


Fundamentos de Java

Enums, Classes Wrappers e Autoboxing




Softblue
cursos online

Tópicos Abordados




- Enums
 - Atributos constantes X Enums
 - Elementos dos enums
- Classes wrappers
 - Tipos primitivos
 - Criando objetos wrappers
 - Utilitários de conversão
- Autoboxing

Enums



- Os enums (enumerations) permitem restringir variáveis a apenas valores previamente determinados
- Ajudam a reduzir bugs no código
- Podem ser declarados dentro de uma classe (da mesma forma que atributos)
- Podem ser declarados num arquivo próprio (como se fossem uma classe)

Atributos Constantes X Enums




- Constantes sem usar enums

```
public static final int VOLUME_ALTO = 0;
public static final int VOLUME_MEDIO = 1;
public static final int VOLUME_BAIXO = 2;
```
- Usando enums

```
enum Volume {
    ALTO,
    MEDIO,
    BAIXO
}
```

Usando Enums no Código



```
Volume v1 = Volume.ALTO;
```

```
Volume v2 = 100;
```

```
if (v1 == Volume.BAIXO) {
    ...
}
```

```
Volume[] v = Volume.values();
```


OK

Não compila

OK. É possível utilizar o operador "==" na comparação

Retorna um array com os elementos do enum

Outros Elementos de um Enum



```
public enum Prioridade {
    ALTA(10),
    MEDIA(5),
    BAIXA(1);

    private int valor;

    Prioridade(int valor) {
        this.valor = valor;
    }


    public int getValor() {
        return valor;
    }
}
```

Valores do enum

Atributo


Construtor privado

Método




```
int v = Prioridade.ALTA.getValor();
```

Classes Wrappers




- São as classes que representam os tipos primitivos
 - Desta forma os tipos primitivos podem ser adicionados a coleções ou retornados por um método que retorna objetos
- Possuem diversos métodos utilitários para os tipos primitivos
 - Converter tipos primitivos para strings e vice-versa

Classes Wrappers x Tipos Primitivos



| Tipo Primitivo | Classe Wrapper |
|----------------|------------------|
| <i>boolean</i> | <i>Boolean</i> |
| <i>byte</i> | <i>Byte</i> |
| <i>short</i> | <i>Short</i> |
| <i>char</i> | <i>Character</i> |
| <i>int</i> | <i>Integer</i> |
| <i>float</i> | <i>Float</i> |
| <i>long</i> | <i>Long</i> |
| <i>double</i> | <i>Double</i> |

Criando Objetos Wrappers



```
Integer i1 = new Integer(10);
```

```
Integer i2 = new Integer("10");
```

```
Double d1 = new Double(30.3);
```

```
Double d2 = new Double("30.3");
```

```
Character c1 = new Character('a');
```

Wrappers do valor inteiro **10**

Wrappers do valor decimal **30.3**

Wrapper do caractere **'a'**

Objetos wrappers são imutáveis:
seu valor não pode ser alterado

Criando Objetos Wrappers

```
Integer i1 = Integer.valueOf("10");
```

Wrapper do valor inteiro **10**

```
Integer i2 = Integer.valueOf("1010", 2);
```

Wrapper do valor inteiro **10**,
fornecido em base binária

```
Double d1 = Double.valueOf("30.3");
```

Wrapper do valor decimal **30.3**

Utilitários de Conversão

```
Integer i1 = new Integer(10);  
int i = i1.intValue();  
float f = i1.floatValue();
```

Converte um **Integer** para os tipos
primitivos **int** e **float**

```
int i2 = Integer.parseInt("10");
```

Converte uma **String** para um **int**

```
double d1 = Double.parseDouble("4.5");
```

Converte uma **String** para um **double**

```
int i3 = Integer.parseInt("abc");
```

Lança uma exceção

Autoboxing

- Faz as conversões entre os tipos primitivos e seus wrappers de forma automática

Sem autoboxing

Integer i = 20 Integer i = 22

```
int t = i.intValue();  
t = t + 2;  
i = new Integer(t);
```

Com autoboxing

Integer i = 20 Integer i = 22

```
i = i + 2;
```

Autoboxing



- Os wrappers continuam sendo imutáveis
- O autoboxing é apenas uma facilidade para o programador
 - Internamente, os tipos primitivos continuam sendo "embrulhados" e "desembrulhados"

```
i = i + 2;
```

compilador

```
int t = i.intValue();  
t = t + 2;  
i = new Integer(t);
```



Softblue
