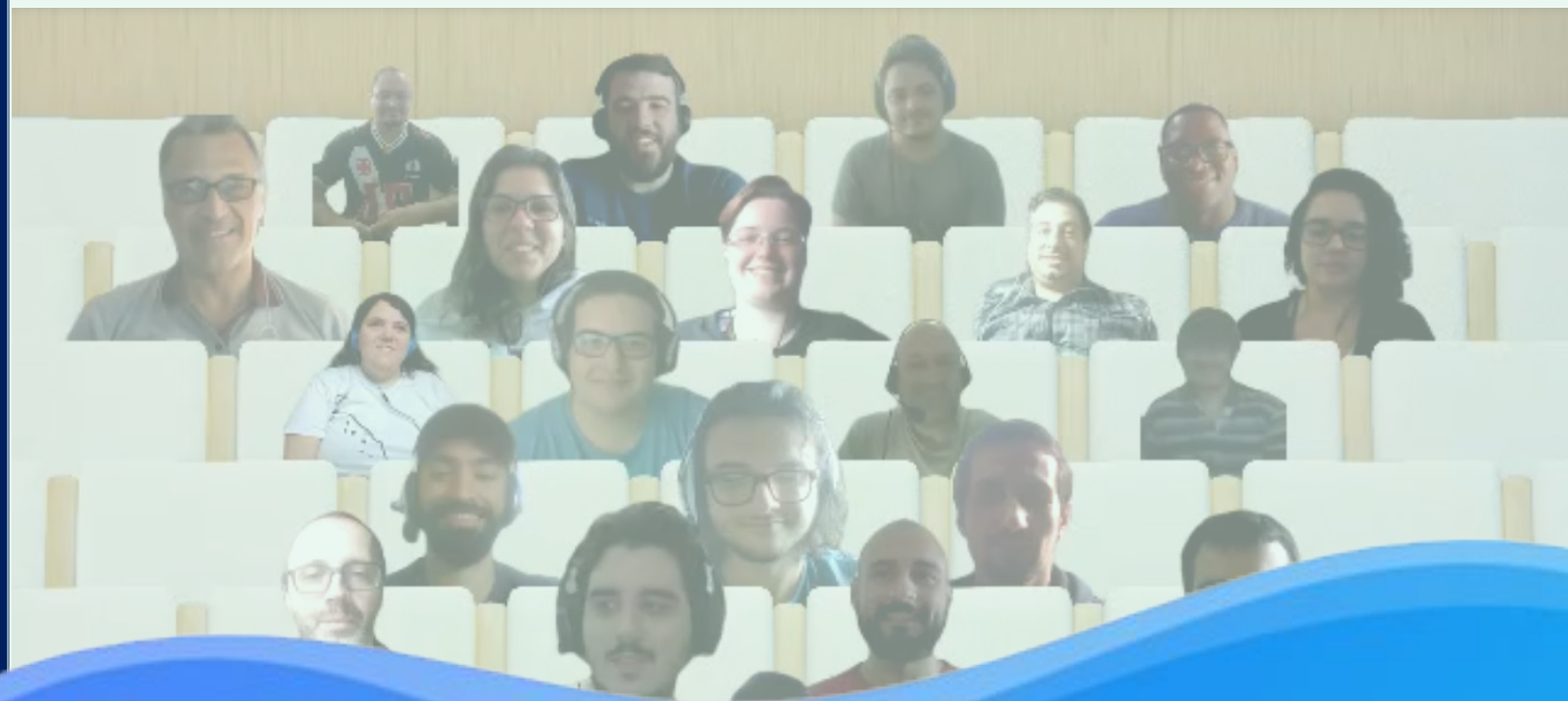


53 45 52 45 49 20 46 49 45 4c 20
41 4f 53 20 50 52 45 43 45 49 54
4f 53 20 44 41 20 48 4f 4e 52 41
20 45 20 44 41 20 43 49 c3 8a 4e
43 49 41 2c 20 50 52 4f 4d 4f 56
45 4e 44 4f 20 4f 20 55 53 4f 20
45 20 4f 20 44 45 53 45 4e 56 4f
4c 56 49 4d 45 4e 54 4f 20 44 41
20 49 4e 46 4f 52 4d c3 81 54 49
43 41 20 45 4d 20 42 45 4e 45 46
c3 8d 43 49 4f 20 44 4f 20 43 49
44 41 44 c3 83 4f 20 45 20 44 41
20 53 4f 43 49 45 44 41 44 45 2e

