

REVISÃO ORIENTAÇÃO A OBJETO

Dr^a. Alana Moraes

alanamm.prof@gmail.com

IMPORTANTE!

A orientação a objetos, por si só, não garante sistemas reusáveis e extensíveis

CONCEITOS DE OO

Classe

Objeto

Método

Instância

Construtor

Qual a diferença entre Declarar e Instanciar?



CLASSE

Composta por:

- Atributos
- Construtor
- Métodos

```
public class [nome da Classe]{  
    [atributos]  
    [métodos (um deles é o construtor)]  
}
```

O QUE ESTÁ ERRADO NESTA CLASSE?

```
public class Exemplo{  
    private String nome;  
    public Exemplo(String n){  
        this.nome = n;  
    }  
    public void getNome(){  
        return this.nome;  
    }  
    public String setNome(String n){  
        this.nome = n;  
    }  
}
```

MODIFICADORES

Modificadores de Acesso

- private
- public
- protected

São aplicados:

- Métodos
- Atributos
- Classe

MODIFICADORES

PRIVATE

- Quando aplicado a um **atributo** ou a um **método** indica que os mesmos só podem ser acessados de dentro da classe que os criou.
- Como acessar atributos e métodos privados em uma classe?

MODIFICADORES

PROTECTED

- Indica que o método, classe ou a variável, assim declarada, só pode ser acessada dentro do pacote.

PUBLIC

- A classe, método ou variável pode ser acessada em qualquer lugar e a qualquer momento da execução do programa.

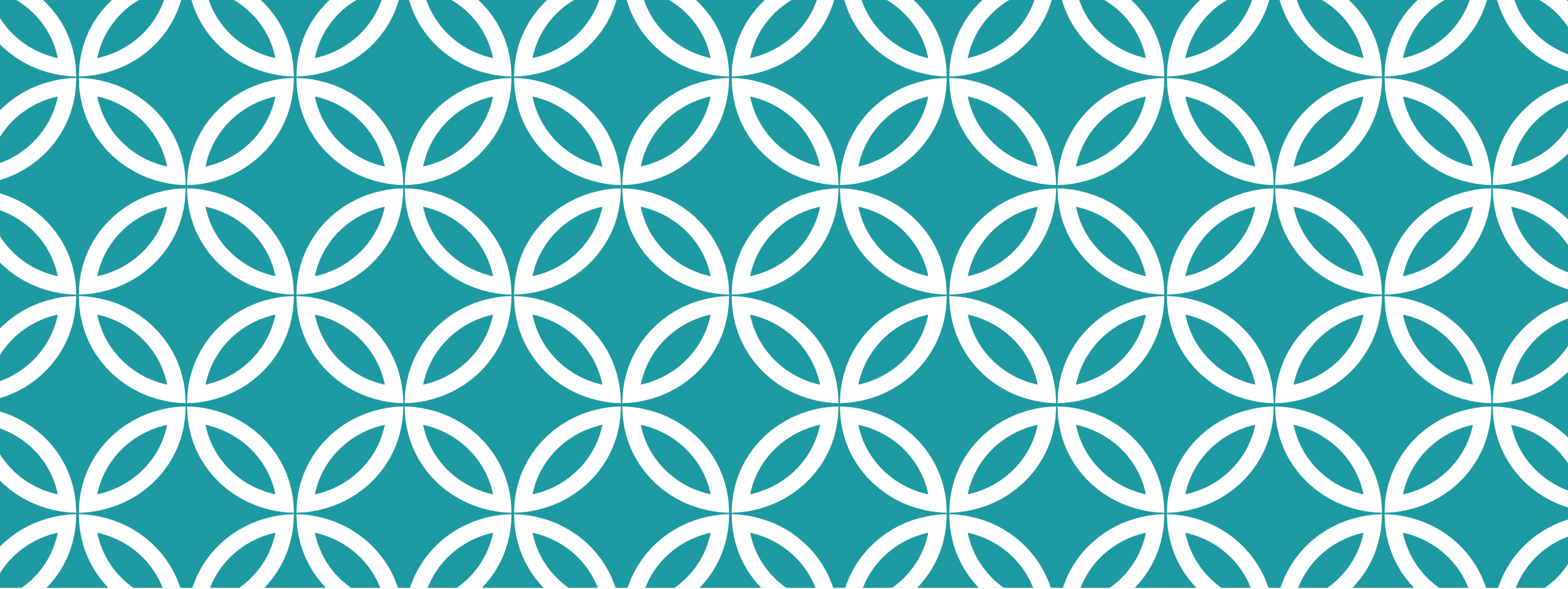
CICLO DE VIDA DE UM OBJETO

Instanciação: o objeto é criado na memória e passa a ser referenciado por uma variável de referência;

Uso: o objeto recebe mensagens de outros objetos e, com isso, executa parte da funcionalidade do sistema;

Destruição: quando o objeto não é mais referenciado (inacessível) ele torna-se elegível para a coleta de lixo.

Coletor de Lixo (Em JAVA): Limpa a memória ocupada pelos objetos inacessíveis (quando há falta de memória).

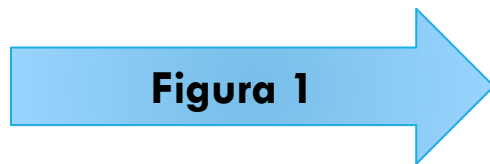


VAMOS EXERCITAR!!

