



Módulo 1: Programação em Linguagem Java

# Aula 11

## Enumerados, Interfaces e Comparadores



# Enumerados

# O que são **Enumerados**

- Tipo com conjunto fixo e finito de valores
  - Exemplos: dias da semana, direções, estado civil
- Podem ter atributos e construtores
- Têm operações associadas
- Melhores que inteiros ou cadeias de caracteres para representar pequenos conjuntos

# Sem enumerados: Opções de Menu

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);
System.out.println("Introduza um comando:");
String command = scanner.nextLine();
if(command.equals("SAVE")) {
    // gravar...
} else if(command.equals("LOAD")) {
    // carregar...
} else if(command.equals("EXIT")) {
    // sair...
}
```

Opções possíveis

# Com enumerados: Opções de Menu

```
public enum Command { SAVE, LOAD, EXIT; }

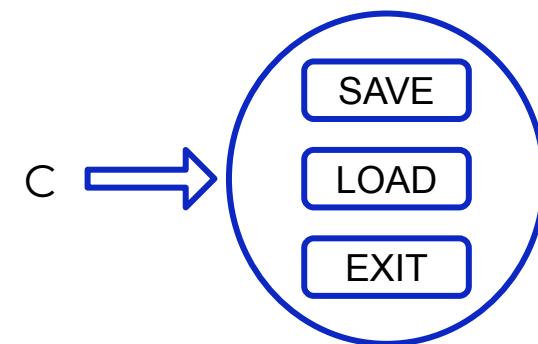
Scanner scanner = new Scanner(System.in);
System.out.println("Introduza um comando:");
String line = scanner.nextLine();
Command command = Command.valueOf(line);
if(command == Command.SAVE) {
    // gravar...
} else if(command == Command.LOAD) {
    // carregar...
} else if(command == Command.EXIT) {
    // sair...
}
```



# Operação valueOf()

- Disponível em todos os tipos de enumerados
- Obtém o elemento de um enumerado dado o seu nome (String)

```
public enum Command {  
    SAVE, LOAD, EXIT;  
}  
  
Command c = Command.valueOf("LOAD");
```



# Sem enumerados: Direções

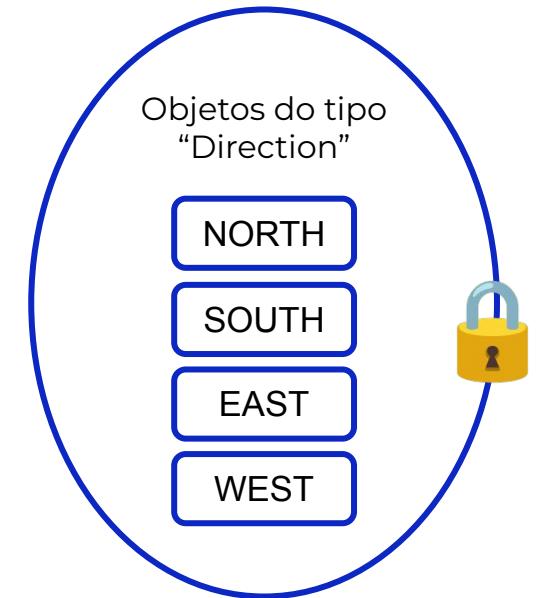
```
public class Direction {  
    private String name;  
    public Direction(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
}
```

```
Direction north = new Direction("North");  
Direction south = new Direction("South");  
Direction east = new Direction("East");  
Direction west = new Direction("West");
```

Fará sentido  
existirem outras  
instâncias para  
além destas?

# Com enumerados: Direções

```
public enum Direction {  
    NORTH, SOUTH, EAST, WEST;  
    public String prettyName() {  
        return name().charAt(0) + name().substring(1).toLowerCase();  
    }  
}  
  
//...  
  
