

Análise da Criação de um Objeto

```
Sem título - Bloco de notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda

public class Jogador {
    private int numero;
    private String nome;
    public static void main(String[] args) {
        Jogador jogador = new Jogador(); // Criação do objeto
        jogador.setNumero(10);
        jogador.setNome("Pele");
        System.out.println("O " + jogador.getNome() + " foi um dos melhores camisa " +
            jogador.getNumero() + " de todos os tempos");
        System.out.println("referencia do objeto " + jogador); }

    public String getNome() { // método para pegar o valor da variável nome
        return nome;
    }

    public int getNumero() { // método para pegar o valor da variável número
        return numero;
    }

    public void setNome(String nome) { // método para mudar o valor da variável nome
        this.nome = nome;
    }

    public void setNumero(int numero) { // método para mudar o valor da variável número
        this.numero = numero;
    }
}
```

O programa começa declarando duas variáveis (*numero* e *nome*).

```
Sem título - Bloco de notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda

public class Jogador {
    private int numero;
    private String nome;
    public static void main(String[] args) {
        Jogador jogador = new Jogador(); // Criação do objeto
        jogador.setNumero(10);
        jogador.setNome("Pele");
        System.out.println("O " + jogador.getNome() + " foi um dos melhores camisa " +
            jogador.getNumero() + " de todos os tempos");
        System.out.println("referencia do objeto " + jogador); }

    public String getNome() { // método para pegar o valor da variável nome
        return nome;
    }

    public int getNumero() { // método para pegar o valor da variável número
        return numero;
    }

    public void setNome(String nome) { // método para mudar o valor da variável nome
        this.nome = nome;
    }

    public void setNumero(int numero) { // método para mudar o valor da variável número
        this.numero = numero;
    }
}
```

Observe que a primeira variável – *numero* – é do tipo primitiva (*int*).

```
Sem título - Bloco de notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda

public class Jogador {
    private int numero;
    private String nome;
    public static void main(String[] args) {
        Jogador jogador = new Jogador(); // Criação do objeto
        jogador.setNumero(10);
        jogador.setNome("Pele");
        System.out.println("O " + jogador.getNome() + " foi um dos melhores camisa " +
            jogador.getNumero() + " de todos os tempos");
        System.out.println("referencia do objeto " + jogador); }

    public String getNome() { // método para pegar o valor da variável nome
        return nome;
    }

    public int getNumero() { // método para pegar o valor da variável número
        return numero;
    }

    public void setNome(String nome) { // método para mudar o valor da variável nome
        this.nome = nome;
    }

    public void setNumero(int numero) { // método para mudar o valor da variável número
        this.numero = numero;
    }
}
```

Já a segunda - *nome* - é do tipo referência (*objeto*).

```
Sem título - Bloco de notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda

public class Jogador {
    private int numero;
    private String nome;
    public static void main(String[] args) {
        jogador jogador = new Jogador(); // Criação do objeto
        jogador.setNumero(10);
        jogador.setNome("Pele");
        System.out.println("O " + jogador.getNome() + " foi um dos melhores camisa " +
            jogador.getNumero() + " de todos os tempos");
        System.out.println("referencia do objeto " + jogador); }

    public String getNome() { // método para pegar o valor da variável nome
        return nome;
    }

    public int getNumero() { // método para pegar o valor da variável número
        return numero;
    }

    public void setNome(String nome) { // método para mudar o valor da variável nome
        this.nome = nome;
    }

    public void setNumero(int numero) { // método para mudar o valor da variável número
        this.numero = numero;
    }
}
```

No método principal (*main*), é criado um objeto chamado jogador.

