

Programação I

Abstração e Encapsulamento

Samuel da Silva Feitosa

Aula 7

Introdução

- Nesta aula vamos estudar o segundo pilar da orientação a objetos.
 - Conceito de **encapsulamento** e as motivações para seu uso.
 - Diversas funcionalidades do Java para permitir o desenvolvimento de código que usa este conceito.
 - Uso de métodos **construtores** para facilitar a criação de objetos.

Relembrando: Primeiro Pilar da Orientação a Objetos

Abstração é a habilidade de se concentrar nos aspectos **essenciais** de um contexto qualquer, **ignorando** características menos importantes ou acidentais.

- Em modelagem orientada a objetos, uma **classe** é uma **abstração** de entidades existentes no domínio do sistema de software.

Encapsulamento

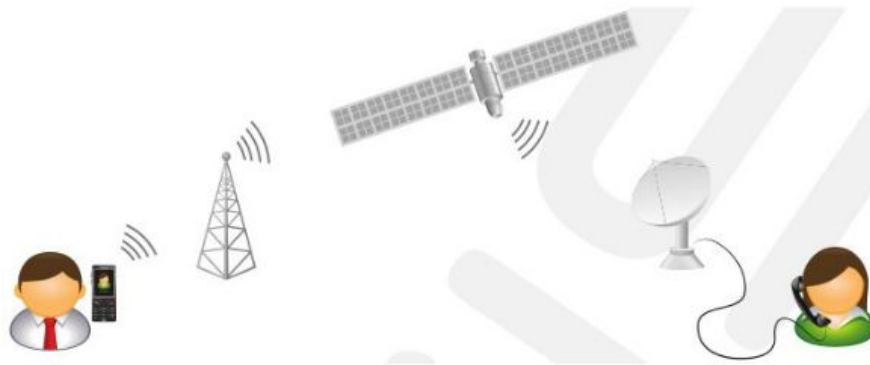
- Segundo pilar da orientação a objetos.
- Estabelece que:
 - Os diferentes componentes de um sistema de software **não devem revelar detalhes** de suas respectivas implementações.
 - Oferece ao programador liberdade na implementação dos detalhes do sistema.
- A única restrição ao programador é **manter a interface** percebida pelos usuários.
 - Interface é o conjunto de **atributos** e **métodos** públicos de uma classe.

Por quê encapsular?

- Encapsular significa esconder a implementação dos objetos.
- Favorece a manutenção e desenvolvimento.
 - **Manutenção:** quando o funcionamento de um objeto deve ser modificado, basta modificar a classe do mesmo.
 - **Desenvolvimento:** é possível determinar precisamente as responsabilidades de cada classe da aplicação.

Exemplo - Celular

- Os botões, a tela e os menus formam a **interface de uso**.
- Os **dispositivos internos** e os **processos** que transformam o som captado em ondas que podem ser transmitidas constituem a **implementação**.



Exemplo - Carro

- A **interface de uso** de um carro é composta pelos dispositivos que permitem que o motorista **conduza** o veículo (volante, pedais, alavanca de câmbio, etc.).
- A **implementação** é composta pelos dispositivos **internos** (motor, caixa de câmbio, radiador, etc.) e pelos **processos** realizados internamente.



Exemplo - Máquina de vendas

- Todos já devem ter utilizado alguma vez uma máquina de refrigerantes, de salgadinhos, de café, etc.
 - Entradas para moedas ou cédulas.
 - Botões para escolher o produto.
 - Saída do produto.
 - Saída para troco.
- Sistemas deste tipo devem **proteger** o acesso a suas **funcionalidades internas**, para que seu **funcionamento externo** não seja prejudicado.

Modificadores de Visibilidade (1)

- Permitem que o programador restrinja o uso de certos elementos da classe.
 - Permite **encapsular** as informações.
- Java possui três especificadores de acesso:
 - **public**: pode ser usado livremente pelas instâncias da classe.
 - **protected**: só pode ser usado na implementação de subclasses.
 - **private**: não pode ser usado fora da implementação da própria classe.

Modificadores de Visibilidade (2)

- O encapsulamento provido pelos modificadores de visibilidade possibilita:
 - Obter **código mais claro**, pois os membros com funções reais são diferenciados dos auxiliares.
 - Ocultar **detalhes de implementação**.
 - **Simplificar as interfaces** das classes.
 - Proporcionar facilidades para **extensão** (criação de subclasses).
 - **Facilitar as modificações**, pois, se a interface permanece inalterada, as alterações tornam-se transparentes.

