



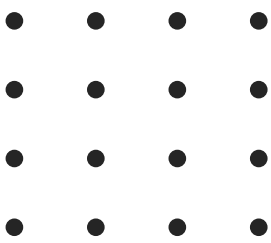
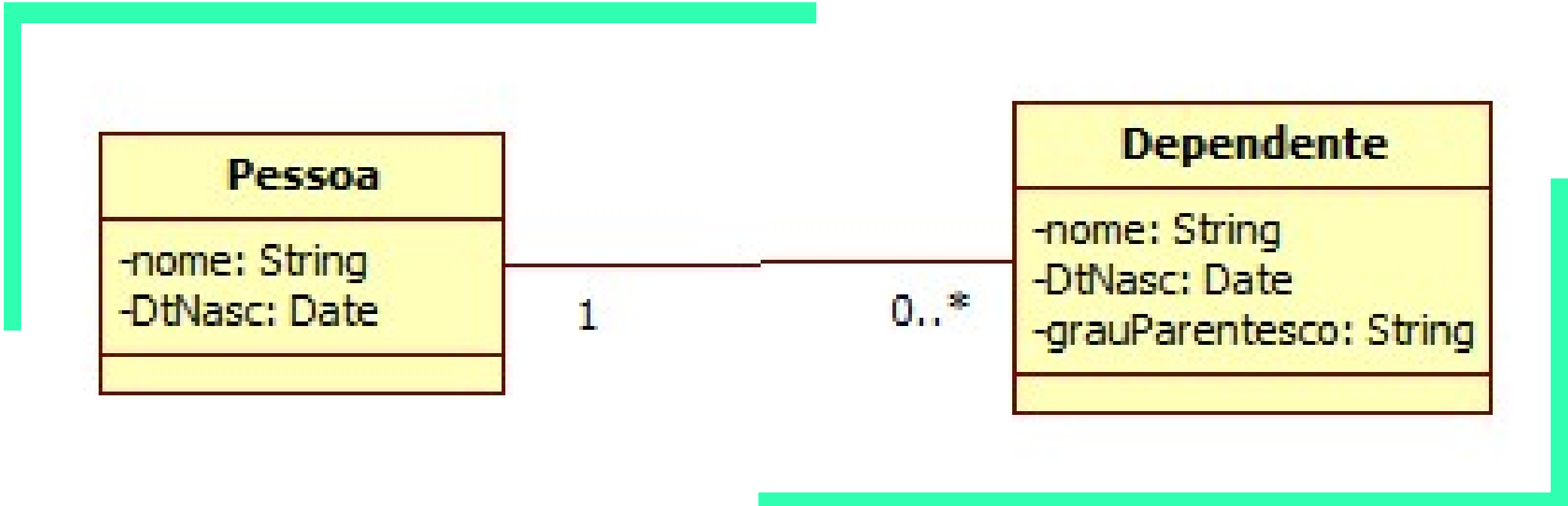
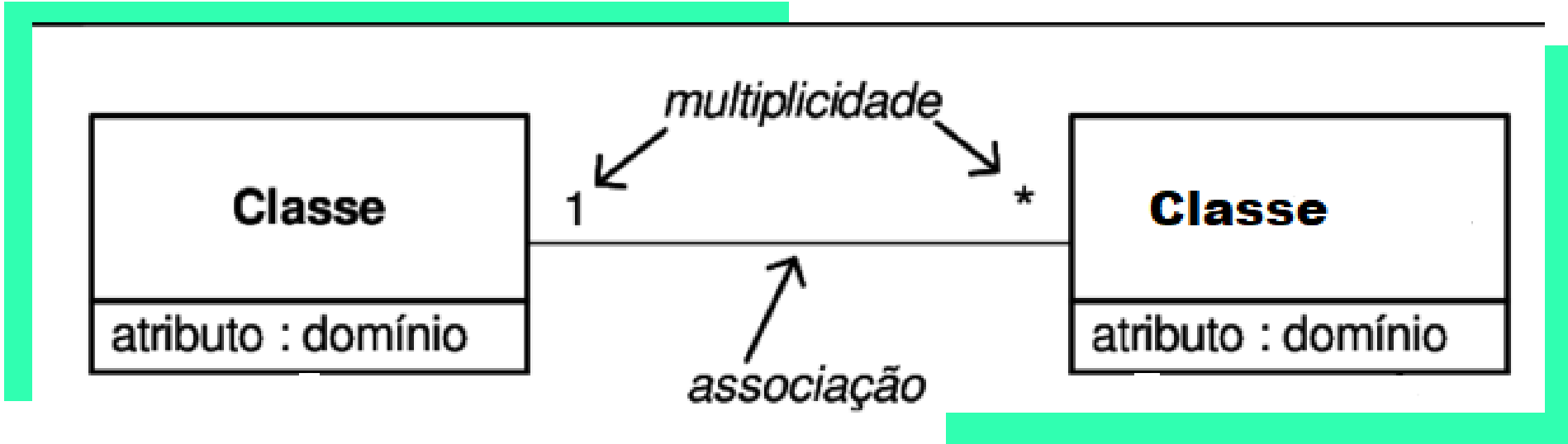
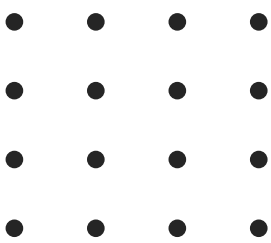
PROGRAMA MONITORIA



