

Adicionando comportamentos ao DAO

Implemente os comportamentos de inserir, listar e remover um aluno no `RoomAlunoDAO`. Para inserir temos a anotação `@Insert`, para buscar é necessário fazer a query pela anotação `@Query` e para remover temos a `@Delete`.

Após implementar, faça uso do novo DAO na `AgendaApplication` para poder inserir os alunos de exemplo, e na `ListaAlunoView`, para poder listar os alunos e removê-los.

Lembre-se que para usar o DAO, primeiro é necessário obter uma instância de `AgendaDatabase`. Para isso, utilize o método estático `databaseBuilder()` enviando os argumentos necessários.

Lembre-se que o último argumento, que define o nome do arquivo de banco de dados, pode enviar qualquer `String`; mas é muito comum manter a extensão `.db` para identificar facilmente o arquivo gerado.

Para finalizar o processo de build, chame o método `build()`. Com a instância da classe `AgendaDatabase` acessível, declare o método abstrato que devolve um `RoomAlunoDAO` para que o Room implemente o código que gere o DAO.

Após todas as modificações, construa o projeto e veja se o build funciona sem apresentar problemas.

Neste exercício não precisa executar o projeto, pois existem alguns detalhes que resolveremos a seguir.