

PRA1 PROGRAMAÇÃO PARA APLICATIVOS 1

SÉRIE 1

PROFESSOR MARCOS ANTONIO DOS SANTOS

SEQUENCIA 004

DATA 10.08.2020

/**

*

* Creative Commons (CC) 2019 Marcos Vinícius da Silva Santos and Marcos Antonio dos Santos

*

* Licensed under the Creative Commons, Version 4.0;

* you may not use this file except in compliance with the License.

* You may obtain a copy of the License at

*

* <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

* <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

* Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

*

* https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR

* <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.pt>

* Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)

*

* Unless required by applicable law or agreed to in writing, software

* distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS,

* WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

* See the License for the specific language governing permissions and

* limitations under the License.

*

*

*/

REVISÃO

1 – Parâmetro X Argumento

Parâmetro é uma variável definida com o seu tipo de dado na assinatura da função ou método.

Veja:

```
public static boolean checkValidade(String numeroCartao){ }
```

Parâmetro → numeroCartao

Argumento é o dado que é passado (entrado) quando a função ou método é chamado.

Veja:

```
boolean flag = checkValidade(mEditTextCard.getText().toString());
```

Argumento → mEditTextCard.getText().toString()

2 – Função X Método

Uma **função** é um trecho de código que realiza uma tarefa e que pode ser chamado por outras partes do programa quantas vezes desejarmos.

Já um **método** é uma “função”, mas somente no contexto associado a um objeto.

3 – Classe X Objeto

Classe é uma “receita”, um “projeto arquitetônico”, um “modelo”, um “esquema”, um “original” para criar vários objetos. Pense nessa folha como sendo um modelo e você queira fazer fotocópias. A folha é a classe e cada cópia é um objeto.

Um **objeto** é uma entidade da classe que tem seus próprios valores e estados. Recorrendo ao exemplo da fotocópia, você obteve três fotocópias desta folha onde uma ficou quase igual a original e as outras duas ficaram amassadas.

4 – Chamar uma função X Invocar uma função

Quando você **chama** uma função, você diretamente está dizendo para ela que seja executada.

Veja:

```
BandeiraCartao = checkBandeiraCartao();
```

```
// Chamando a função checkBandeiraCartao() e atribuindo o resultado de seu processamento a  
BandeiraCartao
```

Dizemos que uma função é **invocada** quando esta é chamada de forma indireta através (dentro) de outra função.

Veja:

```
Function invocar() {  
    // muito código aqui  
    checkBandeiraCartao();  
    // muito mais código aqui  
}  
  
// outra parcela de código  
invocar();
```

Observe que não precisamos saber o que contém a função invocar() mas dentro dela invocamos outra função que é checkBandeiraCartao().