RESIDÊNCIA DE SOFTWARE

**CAPACITAR
TREINAR
EMPREGAR**

TRANSFORMAR

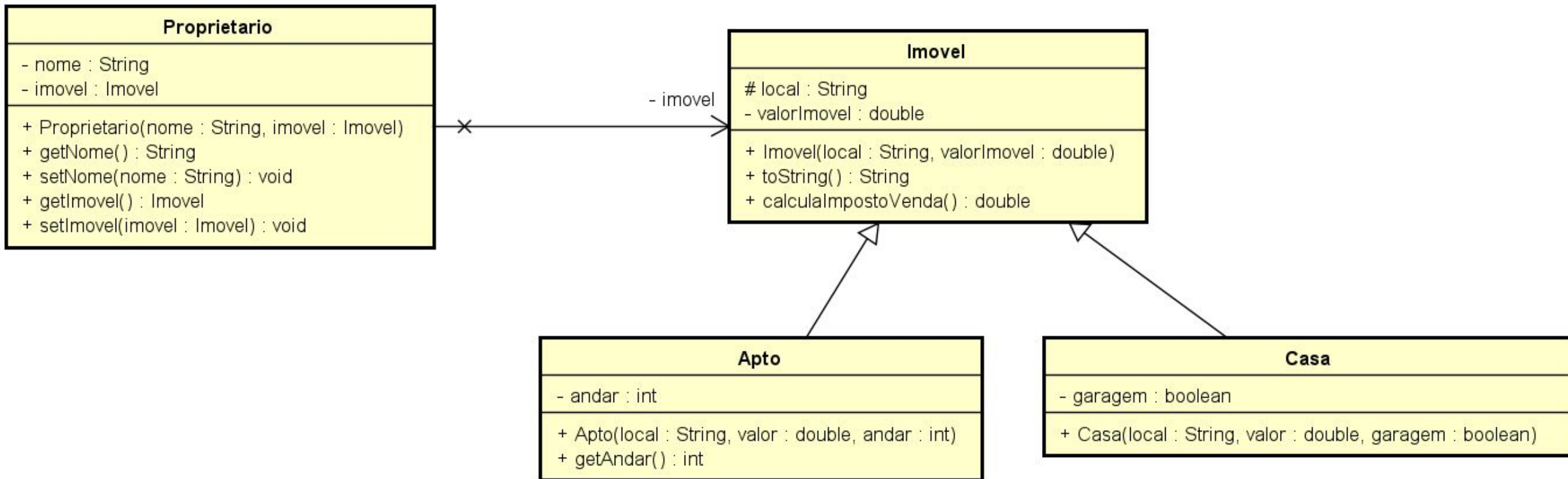


Gerir objetos e classes
herança, reescrita, polimorfismo,
classes abstratas e Interfaces.
Data: 03/09/2022

RECAPITULANDO

- O que já vimos?
 - O que é Java
 - Objetos e Classes
 - Encapsulamento
 - Getters e Setters
 - Modificadores de acesso
 - Herança e Polimorfismo
 - Relacionamento entre classes

RECAPITULANDO - EXERCÍCIOS



Construir as classes acima respeitando a herança e os relacionamentos.

O método **calcularImpostoVenda** na classe **Imovel** deverá ser descontado 3.5% de valor de ITBI do valor do imóvel. Exibir os dados do imóvel e o valor a pagar do ITBI no console. Só deverá ser retornado o cálculo sem nenhuma atribuição.

EXERCÍCIOS – RESOLUÇÃO

```
public class Imovel {  
    protected String local;  
    private double valorImovel;  
  
    public Imovel(String local, double valorImovel) {  
        super();  
        this.local = local;  
        this.valorImovel = valorImovel;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return "Local:" + local + " Valor:" + valorImovel;  
    }  
  
    public double calculaImpostoVenda() {  
        return valorImovel * 3.5 / 100;  
    }  
}
```

EXERCÍCIOS – RESOLUÇÃO

```
public class Casa extends Imovel {
    private boolean garagem;

    public Casa(String local, double valor, boolean garagem) {
        super(local, valor);
        this.garagem = garagem;
    }

    @Override
    public String toString() {
        return super.toString() + " " + (garagem ? "Tem garagem" : "Não tem garagem");
    }
}
```

```
public class Apto extends Imovel {
    private int andar;

    public Apto(String local, double valor, int andar) {
        super(local, valor);
        this.andar = andar;
    }

    @Override
    public String toString() {
        // TODO Auto-generated method stub
        return super.toString() + " " + andar;
    }

    public int getAndar() {
        return andar;
    }
}
```


EXERCÍCIOS – RESOLUÇÃO

```
public class Proprietario {  
    private String nome;  
    private Imovel imovel;  
  
    public Proprietario(String nome, Imovel imovel) {  
        super();  
        this.nome = nome;  
        this.imovel = imovel;  
    }  
  
    public String getNome() {  
        return nome;  
    }  
  
    public void setNome(String nome) {  
        this.nome = nome;  
    }  
  
    public Imovel getImovel() {  
        return imovel;  
    }  
  
    public void setImovel(Imovel imovel) {  
        this.imovel = imovel;  
    }  
}
```

EXERCÍCIOS – RESOLUÇÃO

```
public class TesteImovel {  
    public static void main(String[] args) {  
        Imovel imovel1 = new Casa("Centro", 575000, false);  
        Imovel imovel2 = new Apto("Nogueira", 280500, 3);  
  
        Proprietario proprietario1 = new Proprietario("Marcos", imovel1);  
        Proprietario proprietario2 = new Proprietario("Sandra", imovel2);  
  
        System.out.println("Proprietario:" + proprietario1.getNome());  
        System.out.println(proprietario1.getImovel().toString());  
        System.out.println("Valor a pagar imposto Itbi:" + proprietario1.getImovel().calculaImpostoVenda());  
  
        System.out.println("Proprietario:" + proprietario2.getNome());  
        System.out.println(proprietario2.getImovel().toString());  
        System.out.println("Valor a pagar imposto Itbi:" + proprietario2.getImovel().calculaImpostoVenda());  
    }  
}
```

