

# DOMAIN DRIVEN DESIGN

Prof. Rafael Desiderio

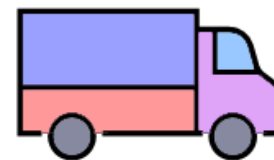
04 – Classes, Atributos e Métodos

# Objetos

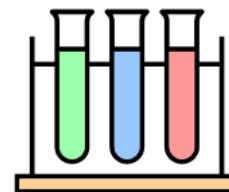
# | O que é um Objeto?

- Informalmente, um objeto representa uma entidade, seja **física**, **conceitual** ou de **software**:

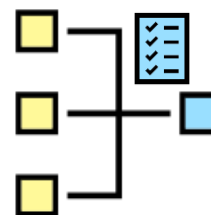
**Entidade física:** Caminhão



**Entidade conceitual:** Processo químico

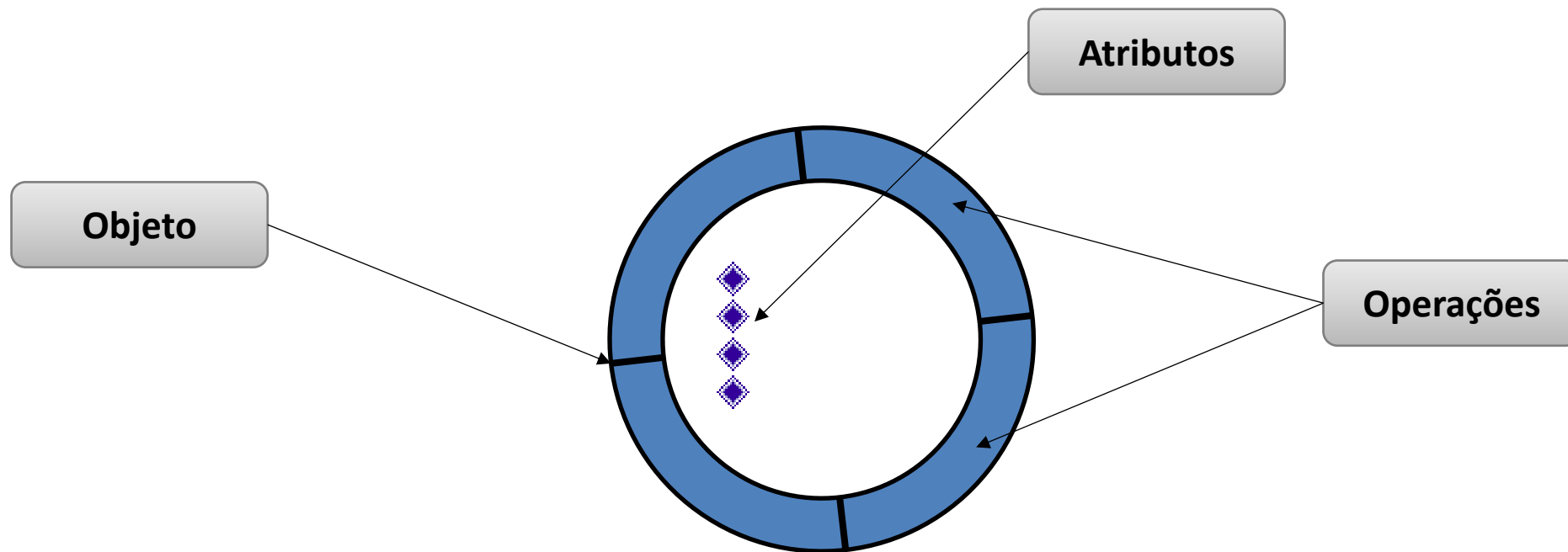


**Entidade de software:** Lista



# | Objeto - Uma definição mais formal

- Um **objeto** é uma **entidade com fronteira e identidade bem definidas** que encapsulam o **estado** e o **comportamento**:
  - O **estado** é representado pelos **atributos** e relacionamentos;
  - O **comportamento** é representado pelas **operações** e métodos;