Sem título - Bloco de notas

Arquivo Editar Formatar Exibir Ajuda

```

public class Jogador {
    private int numero;
    private String nome;
    public static void main(String[] args) {
        jogador jogador = new Jogador(); // Criação do objeto
        jogador.setNumero(10);
        jogador.setNome("Pele");
        System.out.println("O " + jogador.getNome() + " foi um dos melhores camisa " +
            jogador.getNumero() + " de todos os tempos");
        System.out.println("referencia do objeto " + jogador); }

    public String getNome() { // método para pegar o valor da variável nome
        return nome;
    }

    public int getNumero() { // método para pegar o valor da variável número
        return numero;
    }

    public void setNome(String nome) { // método para mudar o valor da variável nome
        this.nome = nome;
    }

    public void setNumero(int numero) { // método para mudar o valor da variável número
        this.numero = numero;
    }
}
    
```

Após a definição do objeto, são atribuídos valores para o jogador.

```
Sem título - Bloco de notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda

public class Jogador {
    private int numero;
    private String nome;
    public static void main(String[] args) {
        Jogador jogador = new Jogador(); // Criação do objeto
        jogador.setNumero(10);
        jogador.setNome("Pele");
        System.out.println("O " + jogador.getNome() + " foi um dos melhores camisa " +
        jogador.getNumero() + " de todos os tempos");
        System.out.println("referencia do objeto " + jogador); }

    public String getNome() { // método para pegar o valor da variável nome
        return nome;
    }

    public int getNumero() { // método para pegar o valor da variável número
        return numero;
    }

    public void setNome(String nome) { // método para mudar o valor da variável nome
        this.nome = nome;
    }

    public void setNumero(int numero) { // método para mudar o valor da variável número
        this.numero = numero;
    }
}
```

Depois da atribuição, os valores do objeto são exibidos por meio das instruções.


```
Sem título - Bloco de notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda

public class Jogador {
    private int numero;
    private String nome;
    public static void main(String[] args) {
        Jogador jogador = new Jogador(); // Criação do objeto
        jogador.setNumero(10);
        jogador.setNome("Pele");
        System.out.println("O " + jogador.getNome() + " foi um dos melhores camisa " +
            jogador.getNumero() + " de todos os tempos");
        System.out.println("referencia do objeto " + jogador); }

    public String getNome() { // método para pegar o valor da variável nome
        return nome;
    }

    public int getNumero() { // método para pegar o valor da variável número
        return numero;
    }

    public void setNome(String nome) { // método para mudar o valor da variável nome
        this.nome = nome;
    }

    public void setNumero(int numero) { // método para mudar o valor da variável número
        this.numero = numero;
    }
}
```

Em seguida, a referência do objeto jogador é exibida.


```
Sem título - Bloco de notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda

public class Jogador {
    private int numero;
    private String nome;
    public static void main(String[] args) {
        Jogador jogador = new Jogador(); // Criação do objeto
        jogador.setNumero(10);
        jogador.setNome("Pele");
        System.out.println("O " + jogador.getNome() + " foi um dos melhores camisa " +
            jogador.getNumero() + " de todos os tempos");
        System.out.println("referencia do objeto " + jogador); }

    public String getNome() { // método para pegar o valor da variável nome
        return nome;
    }

    public int getNumero() { // método para pegar o valor da variável número
        return numero;
    }

    public void setNome(String nome) { // método para mudar o valor da variável nome
        this.nome = nome;
    }

    public void setNumero(int numero) { // método para mudar o valor da variável número
        this.numero = numero;
    }
}
```

Com isso, o resultado da exibição é:

- **Valor do objeto** – O Pele foi um dos melhores camisa 10 de todos os tempos
- **Referência do objeto** – Jogador@221a5d08

```
Sem título - Bloco de notas
Arquivo  Editar  Formatar  Exibir  Ajuda

public class Jogador {
    private int numero;
    private String nome;
    public static void main(String[] args) {
        Jogador jogador = new Jogador(); // Criação do objeto
        jogador.setNumero(10);
        jogador.setNome("Pele");
        System.out.println("O " + jogador.getNome() + " foi um dos melhores camisa " +
            jogador.getNumero() + " de todos os tempos");
        System.out.println("referencia do objeto " + jogador); }

    public String getNome() { // método para pegar o valor da variável nome
        return nome;
    }

    public int getNumero() { // método para pegar o valor da variável número
        return numero;
    }

    public void setNome(String nome) { // método para mudar o valor da variável nome
        this.nome = nome;
    }

    public void setNumero(int numero) { // método para mudar o valor da variável número
        this.numero = numero;
    }
}
```

Para manipular os valores do objeto, são definidos métodos getter/setter.