



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	5
3.1 Métodos das classes	5
4 Conclusões	6

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;

2 Métodos

Para a organização desta aula prática foi conficcionado um diagrama UML para o programa, conforme demonstra a figura 2



Figura 1. Logo Java, (STACKIFY, 2023)

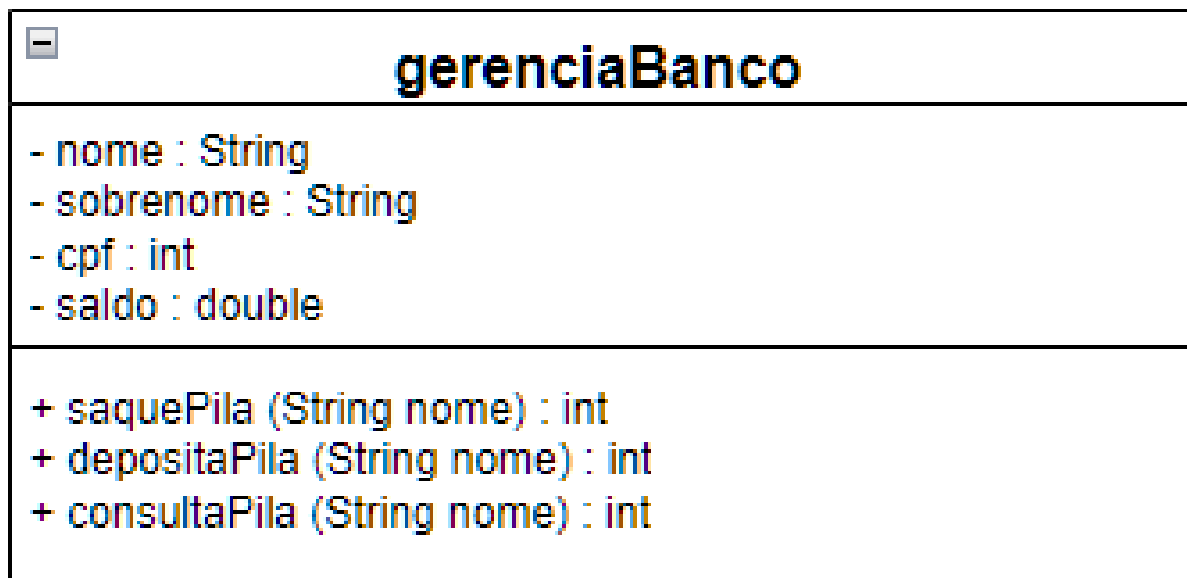


Figura 2. *Diagrama UML, O autor*

Os atributos definidos são:

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

segundo boas práticas de programação, é sugerido que realize estencivamente 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;`.

3 Resultados

3.1 Métodos das classes

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

```

1  /**
2   * @param nome da conta a ser consultado
3   * @return Retorna o saldo da conta
4   */
5  public double consultaPilas(String nome) {
6
7      return this.saldo;
  
```

```
8      }
```

Listing 1. *consultaPilas*

```
1      /**
2      * @param nome da conta a ser depositado
3      * @return 1 se deu certo e 0 se ocorreu um erro
4      */
5      public void depositaPila(double pilas, String nome){
6
7          this.saldo += pilas;
8      }
```

Listing 2. *depositoPilas*

$$S = \begin{cases} a + b = 4 \\ a \cdot b = 4 \end{cases}$$
$$\sum_{n < k, n \text{ odd}} n E_n \quad (1)$$

4 Conclusões

I fsfsdf

II kugfhiuh

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

Referências

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/>>.