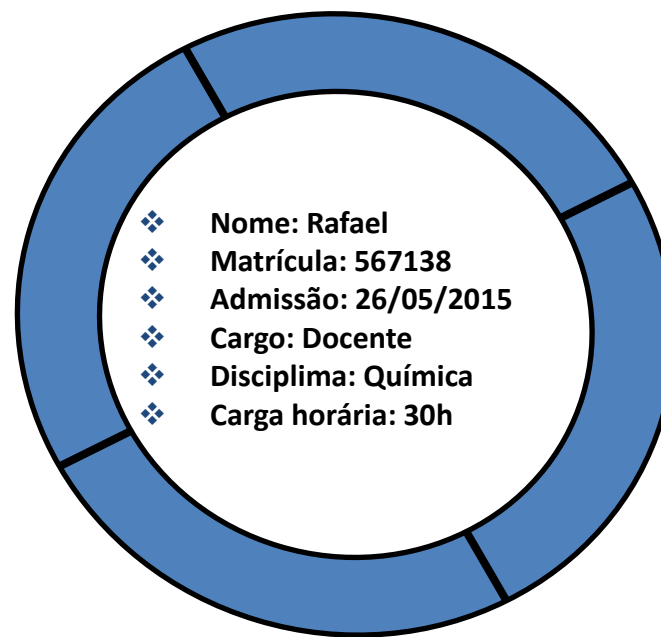
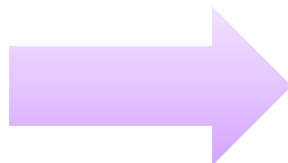


# | Estado de um Objeto

- **Estado** é a **condição** ou **situação** durante a vida de um **objeto**, que satisfaz alguma condição, realiza alguma atividade ou aguarda algum evento;
- O **estado** de um objeto normalmente é **alterado ao longo do tempo**;



Nome: Rafael  
Matrícula: 567138  
Admissão: 26/05/2015  
Cargo: Docente  
Disciplina: Química  
Carga horária: 30h



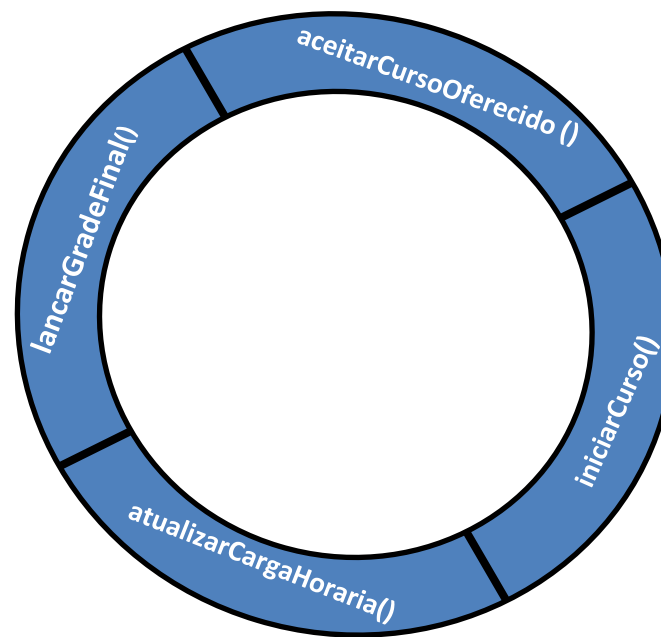
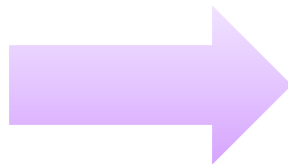
Professor Rafael

# | Comportamento de um Objeto

- O **comportamento** determina como um **objeto** age ou **reage** a uma **requisição de outro objeto**;
- O **comportamento** de um objeto é representado pelas **operações** que ele **pode realizar**;