^^'

EXERCÍCIO

Crie uma classe Navio cujos campos e métodos estão resumidos na Figura 1. As características de cada campo e cada método são especificadas na Tabelas 1.1.



Método	Descrição
Navio	Construtor com 3 parâmetros cujos valores foram fornecidos pelo usuário através de um comando de leitura via teclado.
mostrar	Método que mostra os valores contidos em um objeto do tipo Navio .



Além disto, implemente um programa que ilustre o funcionamento dos métodos da classe **Navio** (classe teste).

EXERCÍCIO 2

Criar uma classe **Carro** cujos campos e métodos estão resumidos na Figura 2. As características de cada campo e cada método são especificadas na Tabelas 2.1

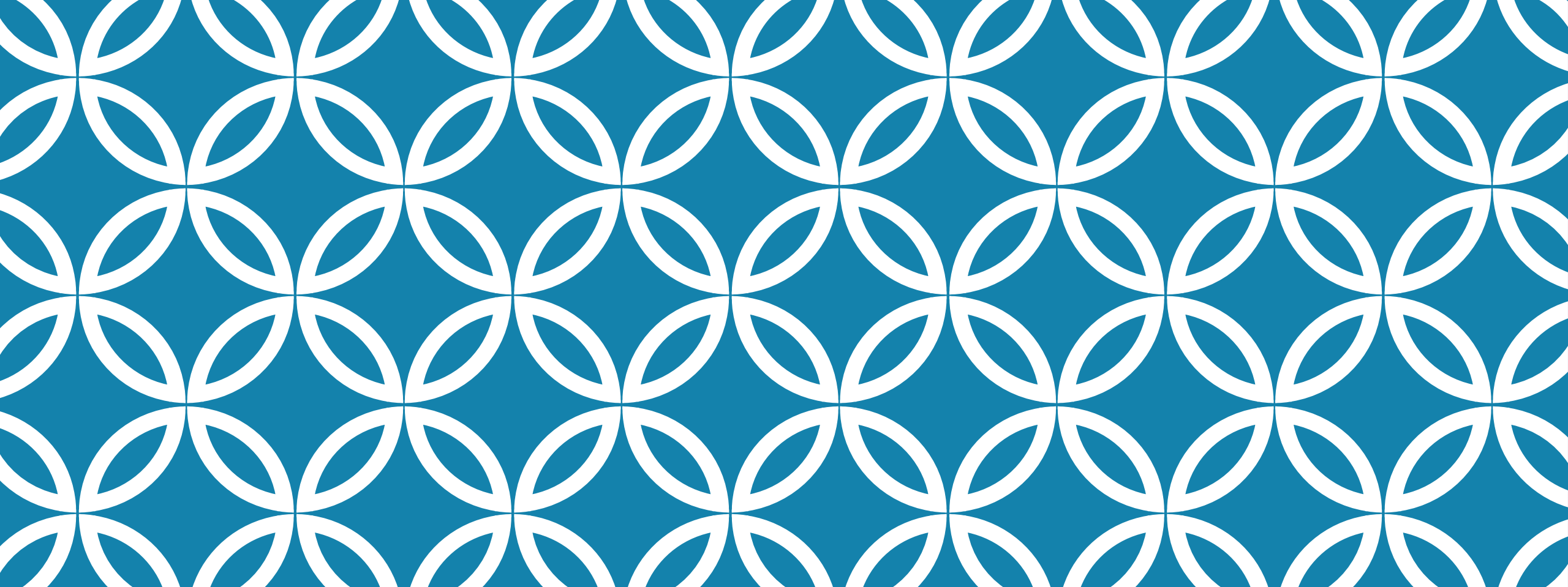
Figura 2

Carro
-marcaModelo -cargaAtual -cargaMaxima - velocidadeMax
+ Carro(String m, float cA, float cM, float vM) + void mostrar() + void velocidadeMaxima()

Tabela 2.1

Método	Descrição
Carro	Construtor com 3 parâmetros cujos valores foram fornecidos pelo usuário através de um comando de leitura via teclado.
mostrar	Método que mostra os valores contidos em um objeto do tipo Carro.
velocidadeMaxima	Método que fornece a velocidade máxima para uma determinada marca e modelo de Carro de acordo com a seguinte fórmula: $(cargaAtual/cargaMaxima)*velocidadeMax$

Construir um programa que ilustre o funcionamento dos métodos da classe **Carro**, de acordo com as descrições.



HERANÇA X COMPOSIÇÃO

HERANÇA X COMPOSIÇÃO

Composição e herança são dois mecanismos para **reutilizar funcionalidade**

A composição estende uma classe pela delegação de trabalho para outro objeto enquanto a herança estende atributos e métodos de uma classe

Hoje, considera-se que a composição é muito superior à herança na maioria dos casos.