INTRODUÇÃO

- Quando temos um Funcionario e ele não tem função?
 - Quando temos um funcionário, ele vai ser um Gerente, Diretor, Assessor, Faxineiro...
 - Faz sentido termos um funcionário para podermos usar o polimorfismo de referência, mas, por outro lado, não faz sentido instanciarmos um Funcionário, certo?

```
ControleDeBonificacoes cdb = new ControleDeBonificacoes( );
```

```
Funcionario funcionario = new Funcionario( );
```

```
cdb.adiciona(funcionario); // faz sentido instanciar o Funcionario?
```

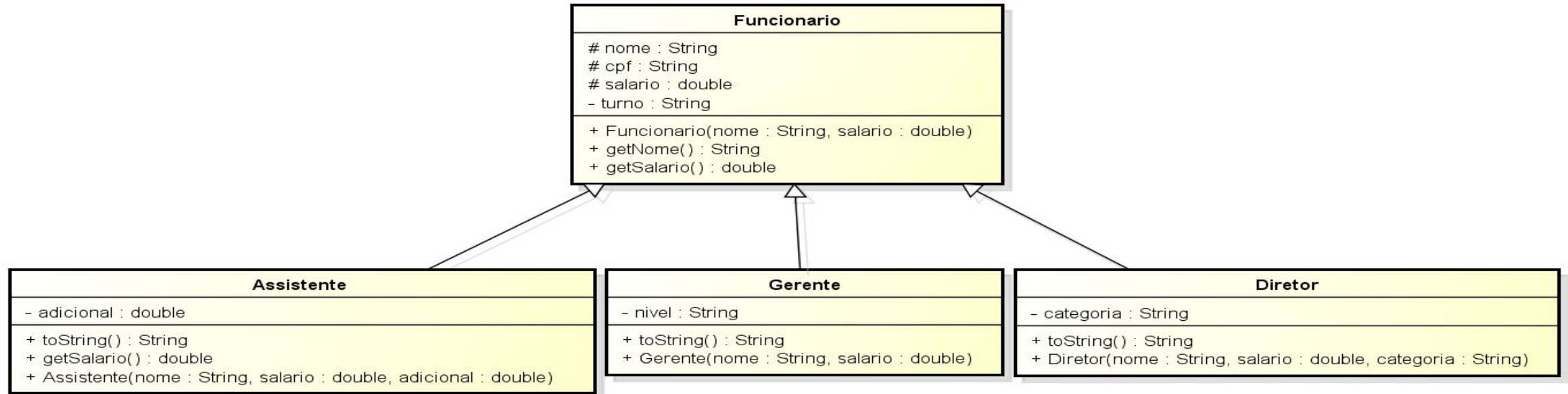

CLASSE ABSTRATA

- Quando não fizer sentido instanciar uma classe, ou seja, quando desejarmos apenas que as classes filhas possam ser instanciada, utilizamos a palavra chave **abstract** ao declarar a classe.
- Uma classe abstrata diferentemente de uma classe concreta não pode ser instanciada. Elas são usadas normalmente para se definir uma assinatura e uma implementação padrão para suas classes filhas.

```
public abstract class Funcionario {  
    protected double salario;  
  
    public double getBonificacao(){  
        return this.salario * 0.10;  
    }  
    // outros atributos e métodos comuns a todos Funcionarios  
}
```

O que acontece se tentarmos executar:
Funcionario f = new Funcionario();

CLASSE ABSTRATA



Classe concreta

TestaFuncionario.java ✕

```
package aula;

public class TestaFuncionario {
    Funcionario f = new Funcionario("Manoel", 900.);
}
```

Posso instanciar um Funcionario?
Sim.

Faz sentido?
Não.

Classe abstrata

```
public abstract class Funcionario {
```

Inserir **abstract** antes do class na classe **Funcionario**. A classe **TestaFuncionario** não compilará, pois não posso mais instanciar um funcionário. A classe **Funcionario** não pode ser instanciada, mas pode ser usada para polimorfismo e herança.

MÉTODOS ABSTRATOS

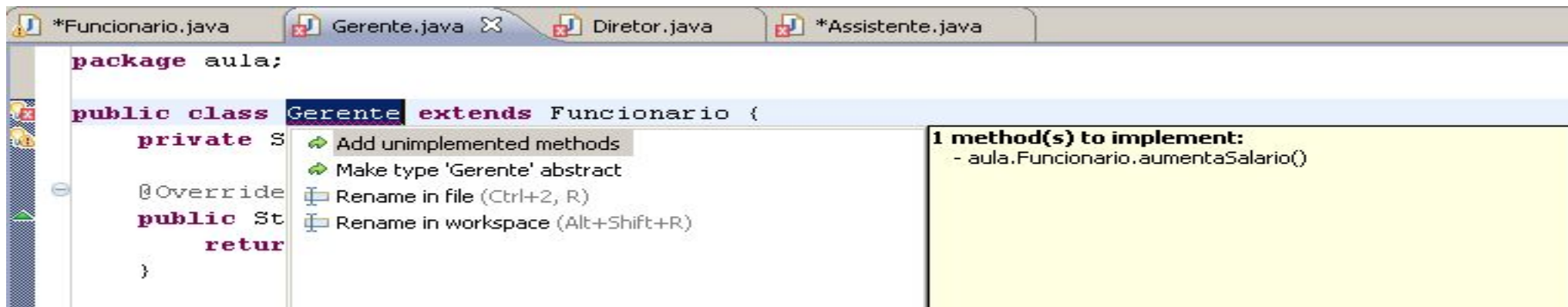
Os métodos abstratos definidos em uma classe abstrata devem obrigatoriamente ser implementados em uma classe concreta ou em suas classes filhas. Classes abstratas podem conter ou não métodos abstratos, ou seja, uma classe abstrata pode implementar ou não um método. Para criarmos uma classe ou método abstrato usamos a palavra-chave **abstract**.