Nome: Rafael  
Matrícula: 567138  
Admissão: 26/05/2015  
Cargo: Docente  
Disciplina: Química  
Carga horária: 30h



Professor Rafael

# | Identidade dos Objetos

- Cada objeto tem uma **identidade única**, mesmo se o estado é idêntico ao de outro objeto;



Professor “Rafael” ensina “Química”



Professor “Rafael” ensina “Química”

# Classes

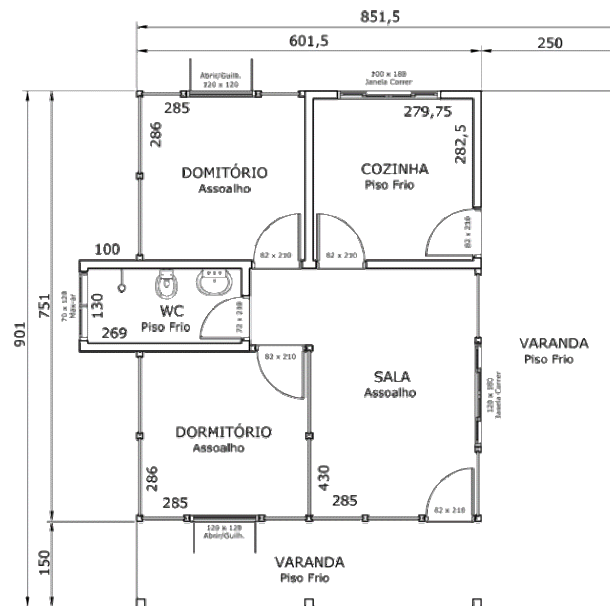


# | Abstração e Classes

- **Abstração** é a habilidade de concentrar nos **aspectos essenciais** de um contexto qualquer, **ignorando características menos importantes**. Em modelagem **orientada a objetos**, uma **classe** é uma **abstração** de entidades **existentes no domínio** de um sistema de software;
- **Classes** são estruturas das **linguagens de programação O.O.** para descrever, em determinado modelo, os **dados** que devem ser representados e as **operações** que devem ser efetuadas com estes dados. Cada classe deve ter um **nome que seja facilmente associável** ao modelo que a classe representa;
- **Classes** são somente **moldes** ou **formas** que representam os **modelos abstratamente**;
- Em outros termos, uma **classe** descreve os **serviços** providos por seus **objetos** e quais **informações** eles podem **armazenar**;

# | Classe

- Uma **classe** deve **conter apenas os elementos necessários** para resolver um aspecto bem definido do sistema;
- A **classe** é uma **descrição nomeada** para um **grupo de entidades (chamadas de objetos ou instâncias de classe)** que têm as mesmas características;



# Relação entre Classes e Objetos

- Definir uma **classe** significa **formalizar um tipo de dado** e as **operações associadas** a esse tipo. Uma **classe** estabelece o **comportamento** de seus objetos de métodos e os **estados** possíveis destes objetos através de atributos;
- A **diferença fundamental entre classes e objetos** está no fato de que um **objeto constitui uma entidade concreta** com tempo e espaço de existência, enquanto a **classe é somente uma abstração**, tipo de dado definido pelo programador;



Classe



Objetos ou instâncias da classe

# | Classes

- Na programação **orientada a objetos** a **classe** é a **unidade básica** de programação. **Todos os programas são escritos como um conjunto de classes**, e todos os códigos que você escrever devem fazer parte de uma classe;
- Em **Java**, as definições de **classe** são armazenadas em arquivos separados com a **extensão .java** e o **nome do arquivo deve ser igual ao nome da classe** que tiver sido definida dentro dele;
- Por convenção, uma **classe em Java** é sempre escrita em **UpperCamelCase**;