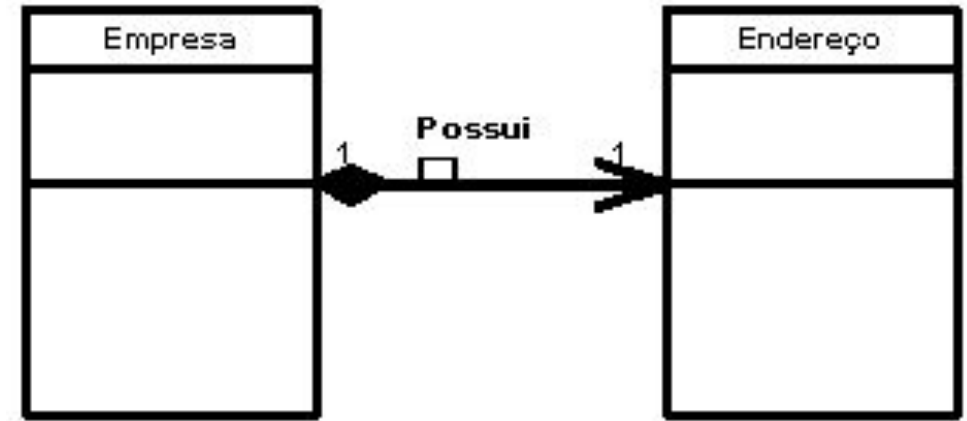


Quer dizer que iremos
baixar um pouco a bola da
herança??



Calma! A herança continuará sendo importante, mas aprenderemos que para contextos mais específicos.

COMPOSIÇÃO



Use composição para estender as responsabilidades pela delegação de trabalho a outros objetos

Um exemplo no domínio de endereços

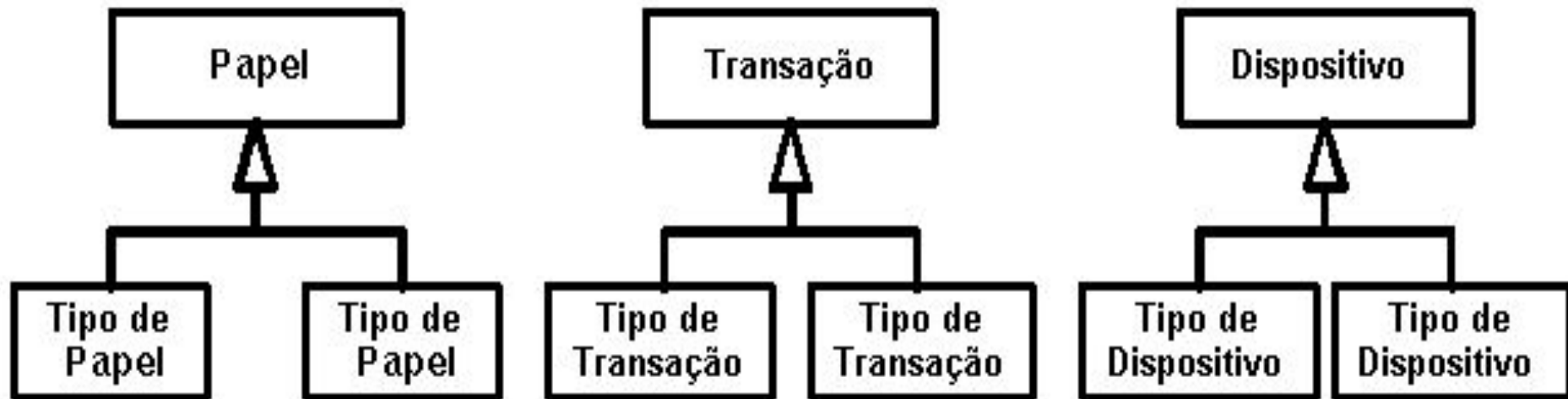
- Uma empresa tem um endereço (digamos só um)
- Uma empresa "tem" um endereço
- Podemos deixar o objeto empresa responsável pelo objeto endereço e temos agregação composta (composição)

HERANÇA

Atributos, conexões a objetos e métodos comuns vão na superclasse (classe de generalização)