String s1 = Direction.NORTH.name();  
System.out.println(s1);  
String s2 = Direction.SOUTH.prettyName();  
System.out.println(s2);
```



# Operação name()

- Disponível em todos os tipos enumerados
- Devolve um objeto String com o identificador do elemento do enumerado

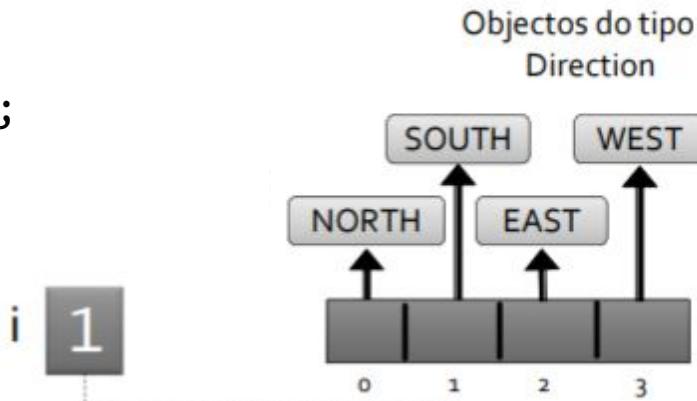
```
String s = Direction.WEST.name();
```



# Operação ordinal()

- Disponível em todos os tipos enumerados
- Devolve o índice do elemento do enumerado de acordo com a ordem de declaração

```
int i = Direction.SOUTH.ordinal();
```

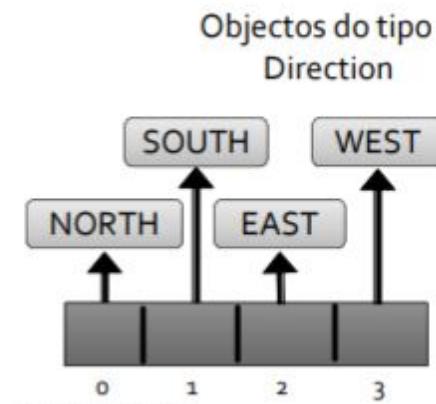


i 1

# Operação values()

- Disponível em todos os tipos enumerados
- Devolve um vector com todos os elementos do enumerado (pela ordem que são declarados)

```
Direction[] dirs = Direction.values();
```



# Exercício 1

- Defina um enumerado que represente as quatro operações matemáticas: somar, subtrair, multiplicar e dividir.
- Desenvolva um método que realize todas as operações do enumerado.

# Exercício 1 - Resolução

## Operação

```
public enum Operacao {  
    SOMAR, SUBTRAIR, MULTIPLICAR, DIVIDIR;  
  
    public int calc(int x, int y) {  
        switch (this) {  
            case SOMAR:  
                return x + y;  
            case SUBTRAIR:  
                return x - y;  
            case MULTIPLICAR:  
                return x * y;  
            case DIVIDIR:  
                return x / y;  
            default:  
                return 0;  
        }  
    }  
}
```

## Main

```
public class Main {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Operacao op = Operacao.SOMAR;  
  
        int soma = op.calc(2,1);  
        System.out.println(soma);  
    }  
}
```

# Interfaces

# Interfaces

- Definem um comportamento que as classes podem implementar.
- Contêm apenas constantes e declarações de métodos.
- Uma interface não é uma classe.

```
public interface NomeInterface1 {  
    ...  
}
```

- Uma classe pode implementar várias interfaces.
- Uma interface pode estender várias interfaces.
- Se uma classe implementar uma interface **é necessário que todos os métodos da interface sejam definidos na classe.**

# Interfaces

- Esta relação é especificada no cabeçalho da classe que assume implementar uma determinada interface através da palavra reservada `implements`.

```
public class NomeClass implements NomeInterface1 {  
    ...  
}
```

- Caso a classe implemente mais do que uma interface basta incluir os respectivos nomes separados por vírgulas.