## Exemplos:

- Carro
- FuncionarioPadrao
- FuncionarioPadraoTerceirizado

# | Declaração de Classes

- Sintaxe básica para declaração de uma classe em Java:

```
<modificador> class <NomeDaClasse>{  
    [declaracao de atributos]  
    [declaracao dos construtores]  
    [declaracao dos metodos]  
}
```

```
public class Veiculo{
```

```
    double cargaMaxima;
```

```
    public Veiculo(){
```

```
        cargaMaxima = 100d;
```

```
    }
```

```
    void setCargaMaxima(double novoPeso){
```

```
        cargaMaxima = novoPeso;
```

```
    }
```

```
}
```

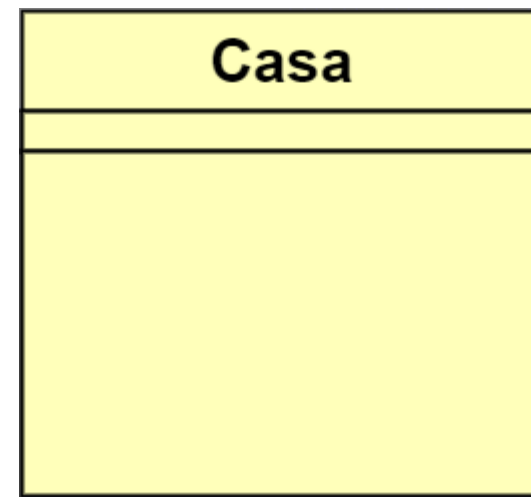
Classe

Atributo

Construtor

Método

# | Declaração de Classes



- Lembre-se de que o **arquivo .java** deve possuir o **mesmo nome da classe**!

```
public class Casa{  
    }  
}
```

# Atributos

# | Atributos

- **Atributos** são **características** específicas de um objeto, por exemplo, para a **classe Carro**, os possíveis atributos seriam:
  - Modelo
  - Ano de Fabricação
  - Fabricante
  - Cor
- Os **atributos** possuem **valores**. O conjunto de valores dos atributos de um determinado objeto é chamado de **estado do objeto**;
- Em **Java** os atributos de uma classe podem ser definidos através de:

## **Tipos Primitivos**

- **Variáveis do tipo:** int, float, double, char, boolean, etc.

## **Tipos por Referência**

- **Objetos do tipo:** String, Vetores (int, double, boolean, Carro, etc.), Casa, Profissao, etc.