Exemplo - Modificadores

- Exemplo de classe que representa uma conta.

Conta
numero
saldo
limite
saca() deposita()

```
public class Conta {  
    public int numero;  
    private double saldo;  
    private double limite;  
  
    public void deposita(double valor) {  
        saldo += valor;  
    }  
  
    public boolean saca(double valor) {  
        if (saldo + limite < valor) {  
            return false;  
        }  
        saldo -= valor;  
        return true;  
    }  
}
```

Métodos de Acesso - Get e Set

- Na linguagem Java, há uma convenção de nomenclatura para os métodos que têm como finalidade acessar ou alterar propriedades.
 - **get:** permite a **consulta** das propriedades.
 - **set:** permite **alterar** as propriedades de um objeto.
- É muito conveniente seguir essa convenção, pois desenvolvedores Java estão acostumados com essa regras, e o funcionamento de muitas bibliotecas depende deste padrão.

Exemplo - Get e Set

- Usando métodos *get* e *set* para controlar o limite da conta.

```
public class Conta {  
    public int numero;  
    private double saldo;  
    private double limite;  
  
    public void setLimite(double limite) {  
        this.limite = limite;  
    }  
  
    public double getLimite() {  
        return limite;  
    }  
  
    public void deposita(double valor) { ...  
  
    public boolean saca(double valor) { ...  
}
```

Construtores (1)

- São métodos especiais destinados inicialização e ao preparo de novos objetos.
 - Assim como métodos comuns, os construtores podem receber parâmetros.
- Só podem ser acionados usando **new**.
 - Construtores devem possuir o **mesmo nome** da classe e **não possuem** tipo de retorno.
 - O programador não é obrigado a incluir construtores. Neste caso, o compilador inclui o construtor *default*.

Construtores (2)

- Normalmente os construtores são usados para definir valores iniciais para os atributos do objeto.
 - Isso garante um estado inicial consistente ou simplifica o uso das instâncias.
- Construtores são geralmente declarados como **públicos**.
 - Em casos especiais, eles podem ser definidos como **protegidos** ou **privados**.

Exemplo

- Exemplo de construtores para a classe Conta.
 - Note que existem dois construtores com o mesmo nome.
 - Isto se chama **sobrecarga** de construtores.

```
public class Conta {  
    public int numero;  
    private double saldo;  
    private double limite;
```

```
    public Conta(int numero) {  
        this.numero = numero;  
        this.limite = 1000;  
    }
```

```
    public Conta(int numero, double saldo, double limite) {  
        this.numero = numero;  
        this.saldo = saldo;  
        this.limite = limite;  
    }
```

```
    public void setLimite(double limite) { ...
```

```
    public double getLimite() { ...
```

```
    public void deposita(double valor) { ...
```

```
    public boolean saca(double valor) { ...
```

```
}
```


Considerações Finais

- Nesta aula foi possível estudar o segundo pilar da orientação a objetos, o **encapsulamento**.
 - Vimos que com isso é possível isolar os componentes desenvolvidos, o que traz diversos benefícios para um projeto.
 - O uso de **modificadores de visibilidade** e métodos **getters** e **setters** são essenciais para implementar este conceito.
- Construtores são **métodos especiais** úteis para a **inicialização** rápida de atributos de objetos.

Exercícios - OOP1

- Implemente uma classe para definir um Cliente de um banco.
 - Esta classe deve possuir dois atributos: um para armazenar os nomes e outro para armazenar os códigos dos clientes.
 - Faça um teste criando dois objetos da classe Cliente. Altere e exiba no Console os valores armazenados nos atributos desses objetos.
- Os bancos oferecem aos clientes a possibilidade de obter um cartão de crédito que pode ser utilizados para fazer compras.
 - Implemente uma classe CartaoCredito, com os atributos número e data de validade.
 - Faça um teste criando dois objetos da classe CartaoDeCredito. Altere e exiba no Console os valores armazenados nos atributos desses objetos.
- As agências do banco possuem número.
 - Crie uma classe chamada Agencia para definir os objetos que representarão as agências do banco.