



unopar

UNIVERSIDADE PITÁGORAS UNOPAR ANHANGUERA - MARAVILHA
ENGENHARIA DE SOFTWARE

NATAN OGLIARI - 34466876

LINGUAGEM ORIENTADA A OBJETOS

Maravilha/SC

2023

NATAN OGLIARI - 34466876

LINGUAGEM ORIENTADA A OBJETOS

Trabalho de portfólio apresentado como requisito parcial
para a obtenção de pontos para a média semestral.

Orientador: Leonardo Santiago Sidon da Rocha.

Maravilha/SC
2023

Sumário

	Páginas
1 Introdução	4
2 Métodos	4
3 Resultados	6
3.1 Métodos das classes	6
4 Conclusões	7

1 Introdução

Esta presente aula prática tem por fim a aplicação dos paradigmas da linguagem orientada a objetos com a linguagem de programação Java1.

Para os procedimentos práticos foi sugerido o uso de nome *gerenciaBanco*, o qual será implementado. A finalidade desta aula prática, visa a implementação de um sistema de gerenciamento de banco, aonde o cliente deste banco irá acendero sistema através de uma interface gráfica através da biblioteca *java.swing.**, o menu deverá ser do tipo *loop* o usuário deverá escolher a opção de finalizar a operação.

As funções para este programa são:

- Incerção das credenciais (Nome, Sobrenome e cpf);
- Consulta de saldo;
- Depósito;
- Saque;
- Finaliza a operação com uma mensagem de despedida;

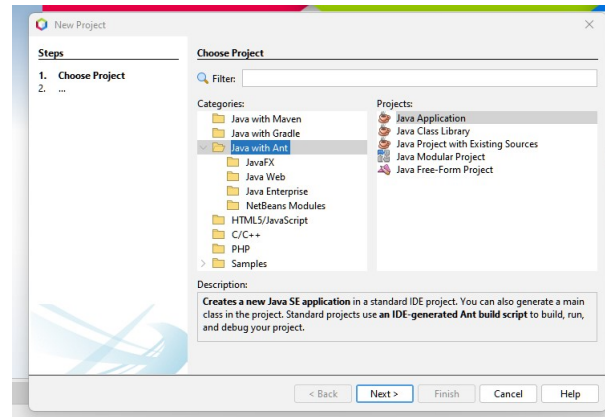
Segundo freecodecamp (2023), a linguagem orientata a objetos se define em quatro pilares, sendo elas: herança, encapsulamento, abstração e poliformismo. Isso permite definir, neste caso, umas características de **cliente**, e utiliza-lós inúmeras vezes sem a necessidade de rescreve-lá.

2 Métodos

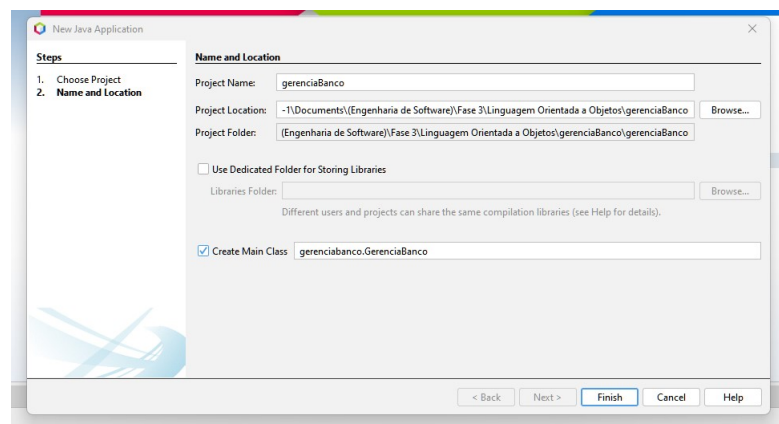
De forma continua as instruções do roteiro da aula prática, é criado o projeto em java conoforma figura 2.



Figura 1. Logo Java, Stackify (2023)



(a) Início projeto.



(b) Nome projeto.

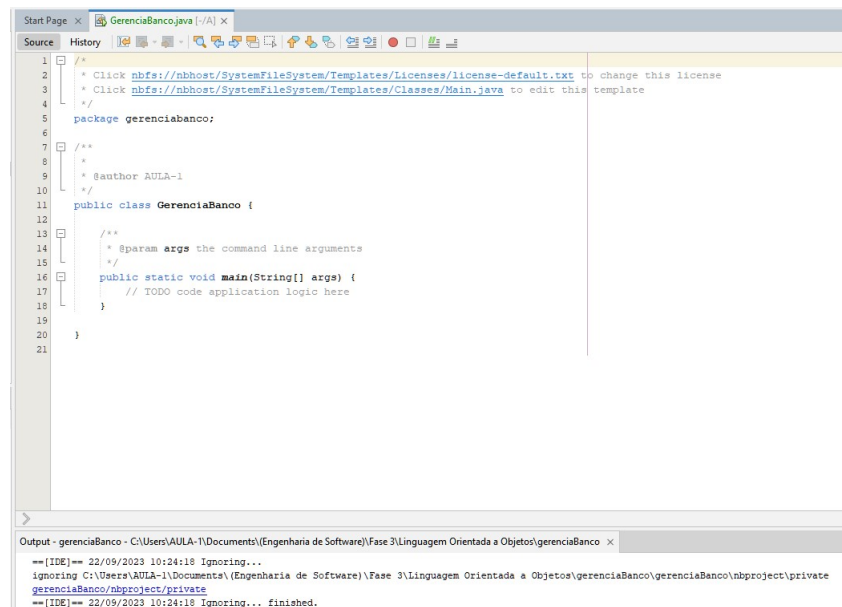


Figura 2. Projeto java, O autor (2023)