Insira o código abaixo na classe **Funcionario**

```
public abstract void aumentaSalario();
```

No nosso sistema precisamos aumentar o salário de todos funcionários, sendo que cada tipo de funcionário tem um tipo diferente de cálculo e queremos obrigar que o método seja implementado em suas classes filhas, para isto inserimos a assinatura do método na super classe.

Temos que implementar os métodos nas classes filhas. Utilize o **quick fix** do eclipse.



IMPLEMENTANDO MÉTODOS ABSTRATOS

Assistente

```
@Override
public void aumentaSalario() {
    this.salario *= 1.1;
}
```

Diretor

```
@Override
public void aumentaSalario() {
    this.salario = this.salario * 1.1 + 1000;
}
```

Gerente

```
@Override
public void aumentaSalario() {
    this.salario = this.salario * 1.15 + 500;
}
```

TestaFuncionario.java

```
package aula;

public class TestaFuncionario {
    public static void main(String[] args) {
        Assistente a = new Assistente("Manoel", 950., 100.);
        Gerente g = new Gerente("Maria Cristina", 5000.);
        Diretor d = new Diretor("Ana Luiza", 10000., "Administrativo");

        a.aumentaSalario();
        g.aumentaSalario();
        d.aumentaSalario();

        System.out.println(a.toString());
        System.out.println(g.toString());
        System.out.println(d.toString());
    }
}
```

ESTENDENDO CLASSES ABSTRATAS

Se inserirmos uma nova classe herdando da classe **Assistente** não precisaremos aplicar o método abstrato da classe **Funcionario** a classe **AssistenteProducao** vai herdar de **Assistente**.

```
AssistenteProducao.java ✕  
  
package aula;  
  
public class AssistenteProducao extends Assistente {  
  
    public AssistenteProducao(String nome, double salario, double adicional) {  
        super(nome, salario, adicional);  
    }  
  
}
```


IMPLEMENTANDO MÉTODOS DA CLASSES ABSTRATAS

Vamos inserir uma classe chamada **Auxiliar** sendo abstrata e herdando de **Funcionario**. A classe **Auxiliar** como é abstrata não é obrigada a implementar o método abstrato da classe **Funcionario**

```
Auxiliar.java ✕  
  
package aula;  
  
public abstract class Auxiliar extends Funcionario {  
    protected String categoria;  
  
    public Auxiliar(String nome, double salario, String categoria) {  
        super(nome, salario);  
        this.categoria = categoria;  
    }  
}
```

Inserimos a classe **AuxiliarAdm** herdando de **Auxiliar**. Dessa forma, temos que implementar o método **aumentaSalario** da classe **Funcionario**

```
AuxiliarAdm.java ✕  
  
package aula;  
  
public class AuxiliarAdm extends Auxiliar{  
  
    public AuxiliarAdm(String nome, double salario, String categoria) {  
        super(nome, salario, categoria);  
        // TODO Auto-generated constructor stub  
    }  
  
    @Override  
    public void aumentaSalario() {  
        // TODO Auto-generated method stub  
    }  
}
```

INTRODUÇÃO AS INTEFACES

- Vamos considerar que apenas Gerente e Diretor possa autenticar no sistema interno do banco. Uma solução seria criar uma classe no meio da árvore herança para que apenas funcionário autenticáveis acessem o sistema.

```
public class FuncionarioAutenticavel extends Funcionario {  
    public boolean autentica(int senha) {  
        // faz autenticacao padrao  
    }  
}
```

Agora as classes Gerente e Diretor poderiam estender de FuncionarioAutenticavel



Mas e se um cliente puder acessar o sistema?
E se um atendente passar a acessar o sistema?

- Faria sentido um cliente herdar de funcionário para acessar o sistema?
Como resolvemos essa situação?