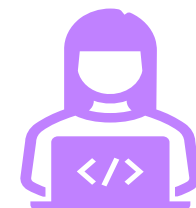
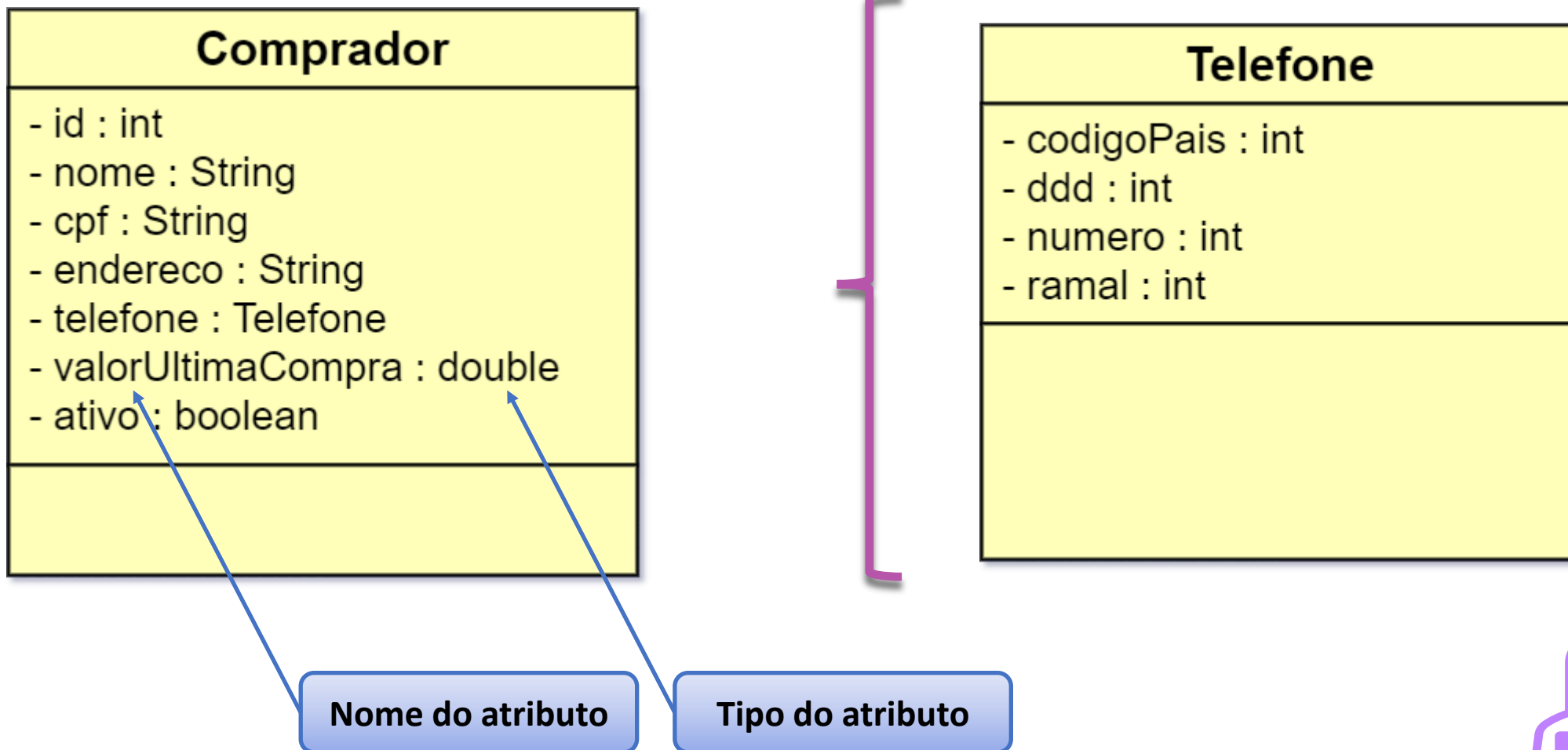
# | Tipo de Atributo

- Os **atributos** devem possuir um tipo;

Tipo	Descrição	Valores de exemplos
boolean	Valor verdadeiro ou falso	<i>true</i> ou <i>false</i>
char	Caractere	a, b, c, 1, 2, 3, @, !, #
int	Número inteiro	1, 2, 3, 1000, 5687
double	Número real	45.78, 0.5, 8.9324, 0.00089
String	Texto de qualquer tamanho	João Paulo, 09985-361, 28@