Para a organização desta aula prática foi confeccionado um diagrama UML para o programa, conforme demonstra a figura 3

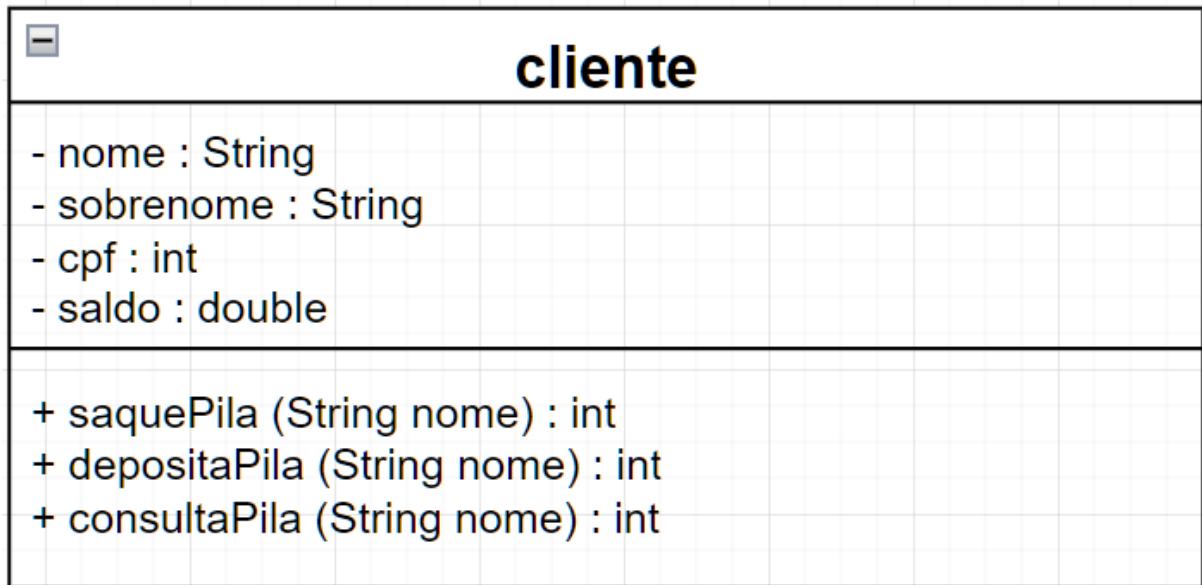


Figura 3. Diagrama UML, O autor (2023)

Os atributos definidos são:

- name : String
- sobrenome : String
- cpf : String
- saldo : double

Seguindo boas práticas de programação, define-se variáveis de controle de erros, e para tal, a criação de constante de verificação em vez de zeros e uns (0,1), do tipo *private static final int STATUS_OK = 1*; e *private static final int STATUS_FAIL = 0*;

De forma sequente foi prosseguido com as instruções do roteiro da aula prática.

3 Resultados

3.1 Métodos das classes

Os métodos definem as ações da classe, eu acesso é *minhaClasse.meuMetodo(args)*

```

1  /**
2   * Realiza a consulta do saldo de uma conta
3   * @param nome Passa o nome da conta a ser consultada e informa o
      saldo ao cliente.
4   */
5   public double consultaPilas(String nome) {
  
```

```

6      JOptionPane.showMessageDialog(null,"Seu saldo atual e de: R$" +
      this.saldo, this.nome+" "+this.sobrenome, JOptionPane.
      INFORMATION_MESSAGE, icon);
7  }

```

Listing 1. *consultaPilas*

```

1  /**
2   * Realiza um depósito em uma conta
3   * @param nome Informa o nome da conta a ser depositado
4   * @return retorna STATUS_OK se a operacao ocorreu com sucesso e
5   *         retorna STATUS_FAIL se ocorrer um erro
6   */
7  public void depositaPila( String nome){
8      try { // verifica se a entrada e do tipo numeral
9          double pilaDeposito = Double.parseDouble(JOptionPane.
10              showInputDialog(null,"Informe a quantidade em Reais
11              (R$) a ser depositado na conta do "+this.nome+" "+
12              this.sobrenome));
13          this.saldo += pilaDeposito;
14          //JOptionPane.showMessageDialog(null,"Seu Saldo e R$
15          :"+this.consultaPilas(this.nome)+" Reais", this.
16          nome, JOptionPane.INFORMATION_MESSAGE, icon);
17          return STATUS_OK;
18      }
19
20      catch (NumberFormatException e) { // imprime o erro na tela
21          e informa o que foi digitado.
22          JOptionPane.showMessageDialog(null,"Entre com valor
23          valido, do tipo numeral.\n Use (.) ponto em vez de
24          (,) virgula\n ERRO: " + e.getMessage() , "ERRO",
25          JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
26          return STATUS_FAIL;
27      }
28  }

```

Listing 2. *depositoPilas*

4 Conclusões

I fsfsdf

II kugfhiuh

1. Anterior ... (NINGUEM, 2022)
2. Próximo ...

Referências

FREECODECAMP. **Programação orientada a objetos e programação estruturada**. 2023. Acessado em: 06 nov. 2023. Disponível em: <<https://www.freecodecamp.org/portuguese/news/os-quatro-pilares-da-programacao-orientada-a-objetos-com-javascript/>>.

NINGUEM, S. **O curioso caso do livro que ninguém escreveu**. Terra do Nunca: Editora Fantasia, 2022. Acessado em: 09 jan. 2022.

STACKIFY. **Application Logging e Exception Handling**. 2023. Acessado em: 09 set. 2023. Disponível em: <<https://stackify.com/java-logging-best-practices/>>.