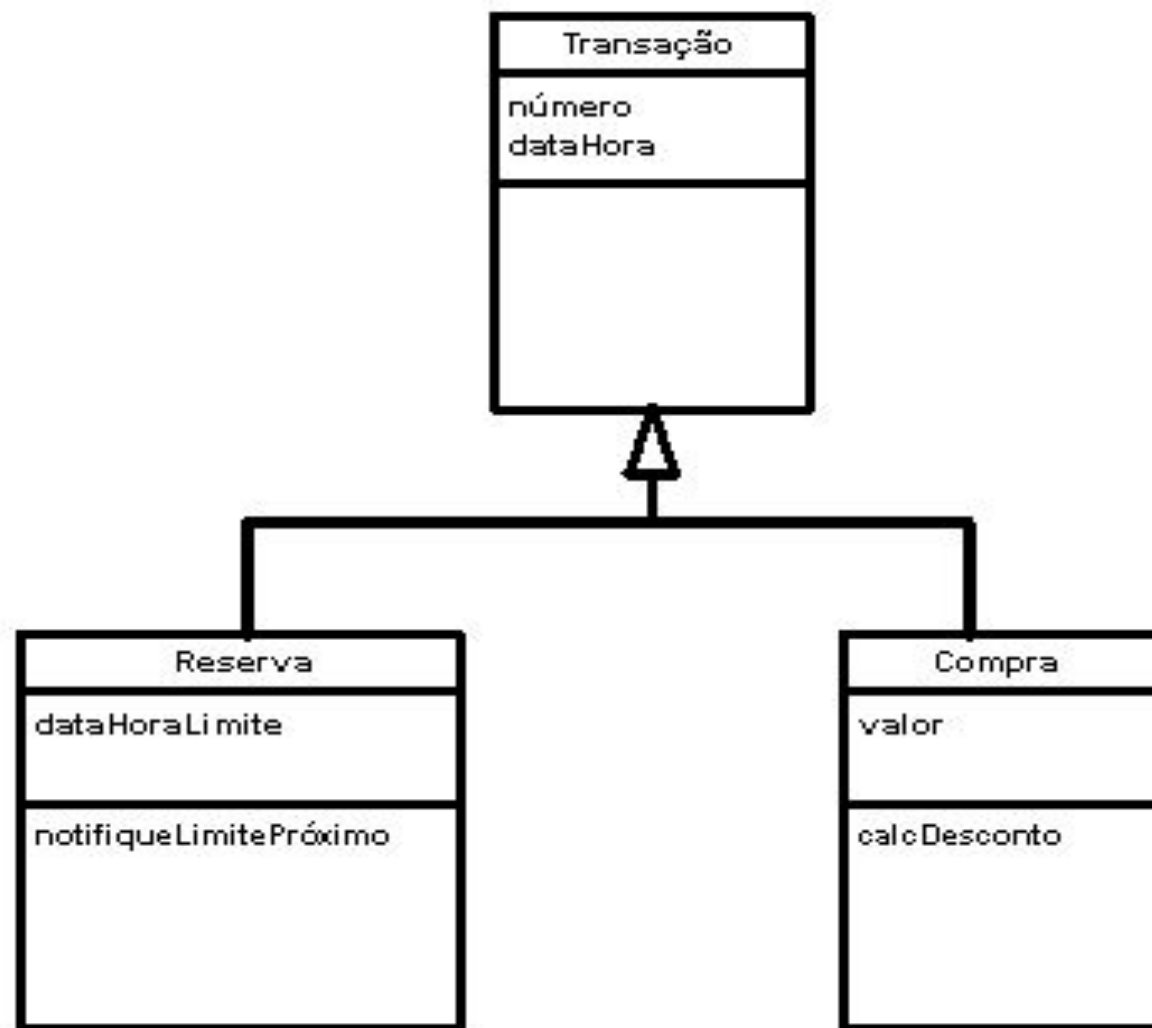
Adicionamos mais características e ações nas subclasses (classes de especialização)

Três situações comuns para a herança:



HERANÇA

Exemplo no domínio de reserva e compra de passagens de avião



BENEFÍCIOS DA HERANÇA

Captura o que é comum e o isola daquilo que é diferente

A herança é vista diretamente no código

PROBLEMAS DA HERANÇA

O **encapsulamento** entre classes e subclasses é fraco (o **acoplamento** é forte)

Mudar uma superclasse pode afetar todas as subclasses

Isso viola um dos princípios básicos de projeto OO (manter **fraco acoplamento**)

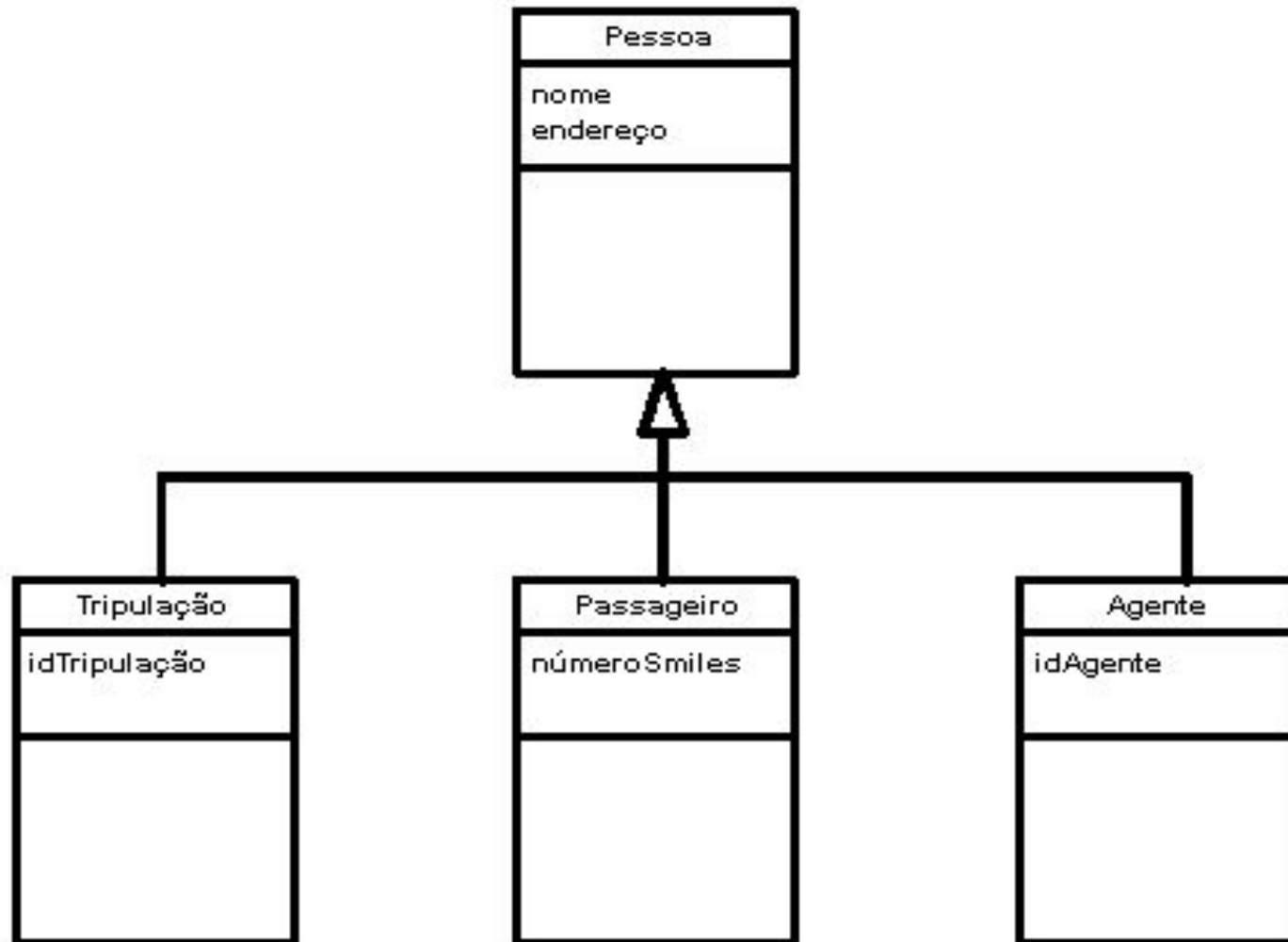
Com herança, a estrutura está parafusada no código e não pode sofrer alterações facilmente em tempo de execução