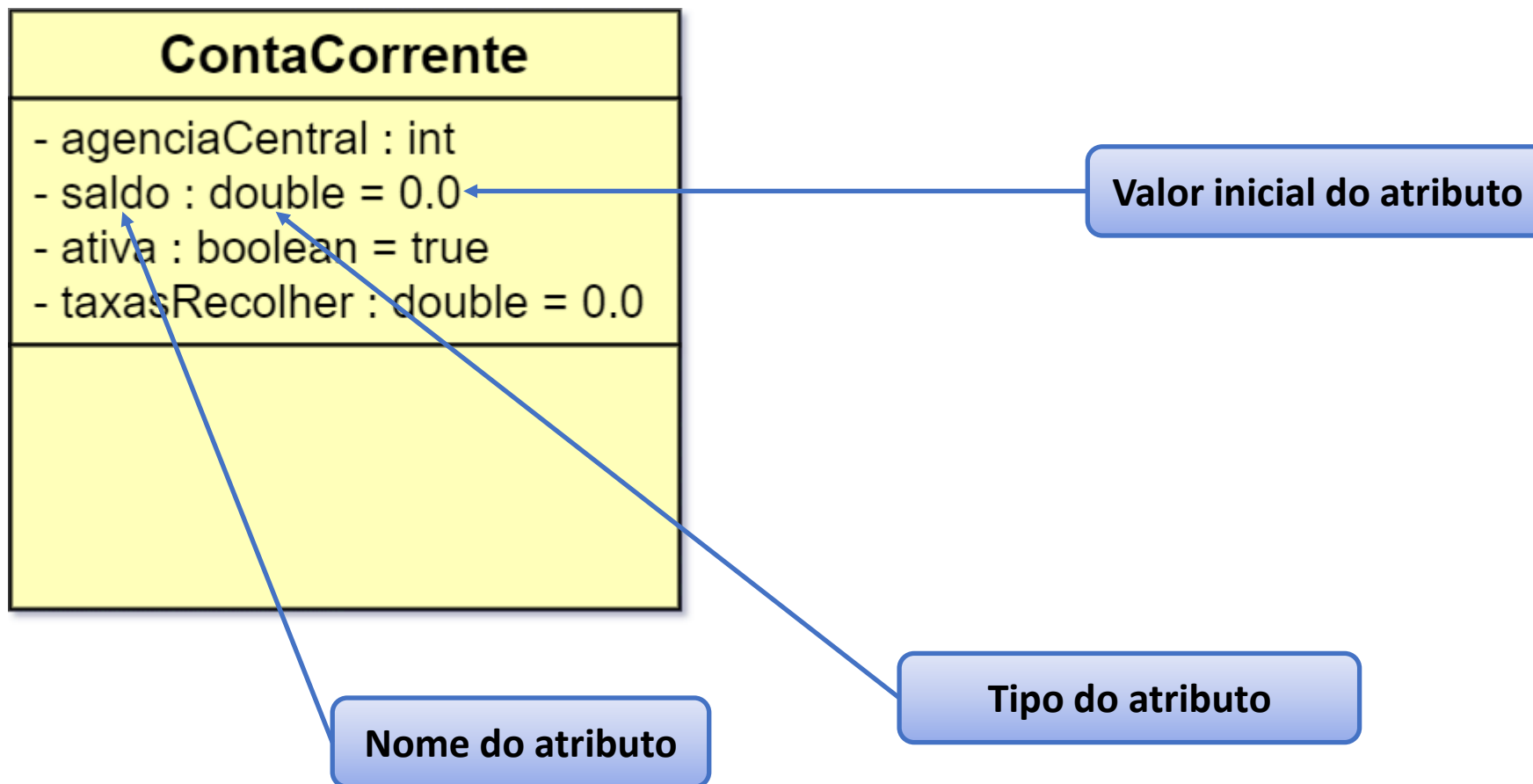
# | Tipo de Atributo

- Como fica na modelagem?