```
public class NomeClass implements NomeInterface1, NomeInterface2 {  
    ...  
}
```

# Exemplo de Interface

```
public interface FiguraGeometricaPlana {  
    public String getNomeFiguraPlana();  
    public int getArea();  
    public int getPerimetro();  
}
```

Apenas é definida a **assinatura**. A implementação só é feita nas classes que implementam a interface.

As Interfaces definem **um modelo de comportamento, mas não a sua implementação.**

# Implementação da Interface

```
public class Quadrado implements FiguraGeometricaPlana{
    private int lado;
    public int getLado(){
        return lado;
    }
    public void setLado(){
        this.lado=lado;
    }

    @Override
    public int getArea(){
        return lado * lado;
    }
    @Override
    public int getPerimetro(){
        int perimetro = lado * 4;
        return perimetro;
    }

    @Override
    public String getNomeFiguraPlana(){
        return "Quadrado";
    }
}
```

## Implementou-se a interface.

Esta classe é agora forçada a implementar os comportamentos que a interface prevê.

# Interfaces vs Classes Abstratas

- Métodos da interface são **implicitamente abstratos**. Uma classe abstrata no entanto pode ter métodos implementados por defeito.
- Métodos das interfaces são **públicas** por defeito. Uma classe abstrata pode ser privada, protected, etc.
- A interface deve ser implementada com a chave “**implements**”, em vez do “**extends**”.
- Interfaces só podem estender outras interfaces
- As classes (abstratas inclusive) podem estender uma única classe, mas implementar várias interfaces

# Exercício 2

1. Crie as classes Rectangulo e Circulo que implementam a interface FiguraGeometricaPlana, como foi feito para a classe Quadrado.
2. Implemente a interface FiguraGeometricaTridimensional em todas as classes. O nome de todas as figuras tridimensionais irá ser prismas ou cilindro.

```
public interface FiguraGeometricaTridimensional {  
    public String getNomeFiguraTridimensinal();  
    public int getAltura();  
    public int getVolume();  
}
```

# Exercício 2 - Resolução

## Círculo

```
public class Círculo implements FiguraGeometricaPlana, FiguraGeometricaTridimensional{  
  
    private int raio;  
    private int altura;  
  
    public Círculo(int raio, int altura){  
        this.raio = raio;  
        this.altura = altura;  
    }  
  
    @Override  
    public String getNomeFiguraPlana() {  
        return "Círculo";  
    }  
  
    @Override  
    public int getArea() {  
        return (int) (Math.PI * Math.pow(raio,2));  
    }  
  
    @Override  
    public int getPerimetro() {  
        return (int) (2 * Math.PI * raio);  
    }  
  
    @Override  
    public String getNomeFiguraTridimensional() {  
        return "Cilindo";  
    }  
  
    @Override  
    public int getAltura() {  
        return altura;  
    }  
  
    @Override  
    public int getVolume() {  
        return getArea() * altura;  
    }  
}
```

## Retângulo

```
public class Retângulo implements FiguraGeometricaPlana, FiguraGeometricaTridimensional {  
  
    public int comprimento;  
    public int largura;  
    public int altura;  
  
    public Retângulo(int comprimento, int largura, int altura){  
        this.comprimento = comprimento;  
        this.largura = largura;  
        this.altura = altura;  
    }  
  
    @Override  
    public String getNomeFiguraPlana() {  
        return "Retângulo";  
    }  
  
    @Override  
    public int getArea() {  
        return largura*comprimento;  
    }  
  
    @Override  
    public int getPerimetro() {  
        return (2*largura) + (2*comprimento);  
    }  
  
    public int getComprimento() {  
        return comprimento;  
    }  
  
    public int getLargura() {  
        return largura;  
    }  
  
    public void setComprimento(int comprimento) {  
        this.comprimento = comprimento;  
    }  
  
    public void setLargura(int largura) {  
        this.largura = largura;  
    }  
  
    @Override  
    public String getNomeFiguraTridimensional() {  
        return "Prisma";  
    }  
  