INTERFACES

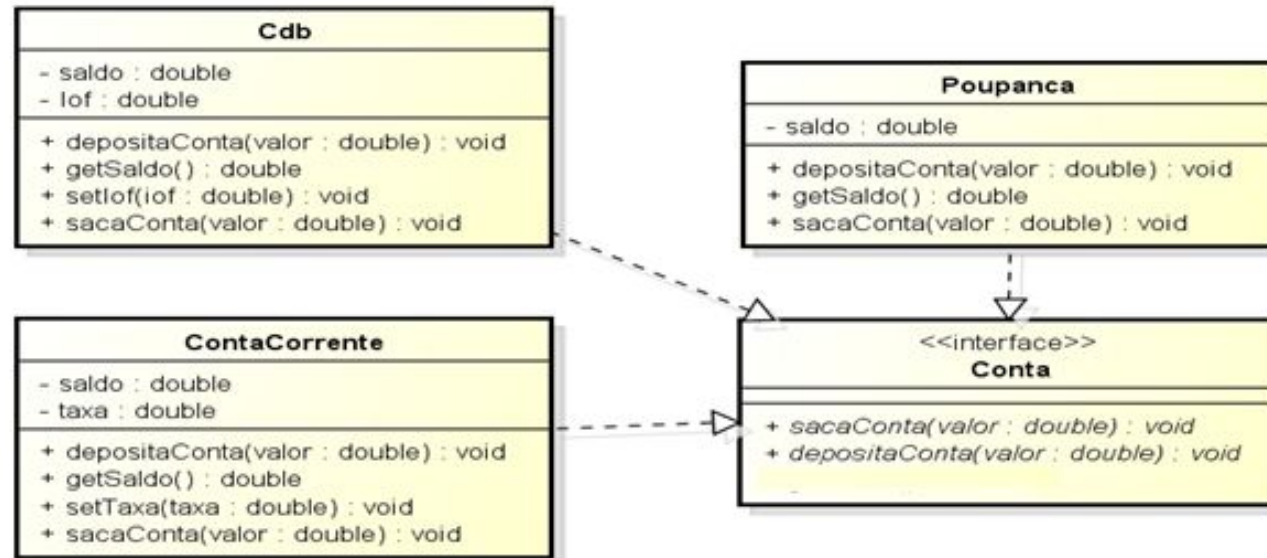
- A interface cria um “Contrato” que define o que a classe terá que fazer. Dessa forma, será necessário implementar o que a interface propõe.

INTERFACES

Interface é um recurso que define ações que devem ser obrigatoriamente executadas, mas que cada classe pode executar de forma diferente. Interfaces contém valores constantes, variáveis ou assinaturas de métodos que devem ser implementados dentro de uma classe. Uma interface é criada da mesma forma que uma classe, mas utilizando a palavra-chave **interface** no lugar de class.

Exemplo:

Notação UML



Os métodos de uma interface não possuem corpo (implementação) pois serão implementados nas classes vinculadas a essa interface.

```
public interface Conta {
    public void sacaConta(double valor);
    public void depositaConta(double valor);
}
```

INTERFACES

Para obter as assinaturas dos métodos da interface em uma classe usamos a palavra chave **implements**

Uma interface é implementada e não herdada.

```
ContaCorrente.java ✕  
  
package aulainterface;  
  
public class ContaCorrente implements Conta {  
    private double saldo;  
    private double taxa;  
  
    @Override  
    public void depositaConta(double valor) {  
        this.saldo += valor;  
    }  
  
    @Override  
    public double getSaldo() {  
        return this.saldo;  
    }  
  
    public void setTaxa(double taxa) {  
        this.taxa = taxa;  
    }  
  
    @Override  
    public void sacaConta(double valor) {  
        this.saldo -= valor + taxa;  
    }  
}
```

```
Cdb.java ✕  
  
package aulainterface;  
  
public class Cdb implements Conta {  
    private double saldo;  
    private double Iof;  
  
    @Override  
    public void depositaConta(double valor) {  
        this.saldo += valor;  
    }  
  
    @Override  
    public double getSaldo() {  
        return this.saldo;  
    }  
  
    public void setIof(double iof) {  
        Iof = iof;  
    }  
  
    @Override  
    public void sacaConta(double valor) {  
        this.saldo -= valor + this.Iof;  
    }  
}
```


INTERFACES

Poupanca.java ✕

```
package aulainterface;

public class Poupanca implements Conta {
    private double saldo;

    @Override
    public void depositaConta(double valor) {
        this.saldo += valor;
    }

    @Override
    public double getSaldo() {
        return this.saldo;
    }

    @Override
    public void sacaConta(double valor) {
        this.saldo -= valor;
    }
}
```

TestaConta.java ✕

```
package aulainterface;

public class TestaConta {
    public static void main(String[] args) {
        Poupanca p = new Poupanca();
        Cdb c = new Cdb();
        ContaCorrente cc = new ContaCorrente();
        p.depositaConta(1000);
        c.depositaConta(2000);
        cc.depositaConta(2500);

        p.sacaConta(100);
        c.setIof(0.99);
        c.sacaConta(200);
        cc.setTaxa(1.3);
        cc.sacaConta(300);
        System.out.println(p.getSaldo());
        System.out.println(c.getSaldo());
        System.out.println(cc.getSaldo());
    }
}
```

HERANÇA ENTRE INTERFACES

Diferentemente das classes, uma interface pode herdar de mais de uma interface. É como um contrato que depende que outros contratos sejam fechados antes deste valer.

Os atributos são implicitamente public, static e final. Todo atributo em uma interface tem que ser inicializado.

```
Irenda.java ✕  
  
package aula;  
  
public interface Irenda {  
    public double calculaIrenda();  
}
```

```
Taxas.java ✕  
  
package aula;  
  
public interface Taxas {  
    double icms = 0.05;  
    public static final double irPessoa = 0.15;  
    private double irEmpresa = 0.18;  
}
```

Errado. Métodos em interface tem que ser públicos. Retire o private

```
Tributos.java ✕  
  
package aula;  
  
public interface Tributos extends Taxas, Irenda {  
    public abstract double calculaIcms();  
}
```