# ASSOCIAÇÃO

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

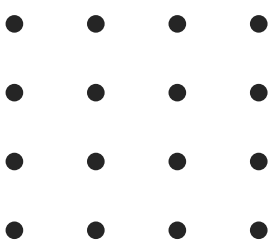




# O QUE É ASSOCIAÇÃO?

- 01 **Associação** é uma relação entre classes que permite que uma classe utilize membros (**métodos e atributos**) de outra classe
- 02 Na UML, A **linha** que conecta as duas classes representa a associação
- 03 Os números próximos as extremidades da associação são os valores de **multiplicidade**, que indicam **quantos objetos** de cada classe participam da associação.

Nome	Simbologia
Apenas um	1
Zero ou muitos	0..*
Um ou muitos	1..*
Zero ou um	0..1
Intervalo específico	li..lf (ex. 2..8)



```
public class Pessoa {
    private String nome;
    private Endereco endereco;

    // construtor
    public Pessoa(String nome, Endereco endereco) {
        this.nome = nome;
        this.endereco = endereco;
    }

    // getters e setters
    public String getNome() {
        return nome;
    }

    public void setNome(String nome) {
        this.nome = nome;
    }

    public Endereco getEndereco() {
        return endereco;
    }

    public void setEndereco(Endereco endereco) {
        this.endereco = endereco;
    }
}
```

```
public class Endereco {
    private String rua;
    private int numero;
    private String cidade;

    // construtor
    public Endereco(String rua, int numero, String cidade) {
        this.rua = rua;
        this.numero = numero;
        this.cidade = cidade;
    }

    // getters e setters
    public String getRua() {
        return rua;
    }

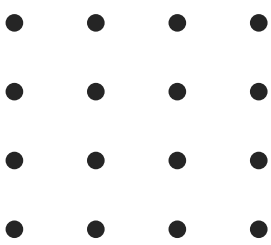
    public void setRua(String rua) {
        this.rua = rua;
    }

    public int getNumero() {
        return numero;
    }

    public void setNumero(int numero) {
        this.numero = numero;
    }

    public String getCidade() {
        return cidade;
    }

    public void setCidade(String cidade) {
        this.cidade = cidade;
    }
}
```



# EXEMPLO 01 – ASSOCIAÇÃO

01

A associação é representada por meio de um **atributo** do tipo da classe associada

02

A classe **Pessoa** possui um **atributo endereco** do tipo **Endereco**, que representa o endereço da pessoa.

03


O construtor da classe **Pessoa** recebe como parâmetro um objeto **Endereco**, que será atribuído ao **atributo endereco**

04

A classe **Endereco**, por sua vez, possui os atributos rua, numero e cidade, que representam os **dados** do endereço



# ACESSE OS MATERIAIS NO **GITHUB :)**



Exemplos de atividades/códigos com tudo que envolve  
o novo Assunto (Associação)

[https://github.com/IsabelaSilvaz/Monitoria\\_Java\\_POO](https://github.com/IsabelaSilvaz/Monitoria_Java_POO)