    @Override  
    public int getAltura() {  
        return altura;  
    }  
  
    @Override  
    public int getVolume() {  
        return getArea() * altura;  
    }  
}
```

O Java inclui já um conjunto de  
**interfaces úteis.**

# Comparadores

# Comparable

- A interface Comparable é usada para **ordenar objectos** de uma classe definida pelo utilizador.
- Esta interface tem apenas um método denominado `compareTo(Object)`.
- O método é usado para comparar o objecto actual (`this`) com o objeto passado por argumento à função.
- Retorna: Inteiro positivo, se o objeto atual for maior que o objeto especificado. Inteiro negativo, se o objeto actual for menor que o objeto especificado. Zero, se o objeto for igual ao objeto especificado.

# Quando implementar o **Comparable**?

- A interface Comparable deve ser implementada sempre que pretendemos definir uma **ordem natural** (intrínseca) para o objeto em causa.
- Estamos a definir um **comparador interno**.
- Esta ordenação é **especialmente útil ao guardar os objetos em listas ou outras estruturas de dados** (mais à frente no curso).
- Mais à frente nesta aula vamos descobrir uma outra forma de fazer uma comparação entre objetos.

# Exemplo de Comparable

```
public class Estudante implements Comparable<Estudante>{
    private int numero;
    private String nome;
    private int idade;

    public Estudante(int numero, String nome, int idade){
        this.numero=numero;
        this.nome=nome;
        this.idade=idade;
    }

    public int compareTo(Estudante st){
        if(idade==st.idade)
            return 0;
        else if(idade>st.getIdade())
            return 1;
        else
            return -1;
    }
    ...
}
```

Estamos a definir a ordem natural de comparação **entre dois objetos da classe Estudante.**

# Exemplo 2

```
public static void main(String [] args){  
    Estudante [] st = new Estudante[3];  
    st[0]=new Estudante(101,"José",23);  
    st[1]=new Estudante(106,"Maria",27);  
    st[2]=new Estudante(105,"Manuel",21);  
  
    Arrays.sort(st);  
  
    System.out.println("Ordenado por idade");  
  
    for(int i=0; i<st.length; i++){  
        System.out.println(st[i].getNumero() + " " + st[i].getNome() + " " +  
        st[i].getIdade());  
    }  
}
```

## Resultado na consola:

```
Ordenado por idade  
105 Manuel 21  
101 José 23  
106 Maria 27
```

Esta instrução permite ordenar os objetos do array **pela sua ordem natural**.

Ou seja, precisamos de definir o comparable para isto funcionar.

# Exercício 3

Crie a classe `Filme` que vai ter os seguintes atributos: pontuação, nome e ano. Defina a ordem natural da classe `Filme` de acordo com os seguintes critérios:

1. Ordene os seguintes filmes por ordem crescente do seu ano;
2. Em caso de empate, ordene os filmes por ordem decrescente em relação à sua pontuação.

Filmes:

- Force Awakens, 8, 2015
- Star Wars, 9, 1977
- Empire Strikes Back, 7, 1980
- Return of the Jedi, 10, 1983

# Exercício 3 - Resolução

```
public class Filme implements Comparable<Filme>{

    private int pontuacao;
    private String nome;
    private int ano;

    public Filme(int pontuacao, String nome, int ano){
        this.pontuacao = pontuacao;
        this.nome = nome;
        this.ano = ano;
    }

    public String getNome() {
        return nome;
    }

    public int getAno() {
        return ano;
    }

    public int getPontuacao() {
        return pontuacao;
    }

    @Override
    public int compareTo(Filme o) {
        if(ano == o.getAno()){
            return pontuacao - o.getPontuacao();
        }
        return ano - o.getAno();
    }
}
```

# Comparator

- Outra forma de definir a comparação entre dois objetos.
- A interface Comparator é usada para ordenar objectos de uma classe definida pelo utilizador.
- Esta interface tem o método `compare(Object obj1, Object obj2)`.
- Ao contrário do Comparable, o Comparator é **externo ao tipo de objecto** que está a ser comparado.
- Podem ser criadas classes separadas (que implementam o Comparator) para fazer comparações segundo diferentes critérios:
  - Exemplo: `AccountComparatorByDate`, `AccountComparatorByCountry`

# Exemplo Comparator