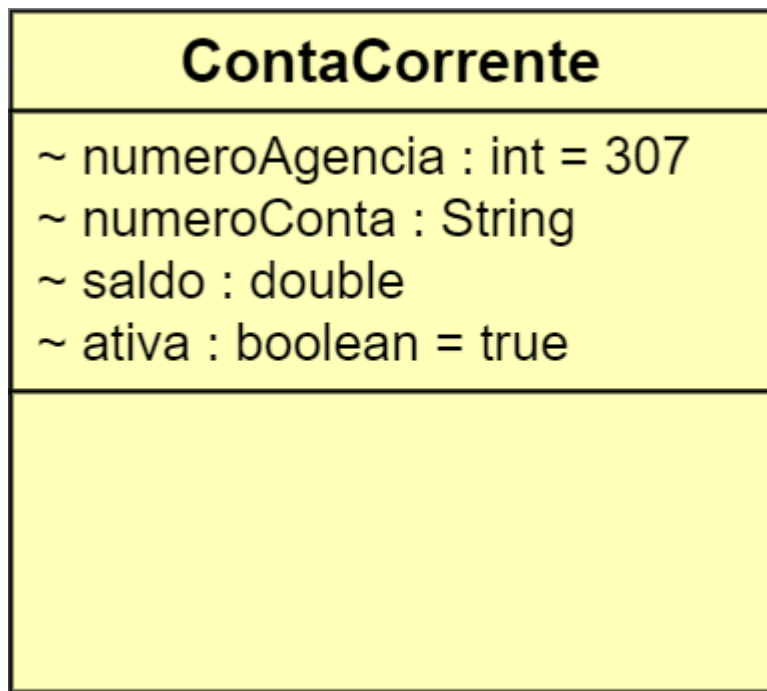
# | Valor Inicial do Atributo

- É possível associar um **valor inicial** para os atributos;



# | Atributos

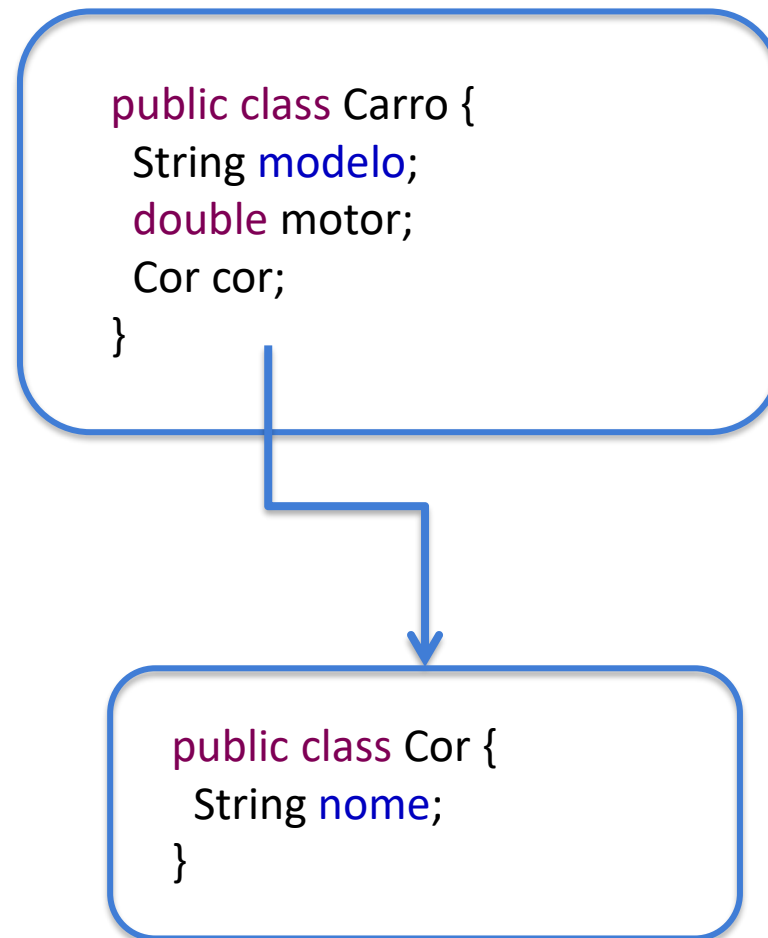
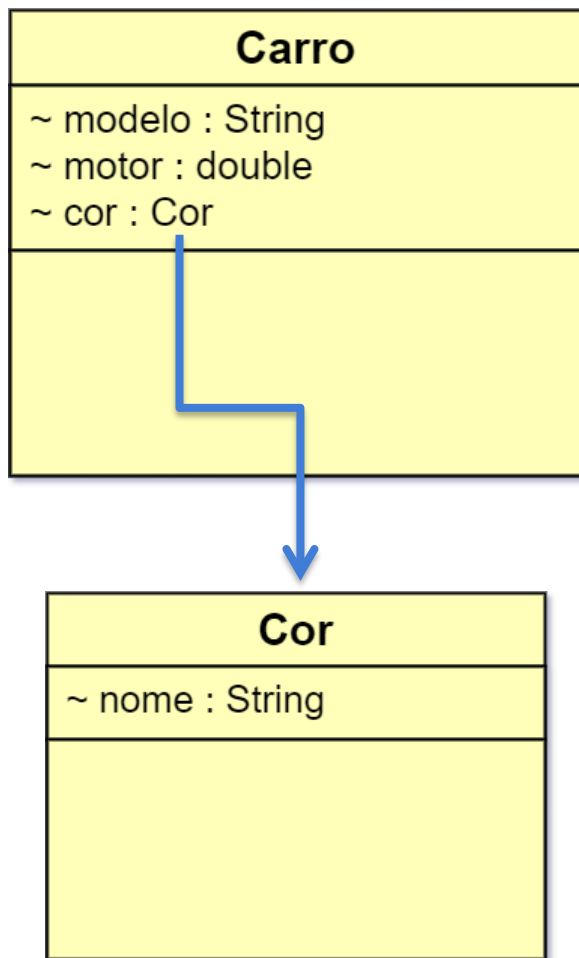
- Os **atributos** podem ser **definidos com ou sem** valores iniciais;
- Caso **não defina um valor inicial**, o **Java** irá colocar um **valor padrão**, dependendo do **tipo** do atributo;



```
public class ContaCorrente {  
  
    int numeroAgencia = 307;  
  
    String numeroConta;  
  
    double saldo;  
  
    boolean ativa = true;  
  
}
```

