Características Avançadas das Classes - Operador Final

LPOO

Prof. Fabrício Martins Lopes fabricio@utfpr.edu.br

Uso do operador final

 O operador final é usado em atributos, métodos e classes.

 Quando aplicado nos atributos, o mesmo passa a ser não modificável (constante) e, qualquer tentativa de modificá-lo gera um erro.

Definição de valores a atributos finais

- A atribuição de valor pode ocorrer diretamente na declaração do atributo.
- É possível ter atributos de uma classe que sejam finais mas não recebem valor na declaração.
- Esses atributos finais recebem seus valores iniciais nos construtores da classe, são os chamados "blank final variable".
 - maior grau de flexibilidade na definição de constantes para atributos de uma classe
- A definição deve obrigatoriamente ocorrer em uma das duas formas.

Definição de valores a atributos finais

- A utilização de final para uma referência a objetos/vetores é permitida.
- No entanto o objeto/vetores em geral pode ser modificado, apenas a referência é fixa.
- O operador final também pode ser aplicado aos parâmetros de um método que não devem ser modificados.

Métodos finais

 Quando um método é declarado final, o mesmo não poderá ser sobrescrito por uma classe herdeira.

 Métodos private são implicitamente finais.

Classes finais

 Se uma classe for declarada final, ela não pode ser uma superclasse (não possuirá herança)

 Todos os métodos de uma classe final são implicitamente finais.

Considerações sobre o operador final

- O uso do modificador final inibe o uso dos recursos OO: herança e polimorfismo.
- Importante por razões de segurança e/ou desempenho, sendo que as chamadas a métodos final são substituídos por suas definições (técnica de inclusão de código inline).
- const é uma palavra chave reservada da linguagem Java, mas não é usada para nada. Deve ser usada a palavra final para definir uma constante.

Atividade Prática

- Desenvolva uma classe final que implemente 3 métodos de ordenação de dados.
- Os métodos de ordenação devem ser finais.
- Desenvolva um método para a impressão de dados.
- Use um atributo (vetor de 500 posições) de números inteiros, o qual deve ser final.
- Desenvolva um método final para o sorteio aleatório dos valores desse vetor.
- Atividade poderá ser feita individualmente ou em duplas.

Referências Consultadas

- DEITEL, P.J. Java Como Programar. Porto Alegre: Bookman, 2001.
- NIEMEYER, Patrick. Aprendendo java 2 SDK.
 Rio de Janeiro: Campus, 2000.
- MORGAN, Michael. Java 2 para Programadores Profissionais. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2000.
- HORSTMANN, Cay, S. e CORNELL, Gary. Core Java 2. São Paulo: Makron Books, 2001 v.1. e v.2.