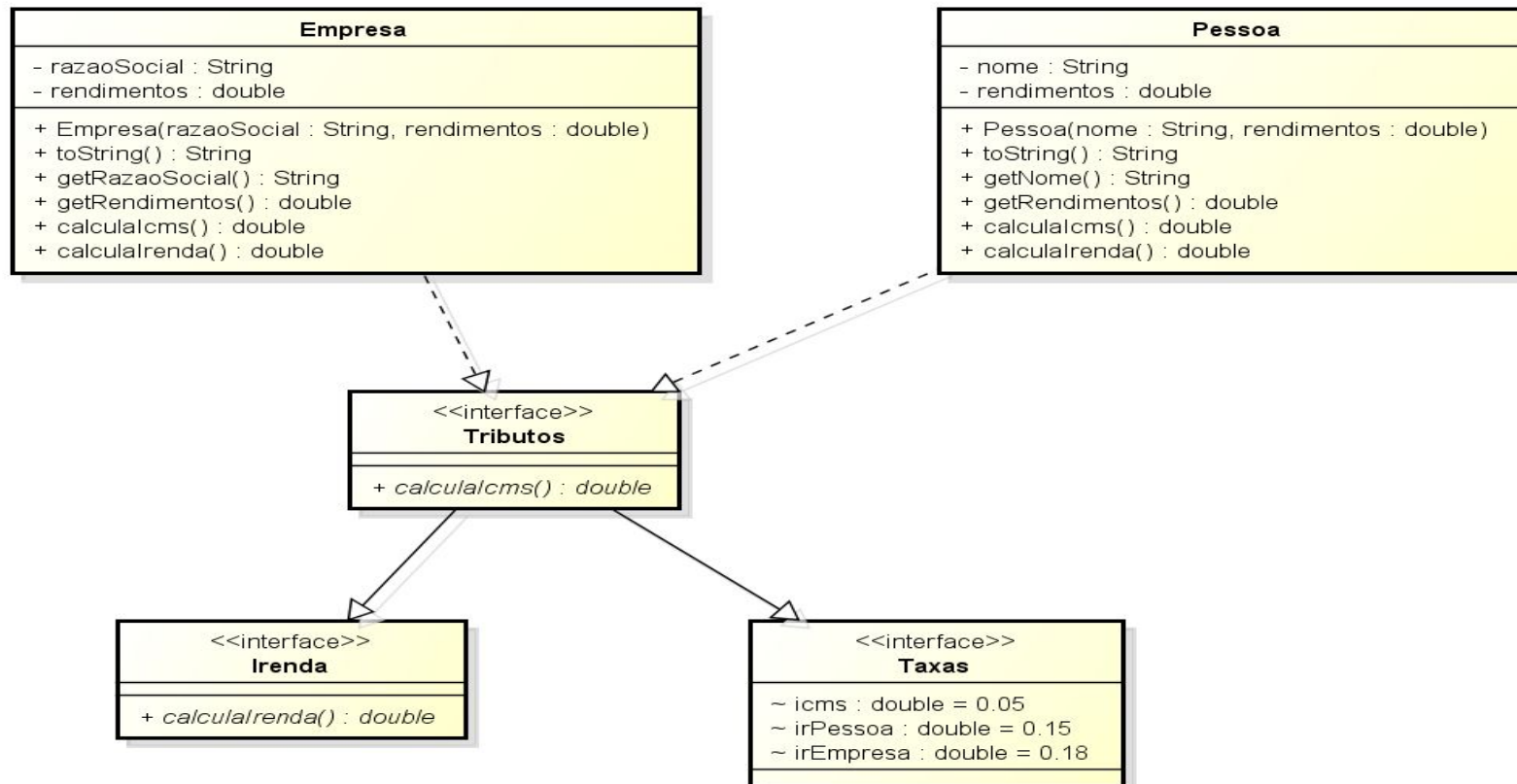
A Interface Tributos herda de Taxas e Irenda. Quem for implementar a interface Tributos precisa implementar todos os métodos herdados das suas super interfaces e os métodos declarados em Tributos.

Opcional. Todos os métodos das interfaces são implicitamente public e abstract

HERANÇA ENTRE INTERFACES

No diagrama UML abaixo temos a classe **Empresa** e a classe **Pessoa** implementando a interfaces **Tributos**.

Interfaces costumam ligar classes distintas, unindo-as por característica que elas tem em comum.



HERANÇA ENTRE INTERFACES

```
*Pessoa.java X
package aula;

public class Pessoa implements Tributos {
    private String nome;
    private double rendimentos;

    public Pessoa(String nome, double rendimentos) {
        this.nome = nome;
        this.rendimentos = rendimentos;
    }

    @Override
    public String toString() {
        return nome + " " + rendimentos + " ";
    }

    public String getNome() {
        return nome;
    }

    public double getRendimentos() {
        return rendimentos;
    }

    @Override
    public double calculaIcms() {
        return 0;
    }

    @Override
    public double calculaIrenda() {
        return this.rendimentos * irPessoa;
    }
}
```

Pessoa vai implementar todos os métodos da interface Tributos e das outras que ela herda.

Pessoa não paga ICMS por isto retornamos 0.

HERANÇA ENTRE INTERFACES

```
*Empresa.java ✕
package aula;
public class Empresa implements Tributos {
    private String razaoSocial;
    private double rendimentos;

    public Empresa(String razaoSocial, double rendimentos) {
        this.razaoSocial = razaoSocial;
        this.rendimentos = rendimentos;
    }

    @Override
    public String toString() {
        return razaoSocial + " " + rendimentos + " ";
    }

    public String getRazaoSocial() {
        return razaoSocial;
    }

    public double getRendimentos() {
        return rendimentos;
    }

    @Override
    public double calculaIcms() {
        return this.rendimentos * icms;
    }

    @Override
    public double calculaIrenda() {
        return this.rendimentos * irEmpresa;
    }
}
```


POLIMORFISMO

O atributo **total** é para calcular todos os tributos pagos por **Pessoa** ou **Empresa**

Se uma classe implementa uma interface, podemos aplicar o polimorfismo assim como na herança.