```
public class ComparadorAlunosNumero implements Comparator<Estudante> {  
    public int compare(Estudante s1, Estudante s2){  
        if (s1.getNumero() < s2.getNumero()) {  
            return -1;  
        } else if (s1.getNumero() > s2.getNumero()) {  
            return 1;  
        } else {  
            return 0;  
        }  
    }  
}
```

Estamos a definir uma **nova classe**, que compara os estudantes por número.

Note-se que este comparador é **externo à classe Estudante**.

# Exemplo Comparator

```
ComparadorAlunosNome nomeCompare = new ComparadorAlunosNome();
Arrays.sort(st, nomeCompare);
System.out.println("Ordenado por nome");
for(int i=0; i<estudantes.length; i++){
    System.out.println(stu[i].getNumero() + " " + stu[i].getNome() + stu[i].getIdade());
}
```

```
ComparadorAlunosNumero numCompare=new ComparadorAlunosNumero();
Arrays.sort(st, numCompare);
System.out.println("Ordenado por numero");
for(int i=0; i<estudantes.length; i++){
    System.out.println(stu[i].getNumero() + " " + stu[i].getNome() + stu[i].getIdade());
}
```

Ordenado por nome  
106 Maria 27  
105 Manuel 21  
101 José 23

Ordenado por numero  
101 José 23  
105 Manuel 21  
106 Maria 27

Também podemos fazer a ordenação passando por argumento um comparador.

Ou seja, podemos usar o sort()  
**sem argumentos para ordenar pela ordem natural** (o objeto precisa de ser comparable), ou **passar um comparador para ordenar por um critério específico**.

# Exercício 4

Crie a classe `Livro` que tem os seguintes atributos: nome, ano, editora e autor. Implemente 3 comparadores externos que permitem ordenar os livros por:

- 1) Ordem alfabética crescente do título
- 2) Ordem decrescente do ano
- 3) Ordem alfabética crescente da editora

Livros:

- `The Shinning`, 1990, Leya, Stephen King
- `Harry Potter e a Pedra Filosofal`, 2001, ASA, Joanne Rowling
- `O Inferno de Dante`, 1472, Bertrand, Dante
- `Conde de Monte Cristo`, 1844, Texto, Alexandre Dumas
- `Desenhar Bases de Dados`, 2016, Silabo, Pedro Nogueira

# Exercício 4 - Resolução

## Livro

```
public class Livro {  
  
    private String nome;  
    private int ano;  
    private String editora;  
    private String autor;  
  
    public Livro(String nome, int ano, String editora, String autor){  
        this.nome = nome;  
        this.ano = ano;  
        this.editora = editora;  
        this.autor = autor;  
    }  
  
    public String getNome() {  
        return nome;  
    }  
  
    public int getAno() {  
        return ano;  
    }  
  
    public String getAutor() {  
        return autor;  
    }  
  
    public String getEditora() {  
        return editora;  
    }  
}
```

## ComparadorLivrosNome

```
public class ComparadorLivroNome implements Comparator<Livro> {  
  
    @Override  
    public int compare(Livro o1, Livro o2) {  
        return o1.getNome().compareTo(o2.getNome());  
    }  
}
```

## ComparadorLivrosAno

```
public class CompradorLivrosAno implements Comparator<Livro> {  
  
    @Override  
    public int compare(Livro o1, Livro o2) {  
        return o2.getAno() - o1.getAno();  
    }  
}
```

# Exercício 4 - Resolução

## ComparadorLivrosEditora

```
public class ComparadorLivrosEditora implements Comparator<Livro> {  
    @Override  
    public int compare(Livro o1, Livro o2) {  
        return o1.getEditora().compareTo(o2.getEditora());  
    }  
}
```



# O futuro profissional começa aqui

