

# Polimorfismo



Há muitas formas de "falar"

emerson@paduan.pro.br

## Polimorfismo

Existem dois tipos de polimorfismo: sobrecarga (overload) e sobreposição (override).

### Sobrecarga de métodos (Overload):

Consiste em criar variações de um mesmo método, ou seja, a criação de dois ou mais métodos com nomes iguais em uma classe.

### Sobreposição de métodos (Override):

Um método definido em uma *subclasse* com o mesmo nome e mesma lista de parâmetros que um método em uma de suas classes antecessoras **oculta** o método da classe ancestral a partir da subclasse.

emerson@paduan.pro.br

# Sobrecarga ( Overload )



O mesmo método, múltiplas  
"funções"

emerson@paduan.pro.br

```
public class Pessoa {  
    String nome;  
    float salario;  
  
    public Pessoa() { // construtor default  
        this.nome = "Não cadastrado";  
        this.salario = 0.0;  
    }  
    public Pessoa(String nome, float salario) {  
        this.nome = nome;  
        this.salario = salario;  
    }  
}
```

emerson@paduan.pro.br

# Sobreposição (Override)



O mesmo método, múltiplas  
"tarefas"

emerson@paduan.pro.br

```
public class Funcionario {  
    //Atributos - Variáveis de Instância  
    private String nome;  
    private float salario;  
  
    //Construtor  
    public Funcionario() {} //default  
    //sobrecarregado  
    public Funcionario(String nome, float salario) {  
        this.nome = nome;  
        this.salario = salario;  
    }  
  
    //getters/setters  
    .....  
  
    //Métodos da classe  
    public void aumentarSalario(float perc){  
        this.salario += this.salario * perc/100.0;  
    }  
  
    public String Imprimir() {  
        return "Funcionario: " + nome +  
            "\nSalário: R$ " + String.format("%.2f \n", salario);  
    }  
}
```

emerson@paduan.pro.br

```

public class Gerente extends Funcionario {
    private int nFuncionarios; //Atributos-Variáveis de instância

    //construtores
    public Gerente() { //default
        super(); //Chama o Construtor vazio da Superclasse
    }
    public Gerente(int nFuncionarios, String nome, float salario) {
        super(nome, salario); //Chama o Construtor com parâmetros da Superclasse
        this.nFuncionarios = nFuncionarios;
    }

    //getters/setters
    .....
    //Reescrita do método aumentarSalario
    @Override
    public void aumentarSalario(float perc) {
        super.aumentarSalario(perc + 20); //Invoca métodos da Superclasse
    }

    //Reescrita do método imprimir
    @Override
    public String imprimir() {
        return super.imprimir() + "Numero de funcionários que gerencia: " +
            nFuncionarios + "\n";
    }
}

```

emerson@paduan.pro.br

# super

Palavra-chave super refere-se a uma superclasse.

Pode indicar a chamada ao construtor da superclasse ou ser utilizada para invocar métodos da superclasse dentro da subclasse.

emerson@paduan.pro.br

# Observe

## Reescrita do método aumentarSalario()

- Para funcionar diferente para gerentes e funcionários comuns (gerente recebe um bônus adicional de 20%).
- Esse método não tem acesso direto às variáveis de instância privadas da superclasse, ou seja, esse método não pode alterar diretamente a variável de instância *salario*, embora cada objeto Gerente tenha uma variável de instância *salario*.
- Modificador de acesso **protected** – dá acesso direto aos atributos da superclasse pela subclasse!

emerson@paduan.pro.br

```
public class AppFuncionarioGerente {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner entrada = new Scanner(System.in);

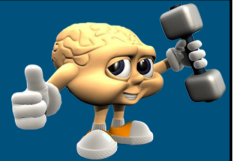
        Funcionario func = new Funcionario("Jose da Silva", 1000.0f);
        Gerente ger = new Gerente(45, "Joao Medeiros", 5000.0f);

        //calcular 10% de aumento de salário para os funcionarios
        func.aumentarSalario(10);
        ger.aumentarSalario(10);

        System.out.println("==== DADOS DO FUNCIONÁRIO =====");
        System.out.println(func.imprimir());
        System.out.println("==== DADOS DO FUNCIONÁRIO =====");
        System.out.println(ger.imprimir());
    }
}
```

emerson@paduan.pro.br

# Exercício 1



Crie uma classe Placar, que representa o placar de um jogo de futebol. Discuta quais atributos devem ser adicionados à classe (e os tipos de dados), e faça 3 construtores:

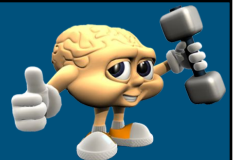
- 1 construtor padrão (default, sem parâmetros);
- 1 construtor que defina apenas quais são os times do jogo (mantendo o placar em 0 a 0);
- 1 construtor que defina os times e o placar do jogo;

Crie no main três objetos do tipo placar, um testar para cada tipo de construtor, e exiba os dados do placar no formato: *Time1 Gols X Gols Time2*.

Exemplo: São Paulo 1 X 0 Corinthians 🤪

emerson@paduan.pro.br

# Exercício Contas



1. Criar uma classe Conta, que possua um número, e um saldo, e os métodos para obter dados da conta, realizar depósito e saque.
2. Crie as subclasses da classe Conta: ContaCorrente, ContaEspecial e ContaPoupança. A ContaCorrente permite fazer saques somente se houver saldo suficiente. A ContaEspecial possui um limite que permite fazer saques se o saldo mais o limite da conta cobrir o valor pretendido de saque. A ContaPoupança faz saque se houver saldo, mas há uma taxa por operação. Além disso, a ContaCorrente deve reescrever o método deposita, com o objetivo de retirar uma taxa bancária de dez centavos de cada depósito.
3. Crie uma classe AppContas com o método main contendo um menu com opções para realizar operações nas contas.

emerson@paduan.pro.br