Neste exemplo, a classe **Empresa** e **Pessoa** implementam a interface **Tributos**. Guardamos a referência do objeto **Empresa** ou **Pessoa** em uma variável do tipo **Tributos**.

```
*TotalTributos.java X
package aula;

public class TotalTributos {
    private double total;

    public double getTotal() {
        return total;
    }

    public void totalizaTributos(Tributos t) {
        this.total += t.calculaIcms();
        this.total += t.calculaIrenda();

        System.out.println(t.toString() + "\n" + "ICMS " + t.calculaIcms());
        System.out.println("IR " + t.calculaIrenda() + "\n");
    }
}
```

POLIMORFISMO

```
TestaInterface.java ✕
package aula;

public class TestaInterface {
    public static void main(String[] args) {
        Pessoa p = new Pessoa("Carla", 12000.);
        Empresa e = new Empresa("XPTO LTDA", 880900.);
        TotalTributos t = new TotalTributos();

        t.totalizaTributos(p);
        t.totalizaTributos(e);
        System.out.println("Total Geral de Tributos:" + t.getTotal());
    }
}
```

No exemplo abaixo mostramos a classe **TestaInterface** utilizando o polimorfismo. Quando crio uma variável do tipo **Tributos**, estou criando uma referência para qualquer objeto de uma classe que implemente **Tributos**.

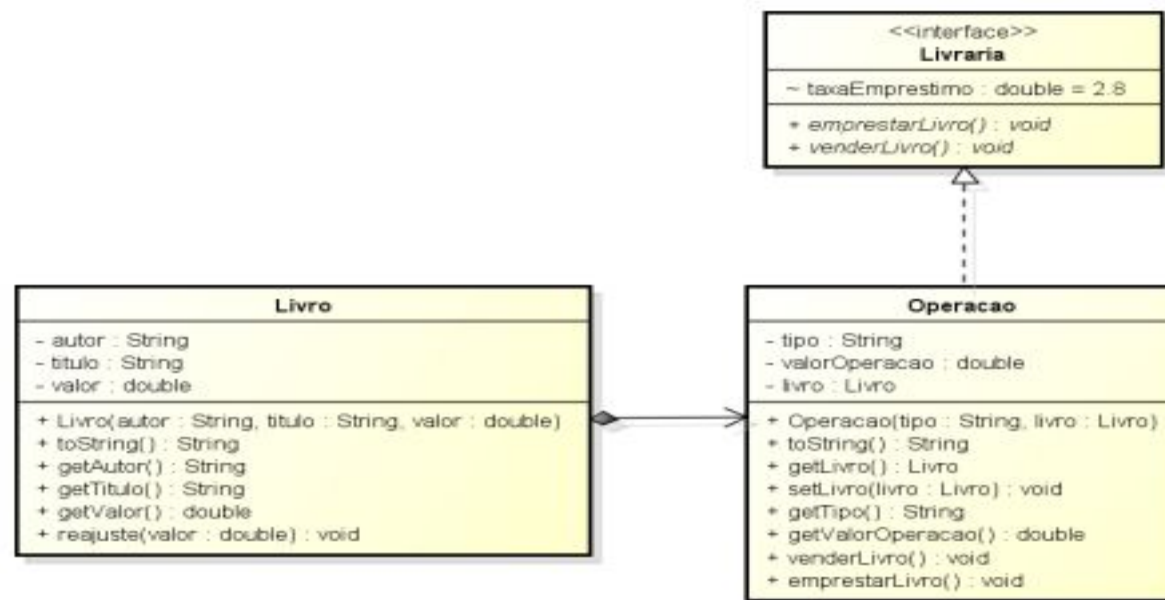
```
TestaInterface.java ✕
package aula;

public class TestaInterface {
    public static void main(String[] args) {
        Tributos t1 = new Pessoa("Carla", 12000.);
        Tributos t2 = new Empresa("XPTO LTDA", 880900.);
        TotalTributos t = new TotalTributos();

        t.totalizaTributos(t1);
        t.totalizaTributos(t2);
        System.out.println("Total Geral de Tributos:" + t.getTotal());
    }
}
```

EXERCÍCIOS

1- Crie as classes, seus atributos, construtores, toString, getters e setters conforme o diagrama de classe abaixo



- No método **venderLivro** da classe **Operação** o atributo **valorOperacao** receberá o **valor** do **Livro** com acréscimo de 9% de impostos.
- No método **emprestarLivro** da classe **Operação** quando for feito um empréstimo o **valor da operacao** será 2% do valor do livro mais a **taxa de empréstimo**.
- Crie o método **reajuste** na classe **Livro**. Este método é para reajustar um valor de um livro.