A herança é um relacionamento estático que não muda com tempo

PROBLEMAS DA HERANÇA

Às vezes um objeto precisa ser de uma classe diferente em momentos diferentes

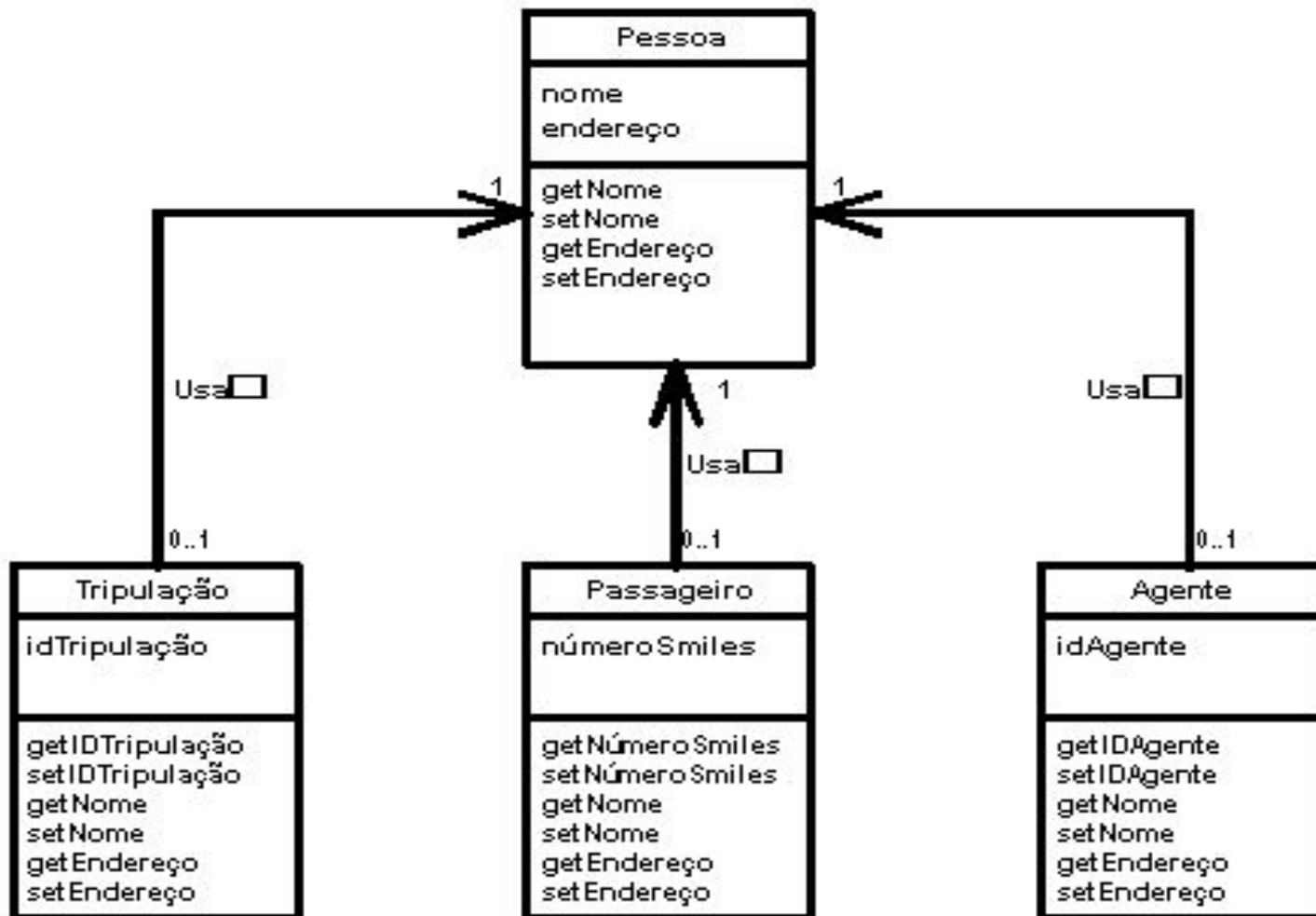
CENÁRIO: PESSOAS ENVOLVIDAS NA AVIAÇÃO



Problema: uma pessoa pode mudar de papel ao assumir combinações de papéis

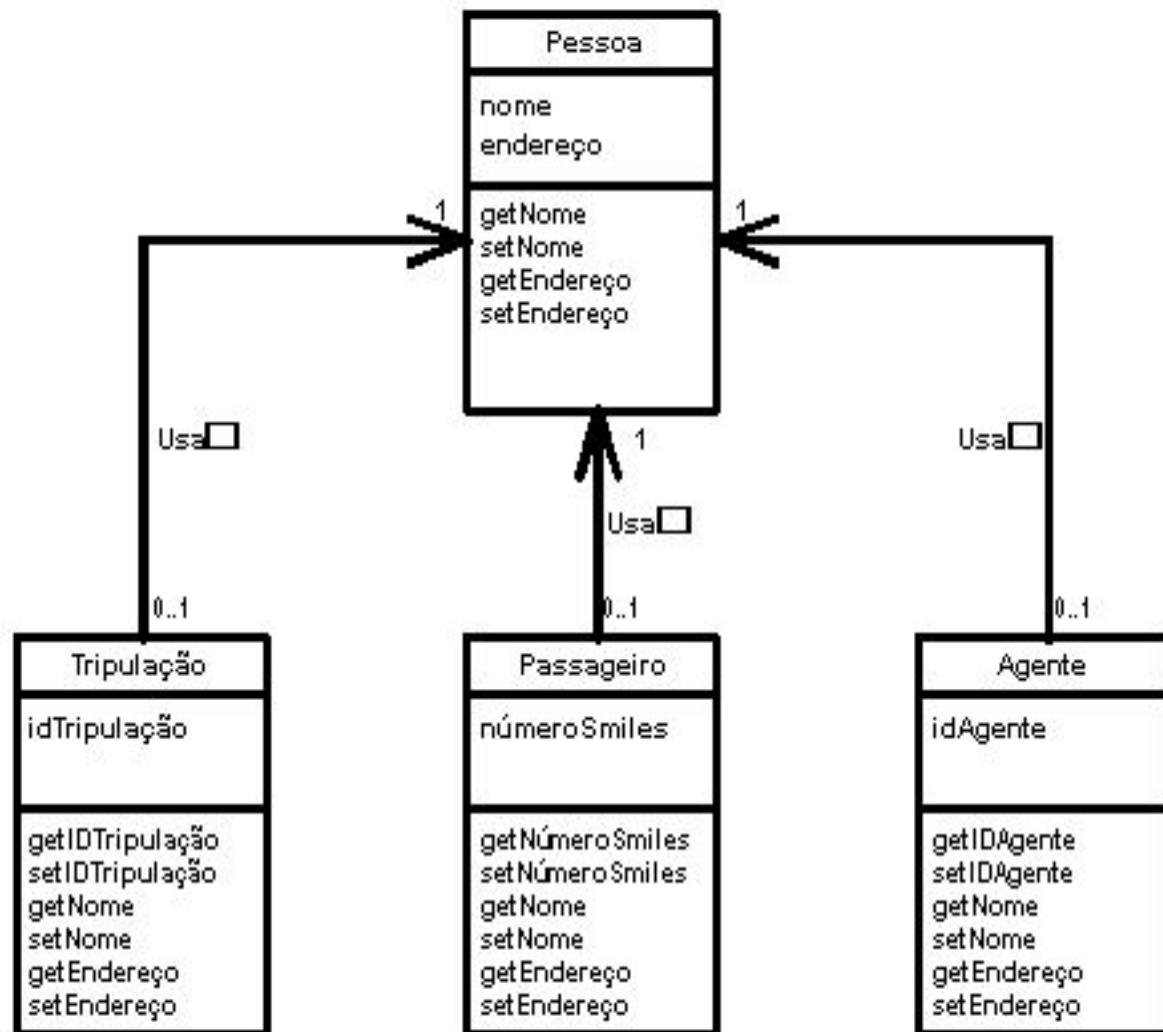
Fazer papéis múltiplos requer 7 combinações (subclasses)

SOLUCIONANDO O PROBLEMA COM COMPOSIÇÃO: UMA PESSOA E VÁRIOS PAPÉIS POSSÍVEIS



- Estamos estendendo a funcionalidade de Pessoa de várias formas, mas sem usar herança
- Observe que também podemos inverter a composição (uma pessoa tem um ou mais papéis)
 - Pense na implicação para a interface de "pessoa"

SOLUCIONANDO O PROBLEMA COM COMPOSIÇÃO: UMA PESSOA E VÁRIOS PAPÉIS POSSÍVEIS



Estamos usando delegação: dois objetos estão envolvidos em atender um pedido (digamos setNome)

O objeto tripulação delega setNome para o objeto pessoa que ele tem por composição

- Técnica também chamada de *forwarding*
- É semelhante a uma subclasse delegar uma operação para a superclasse (herdando a operação)
 - Delegação sempre pode ser usada para substituir a herança
- Se usássemos herança, o objeto tripulação poderia referenciar a pessoa com *this*
- Com o uso de delegação, tripulação pode passar *this* para Pessoa e o objeto Pessoa pode referenciar o objeto original se quiser
- Em vez de tripulação ser uma pessoa, ele *tem* uma pessoa
- A grande vantagem da delegação é que o comportamento pode ser escolhido em tempo de execução e vez de estar amarrado em tempo de compilação
- A grande desvantagem é que um software muito dinâmico e parametrizado é mais difícil de entender do que software mais estático

