclipse.

[12:21] Se formos olhar aqui, conseguimos abrir inclusive os nossos arquivos de configuração, dos quais eu vou falar mais tarde. E o próprio build.sbt, você consegue editar por aqui agora, não precisa mais ficar editando em um editor de texto externo.

[12:40] Por hoje é só, na aula que vem, vamos começar realmente criar o nosso projeto, vai ver rotas, vai ver formulários HTML utilizando Scala, vamos ver o sistema de controllers, vamos começar a fazer tudo que precisamos para ter um projeto legal e um ponto de acesso para os nossos clientes.