EXERCÍCIOS

- Crie um classe de teste com o main com o nome de **TestaLivro**. Crie duas instâncias para **Livro**. Crie duas instâncias para **Operação** e associe um livro a **Operacao**

Livro		
Autor	Título	Valor
Marco Antônio	Cisco CCNA	85,00
Kathy Sierra	Use a Cabeça Java	98,00

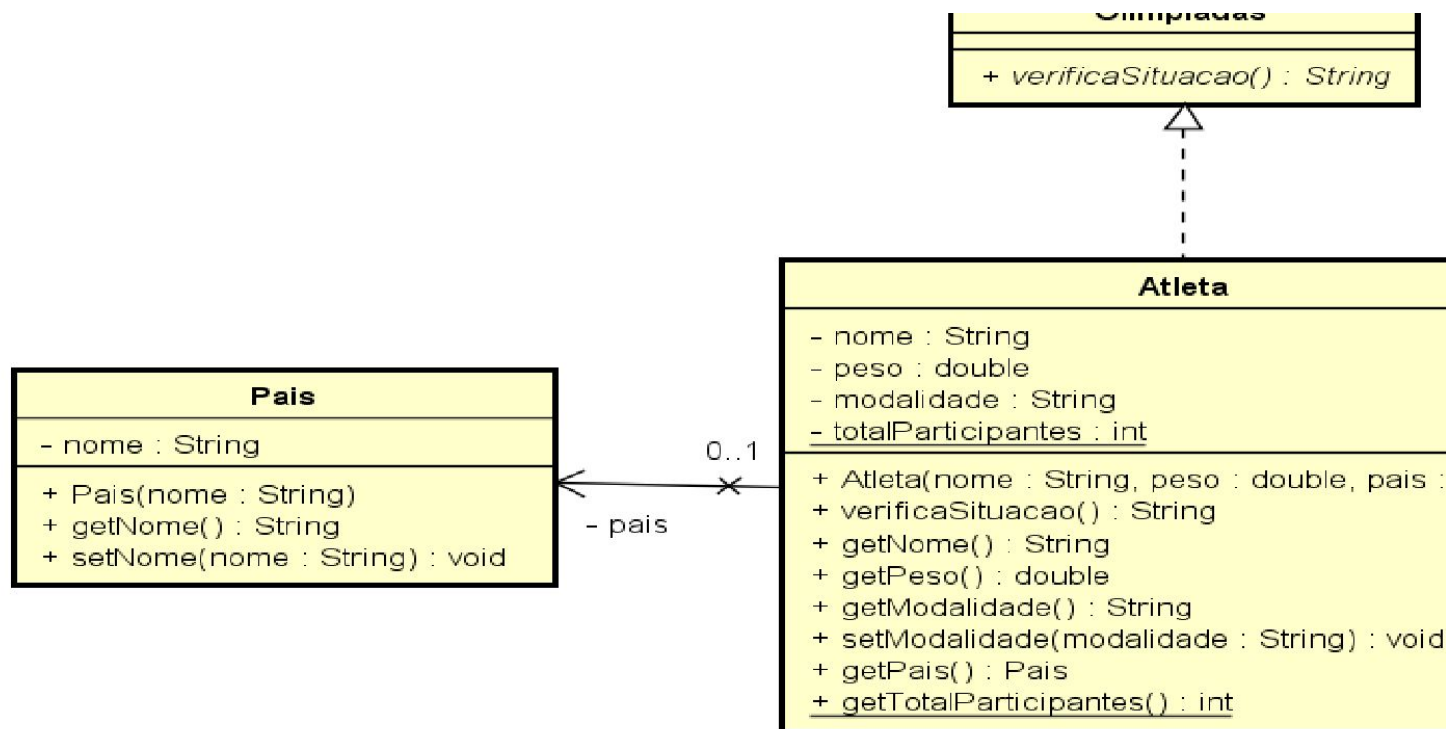
Operação	
Tipo	Livro
venda	Marco Antônio
empréstimo	Kathy Sierra

- Faça o reajuste de 6% no livro do Marco Antônio
- Faça a venda do livro do autor Marco Antônio
- Faça o empréstimo do livro da autora Kathy Sierra
- Exiba os dados conforme abaixo:

```
Tipo:venda Valor:98.209 Autor:Marco Antonio Titulo:Cisco CCNA  
Tipo:empréstimo Valor:4.76 Autor:Kathy Sierra Titulo:Use a cabeça Java
```

EXERCÍCIOS

2- Criar as classes, seus atributos, construtores default e outro com os atributos, getters e setters conforme o diagrama de classe abaixo



- No método `verificaSituacao` da classe **Atleta** deverá ser feito o teste abaixo:
 - Se o peso do atleta for maior que 90 a sua modalidade será “peso pesado” retornando a String “participará”
 - Se o peso do atleta for entre 60 e 90 a sua modalidade será “peso médio” String “participará”
 - Caso contrário o atleta não participará
- Criar uma classe de teste com o main com o nome de `TestaAtleta`. Criar dois objetos do tipo `Pais` e outros 3 objetos do tipo `Atleta` com os dados abaixo

EXERCÍCIOS

Pais		
Brasil		
EUA		
Atleta		
Anderson Silva	98	Brasil
Jon Jone	59	EUA
Vitor Belfort	110	Brasil

- Criar uma classe de teste com o main com o nome de **TesteAtleta**. Criar dois objetos do tipo Pais e outros 3 objetos do tipo Atleta com os dados abaixo:

- Calcular o total de atletas que deverão participar da competição

- Exibir os dados na tela conforme abaixo:

```
O atleta Anderson Silva Participará
O atleta Jon Jone Não Participará
O atleta Vitor Belfort Participará
Total de Participantes:2
```