

## Transcrição

[00:00] Na última aula fizemos uma série de mudanças para poder levar os dados do nosso usuário autenticado lá para última tela de agendamento e dessa forma não precisávamos mais digitar os dados, porque eles já estão vindo do servidor da Aluracar, mas nessa aula vamos realmente salvar os dados agora no banco de dados local do SQLite.

[00:22] Eu vou criar um novo agendamento, com usuário “joao@alura.com.br”, a senha “alura123”, vou entrar agora e vou escolher algum veículo, vou escolher a Hilux 4x4, clicar no próximo, agora vou clicar em agendar, vou confirmar o agendamento, agora ele vai pegar a conexão que foi estabelecida com SQLite e vai inserir o agendamento que acabamos de fazer, o agendamento está aqui, os dados estão aqui.

[01:00] Vamos rodar e ele vai inserir, já inseriu e passou para próxima linha sem erros, agora no emulador ele está falando que agendamento foi salvo com sucesso, quer dizer que temos agora no banco de dados local do SQLite o registro desse agendamento, o que não temos ainda é como visualizar esses dados, se ele gravou lá no emulador onde estão essas informações, onde estão os registros dos agendamentos que ele fez?

[01:32] Se procurarmos aqui nas configurações do emulador do Android, vamos encontrar um menu chamado “Storage & USB”, aqui esse menu ele vai nos dizer onde está armazenado o arquivo de banco de dados “Agendamento.db3”, vamos procurar em “Internal Storage” e aqui embaixo vamos clicar no Explorer, aqui no Explorer temos diversas pastas e na raiz vamos ter “Agendamento.db3”, é esse banco de dados que precisamos abrir para visualizar os dados do agendamento, só que se eu clicar nesse agendamento, o que acontece?

[02:15] Ele não pode abrir o arquivo, está informando aqui que não pode abrir o arquivo, porque ele não tem nenhum aplicativo associado, a extensão “db3” do emulador do Android, agora se eu quisesse instalar algum aplicativo no emulador eu até poderia para poder visualizar os dados, só que em vez disso eu tenho uma maneira mais fácil, que é puxar os arquivos para máquina local, para minha máquina de desenvolvimento e instalar um programa que vai conseguir abrir esse banco de dados SQLite para mim.

[02:55] O primeiro passo é copiar os arquivos que estão lá no emulador do Android para minha máquina local, como que eu faço isso? Felizmente eu posso utilizar um componente, um programa chamado ADB ou Android Debug Bridge, que felizmente já vem na instalação padrão do Xamarin, quando instalamos o Xamarin temos alguns itens de menu, alguns ícones aqui em cima e um deles é o ADB, Android Debug Bridge.

[03:29] Quando clicamos aqui nesse ícone de linha de comando tem um console onde podemos digitar comandos para o ADB e um desses comandos vai trazer, vai puxar os arquivos que estão lá no emulador para nossa máquina local, que comando é esse?

[03:49] É o ADB pull, que é o comando que vai puxar os dados, vai puxar os arquivos para minha máquina local, eu vou chamar aqui “adb pull” que vai puxar, em inglês pull significa puxar, eu estou puxando arquivos do emulador do meu dispositivo Android, para máquina local.

[04:11] Agora o primeiro argumento desse comando Pull é o local de origem dos arquivos que eu quero puxar, como estamos gravando o banco da SQLite no emulador do Android, na pasta de SDCard, cartão de memória SD Card, vamos ter que passar aqui qual é o caminho desse SD Card lá no emulador.

[04:35] Vai ser “mnt/sdcard/”, em seguida eu passo qual é a pasta local da minha máquina de desenvolvimento que vai ser, que vai receber esses arquivos que estão no emulador do Android, que pasta é essa?

[04:58] Eu vou chamar de “c:/emulador”, aqui é a pasta local onde eu vou jogar os arquivos do emulador, vou rodar esse comando, ele não conseguiu encontrar a pasta “c:/emulador”, eu vou criar agora, “c:/emulador”, estou criando a pasta agora. Vou criar aqui emulador e vou rodar o comando do ADB de novo, rodando de novo, agora ele conseguiu copiar, ele copiou 94 arquivos que foram puxados.

[05:35] Agora vamos abrir a pasta “Emulador” e ver o que tá acontecendo lá dentro, o que tem lá dentro, eu tenho emulador, SDCard e aqui dentro de SDCard eu tenho “Agendamento.db3” esse tem arquivo “db3” tem que ser aberto com um aplicativo específico que possa ler informações do SQLite, do banco de dados do SQLite.

[05:59] Eu vou procurar na internet um aplicativo que faz essa leitura, que vai conseguir interpretar os dados do SQLite, eu escolhi para fazer isso um aplicativo chamado “DB Browser”, que está aqui nesse endereço “sqlitebrowser.org” e eu vou baixar a aplicação, Windows.exe, 64-bits que é a minha máquina, vou clicar aqui para instalar, está baixando agora e vou instalar, vou confirmar a instalação, clica no próximo, concordo, próximo, instalar e concluir, agora ele vai abrir para mim o DB Browser for SQLite.

[06:48] O que é isso aqui? É uma Interface para poder ver a estrutura do banco de dados SQLite, eu vou clicar em abrir no banco de dados e agora eu vou escolher a pasta de destino onde copiamos os dados através do ADP Pull, eu escolho a pasta “c:/emulador”, vou escolher SD Card e vou localizar o banco “Agendamento.db3”.

[07:14] Quando eu faço isso, automaticamente vem aqui na minha tela as tabelas do banco de dados, junto com a identidade agendamento, com a tabela agendamento e aqui ele pegou lá do agendamento, do nosso modelo agendamento. Aqui temos agendamento, temos nome, fone e email, modelo e preço e a data e a hora do agendamento.

[07:41] Ele converteu o que era String e virou “varchar”, está aqui ao formato de armazenamento do banco SQLite e o que era decimal virou “float” que também é um formato específico para SQLite, o que era “datetime” que é a data do agendamento virou “bigint”, o time spam, que era a hora de agendamento também virou um “bigint”, ele fez essa conversão para os dados, para os formatos nativos do SQLite.

[08:11] Agora se clicamos na aba “Navegar dados” vamos encontrar os dados que foram gravados nesse banco de dados, temos aqui nome, fone, email, modelo, preço, data de agendamento e hora de agendamento. Essa é uma ferramenta muito legal para podermos visualizar os dados que estamos gravando, para não ficarmos batendo cabeça e tentar adivinhar o que estamos gravando no banco através da nossa aplicação do Xamarin.