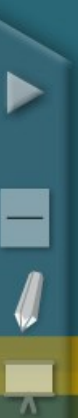




AULA e1




Programação Orientada a Objetos

e-Aula 01


Prof. Maristela Weinfurter

Uma classe pode ser definida como um **modelo** a ser seguido para criação e *agrupamento de objetos semelhantes*, uma abstração para os objetos do dia a dia que farão parte do sistema.


Vamos pensar numa classe
chamada **VEÍCULO...**



Primeiramente, o que é um veículo?



É qualquer **meio** usado para **transportar** ou **conduzir** **pessoas, animais ou coisas** de um lugar para outro.



Vamos tentar identificar alguns objetos que se encaixem nessa nossa classe VEÍCULO...

e-Aula 01 - POO



e-Aula 01 - POO



e-Aula 01 - POO



e-Aula 01 - POO




e-Aula 01 - POO



e-Aula 01 - POO






**Agora tentando classificar
elementos em comum destes
objetos, quais transportam
pessoas?**

e-Aula 01 - POO

Se você respondeu **TODOS**, você acertou!






Com base em nossos veículos anteriores, vamos tentar construir uma CLASSE!

Veículo

modeloVeiculo **Atributos**
marcaVeiculo
tipoVeiculo
qtdadeRodas
qtdadePassageiros

ESTRUTURA DA CLASSE



Os atributos, também chamados variáveis-membro ou variáveis de classe, são criados para manter as características que o objeto terá quando construído.



Veículo

modeloVeiculo
marcaVeiculo
tipoVeiculo
qtdadeRodas
qtdadePassageiros



CLASSE



**Agora, vamos INSTANCIAR
nossa Classe Veiculo em
nossos OBJETOS...**

e-Aula 01 - POO



OBJETOS

Veículo

modeloVeiculo
marcaVeiculo
tipoVeiculo
qtdadeRodas
qtdadePassageiros

CLASSE



OBJETOS



e-Aula 01 - POO

Veículo



“Peugeot 208”

“Peugeot”

“Passageiro”

4

5

modeloVeiculo
marcaVeiculo
tipoVeiculo
qtidadeRodas
qtidadePassageiros

OBJETO

Veículo



“Iron 883”

“Harley-Davidson”

“Passageiro”

2

2

modeloVeiculo
marcaVeiculo
tipoVeiculo
qtidadeRodas
qtidadePassageiros

OBJETO

e-Aula 01 - POO

Veículo



"9700 Grand L"

"Volvo"

"Passageiro"

6

42

modeloVeiculo
marcaVeiculo
tipoVeiculo
qtidadeRodas
qtidadePassageiros


OBJETO

Veículo

	Atributos
modeloVeiculo	
marcaVeiculo	
tipoVeiculo	
qtdadeRodas	
qtdadePassageiros	

	Métodos
incluiVeiculo	
mostraVeiculo	

ESTRUTURA DA CLASSE



Enquanto os **atributos** servem para **armazenar** dados relacionados aos objetos, os **métodos** realizam as **ações** associadas aos objetos.



Essas ações normalmente serão realizadas sobre os atributos.



**Agora, vamos criar nossa
classe no Eclipse em Java!**