

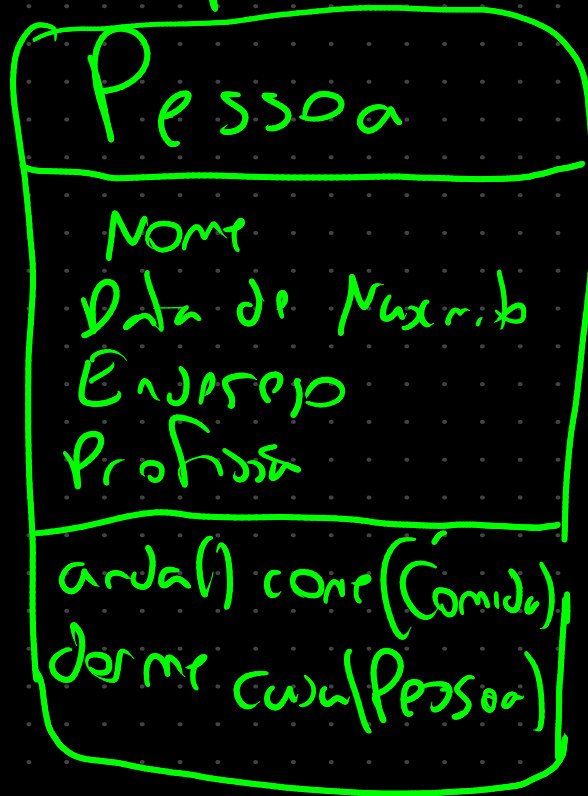
Classes e Objetos

↳ Objetos são representações de coisas reais no mundo físico. Objetos possuem características e comportamento.

Classes são a modelagem de um tipo comum de objeto funcionando, nas linguagens de programação, como um tipo que representa e descreve esse objeto.

Chamamos as características de atributos e o comportamento de métodos. As classes com os seus atributos se assemelham a registros (struct). Os métodos são funções internas às classes que manipulam os atributos.

Exemplo



Atributos
Características

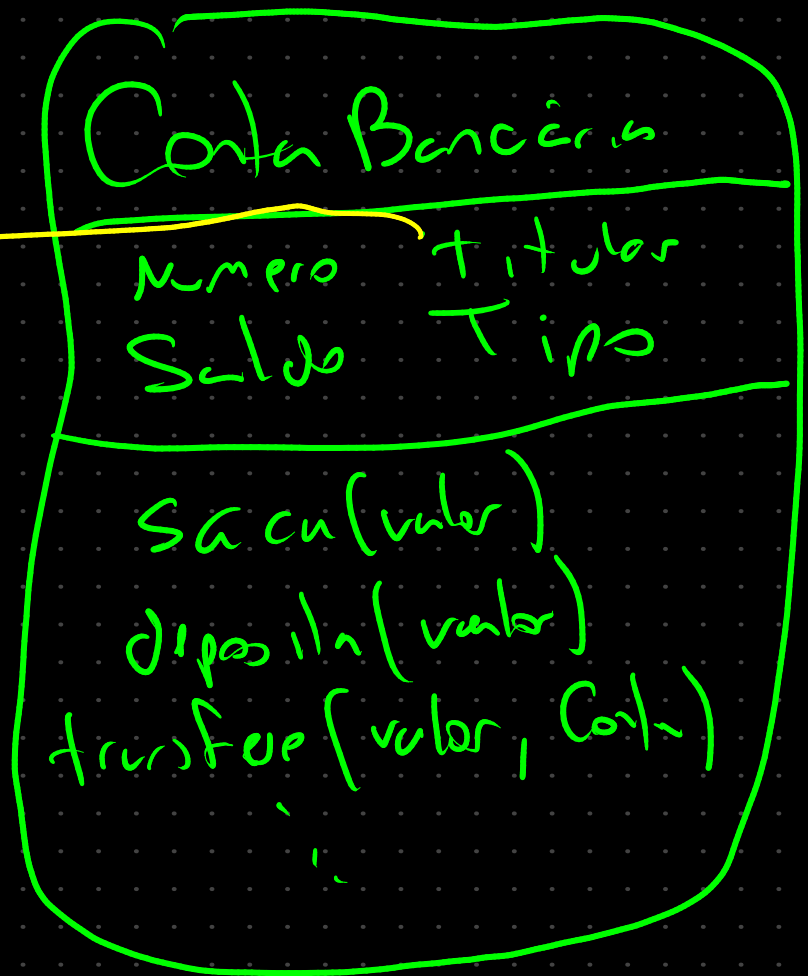
Método
Comportamento

Turna

Disciplina

Aluno

Professor



```
public class Voo {  
    public String código;  
    public Hora horário;  
    public Aeroporto origem;  
    public Aeroporto destino;  
    public Empresa empresa;  
    public Estado status;  
    public Avião avião;  
}
```

```
public void decolar() {  
    avião.decolar();  
    status = decolado;  
}
```

o public significa que pode ser chamado por qualquer um.

Para resolver isso, usamos ao invés de public a palavra chave **private**, que significa que apenas a classe pode alterar o atributo. Essa característica que chamamos **encapsulamento**.

```
public class loca {  
    private String código;  
    public void setaCódigo(String código) {  
        this.código = código;  
    }  
    public String pegaCódigo() {  
        return this.código;  
    }  
}
```

Lo representa o objeto em questão

Constructor

É um método especial que ^{criar} instancia um objeto

```
Voo porteRJSP;  
porteRJSP = new Voo();  
porteRJSP.setCodigo(".....")
```

```
public class Voo()...
```

```
public Voo(Aeroporto origem, Aeroporto destino, String cod)  
{  
    this.origem = origem; this.destino = destino;  
    this.codigo = cod; this.status = "Indisponível";  
}
```