O RESULTADO DE USAR COMPOSIÇÃO

Em vez de codificar um comportamento estaticamente, definimos pequenos comportamentos padrão e usamos composição para definir comportamentos mais complexos

De forma geral, a composição é melhor do que herança normalmente, pois:

- Permite mudar a associação entre classes em tempo de execução;
- Permite que um objeto assuma mais de um comportamento (ex. papel);
- Herança acopla as classes demais e engessa o programa

5 REGRAS PARA O USO DE HERANÇA

O objeto "é um tipo especial de" e não "um papel assumido por"

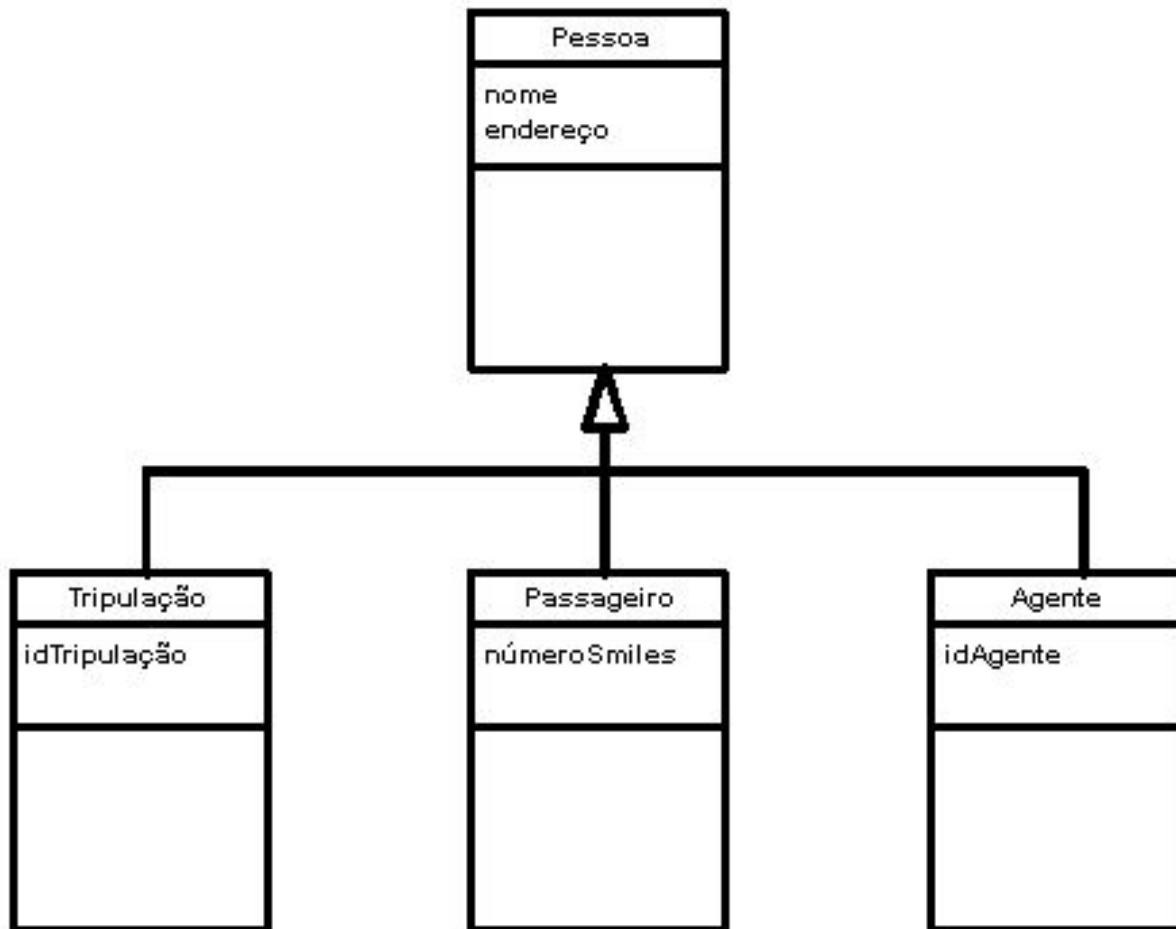
O objeto nunca tem que mudar para outra classe

A subclasse estende a superclasse mas não faz override ou anulação de variáveis e/ou métodos

Não é uma subclasse de uma classe "utilitária"

Para classes do domínio do problema, a subclasse expressa tipos especiais de papéis, transações ou dispositivos

