

Orientação a Obejtos Classica

Namom Alves Alencar

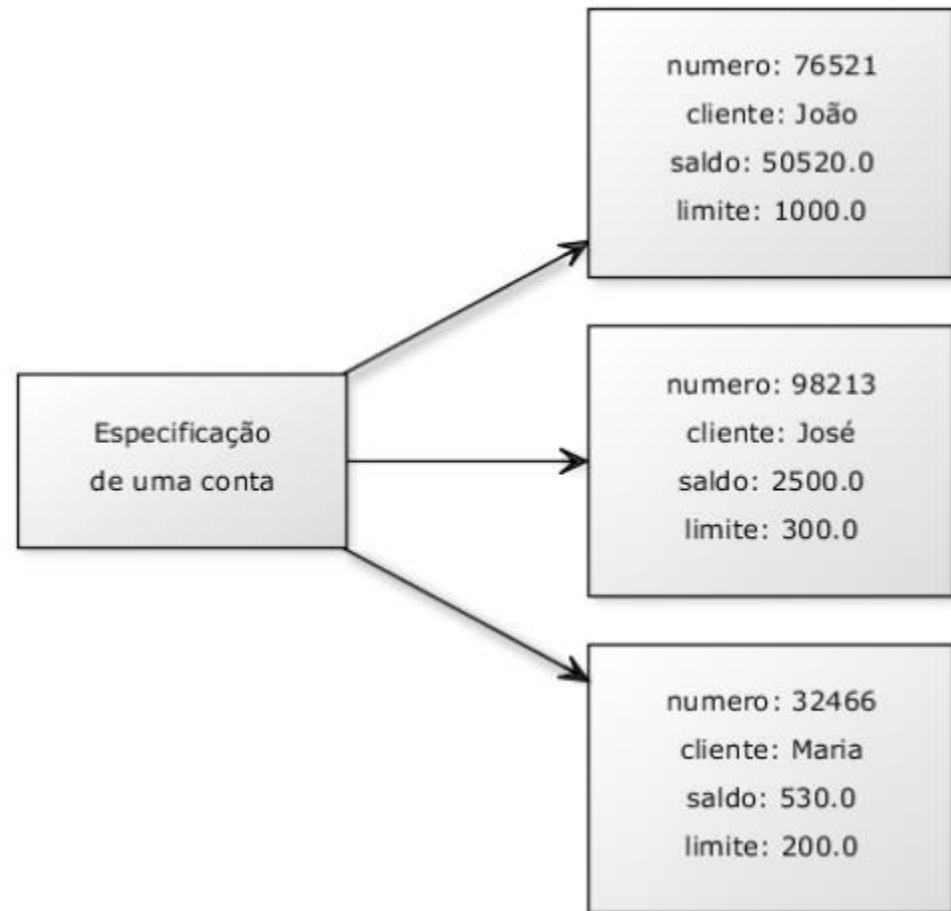


UMA CLASSE EM JAVA

- Considere um programa para um banco, é bem fácil perceber que uma entidade extremamente importante para o nosso sistema é a conta. Nossa ideia aqui é generalizarmos alguma informação, juntamente com funcionalidades que toda conta deve ter.

UMA CLASSE EM JAVA

- Com isso, temos o projeto de uma conta bancária. Podemos pegar esse projeto e acessar seu saldo? Não. O que temos ainda é o **projeto**.
- Antes, precisamos **construir** uma conta, para poder acessar o que ela tem, e pedir a ela que faça algo.



UMA CLASSE EM JAVA

- Vamos começar apenas com o que uma Conta tem, e não com o que ela faz (veremos logo em seguida).
- Um tipo desses, como o especificado de Conta acima, pode ser facilmente traduzido para Java:

```
class Conta {  
    int numero;  
    String dono;  
    double saldo;  
    double limite;  
    // ..  
}
```

UMA CLASSE EM JAVA

- Por enquanto, declaramos o que toda conta deve ter. Estes são os **atributos** que toda conta, quando criada, vai ter. Repare que essas variáveis foram declaradas fora de um bloco, diferente do que fazíamos quando tinha aquele main. Quando uma variável é declarada diretamente dentro do escopo da classe, é chamada de variável de objeto, ou atributo.

Bons Estudos

Namom Alves Alencar