VAMOS APLICAR AS REGRAS NO CASO ANTERIOR



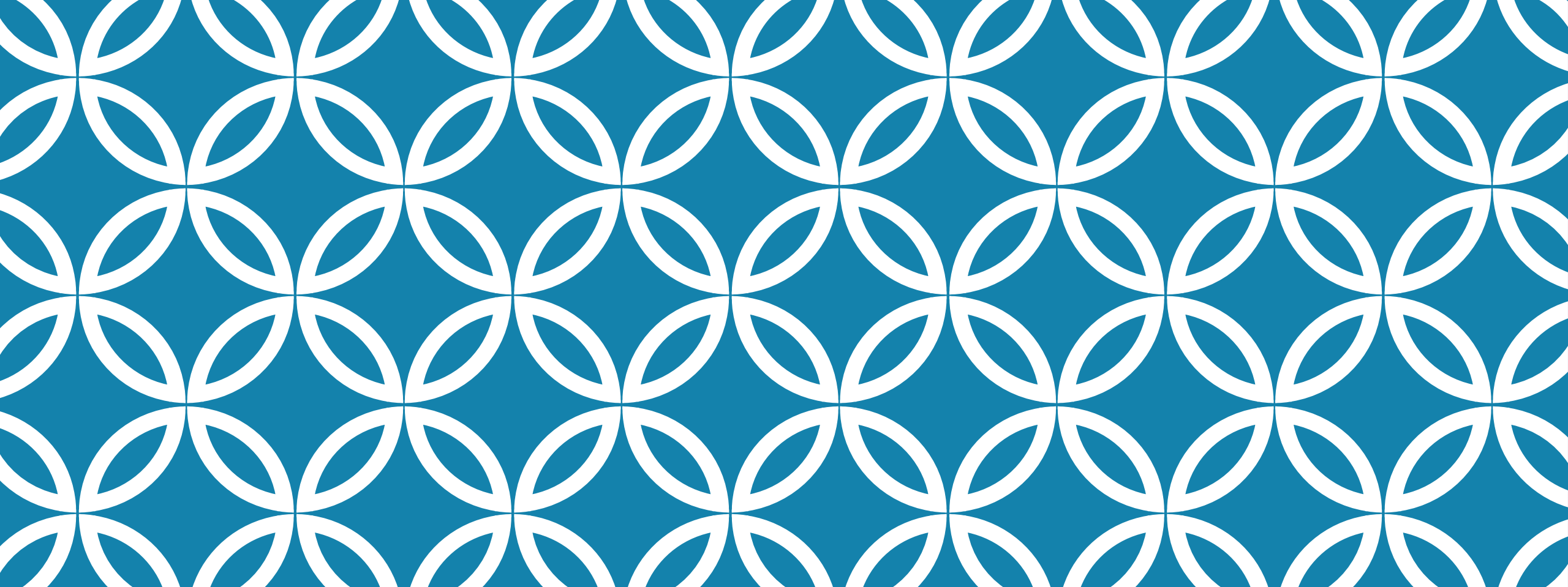
Regra 1 (tipo especial): não passa. Um Passageiro não é um tipo especial de Pessoa: é um papel assumido por uma Pessoa

Regra 2 (mutação): não passa. Um Agente pode se transformar em Passageiro com tempo

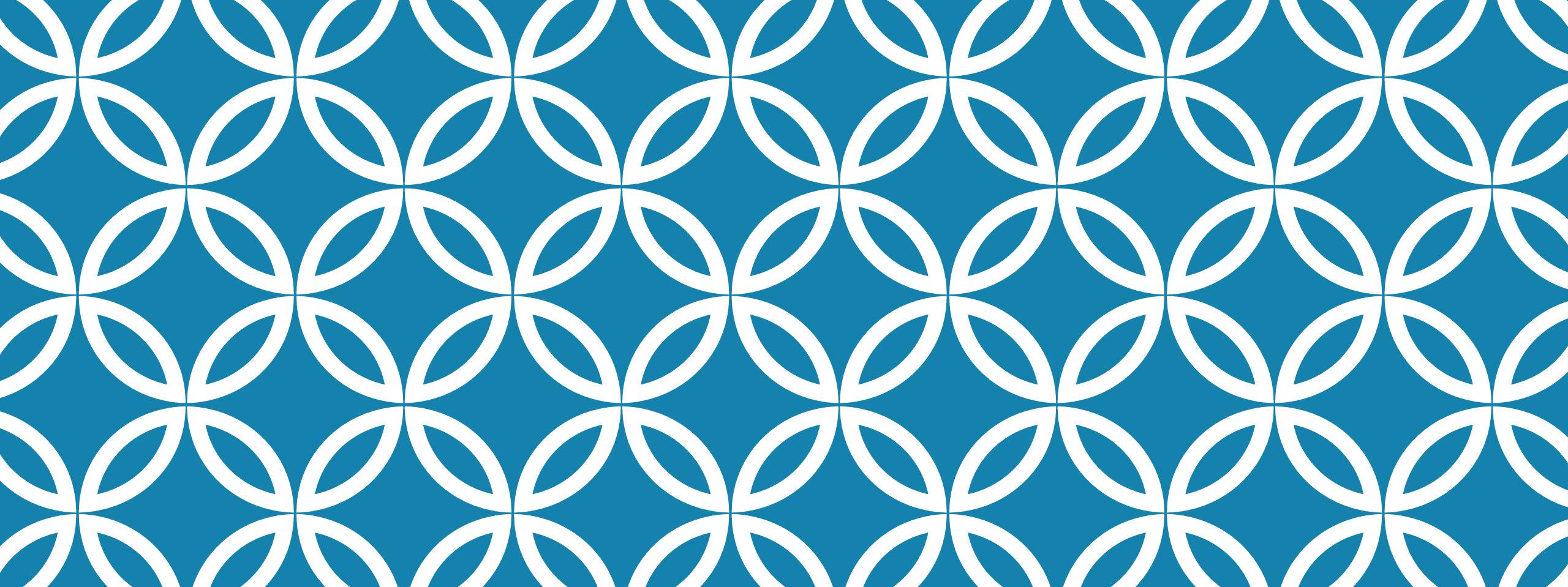
Regra 3 (só estende): ok.

Regra 4: ok.

Regra 5: não passa. Passageiro está sendo modelado como tipo especial de Pessoa e não como tipo especial de papel



TED - ENVIAR ATÉ DIA 11/02 |



OBRIGADA