# | Atributos de Referência

- Os **atributos** podem ser **referência** para **outras classes**:



# Métodos

# | Métodos

- Um **método** pode ser entendido como uma **operação** ou **serviço** oferecido por um objeto;
- O **método** é um comportamento específico, **residente no objeto**, que define como ele **deve agir quando exigido**. Portanto, os métodos definem as **habilidades dos objetos**;
- Um **método em uma classe é apenas uma definição**. A ação só ocorre quando o **método é invocado(chamado)** através do objeto;
- Do ponto de vista da **implementação**, em um programa OO os métodos são implementados em funções colocadas no nível do objeto ao qual pertencem;
- Por convenção, o **nome de um método** em Java é sempre escrito em **lowerCamelCase**. Por **exemplo**: `exibirTotal`, `calcularAreaTriangulo`;

# | Métodos

- O **parâmetro** de uma **operação** correspondem as informações que **esta recebe** quando é executada;
- Uma **operação** pode ter zero ou mais **parâmetros** e para cada parâmetro é necessário **definir** também o **seu tipo**;
- Os **parâmetros** são separados por vírgula e seguem a sintaxe:
  - **<nome do parâmetro> : <tipo do parâmetro>**

CadastroCliente	
- quantidadeCliente : int	
+ inserir(novoCliente : Cliente) : Cliente + atualizar(cliente : Cliente) : void + excluir(codigo : int) : boolean + incluirContato(contato : Contato) : void + ajustarCredito(valor : double) : int + enviarEmailPromocao(assunto : String, enviarLink : boolean, cliente : Cliente) : void	

Nome do parâmetro

Tipo do parâmetro



# | Exemplo de Métodos

- Sintaxe básica para declaração de um método:

```
<modificador> <tipo de retorno> <nomeDoMetodo>(<[lista de argumentos]>){  
    [instrucoes];  
}
```

```
public class Cachorro{  
  
    double peso = 0.0d;  
  
    double getPeso(){  
        return peso;  
    }  
  
    void setPeso(double novoPeso){  
        peso = novoPeso;  
    }  
}
```

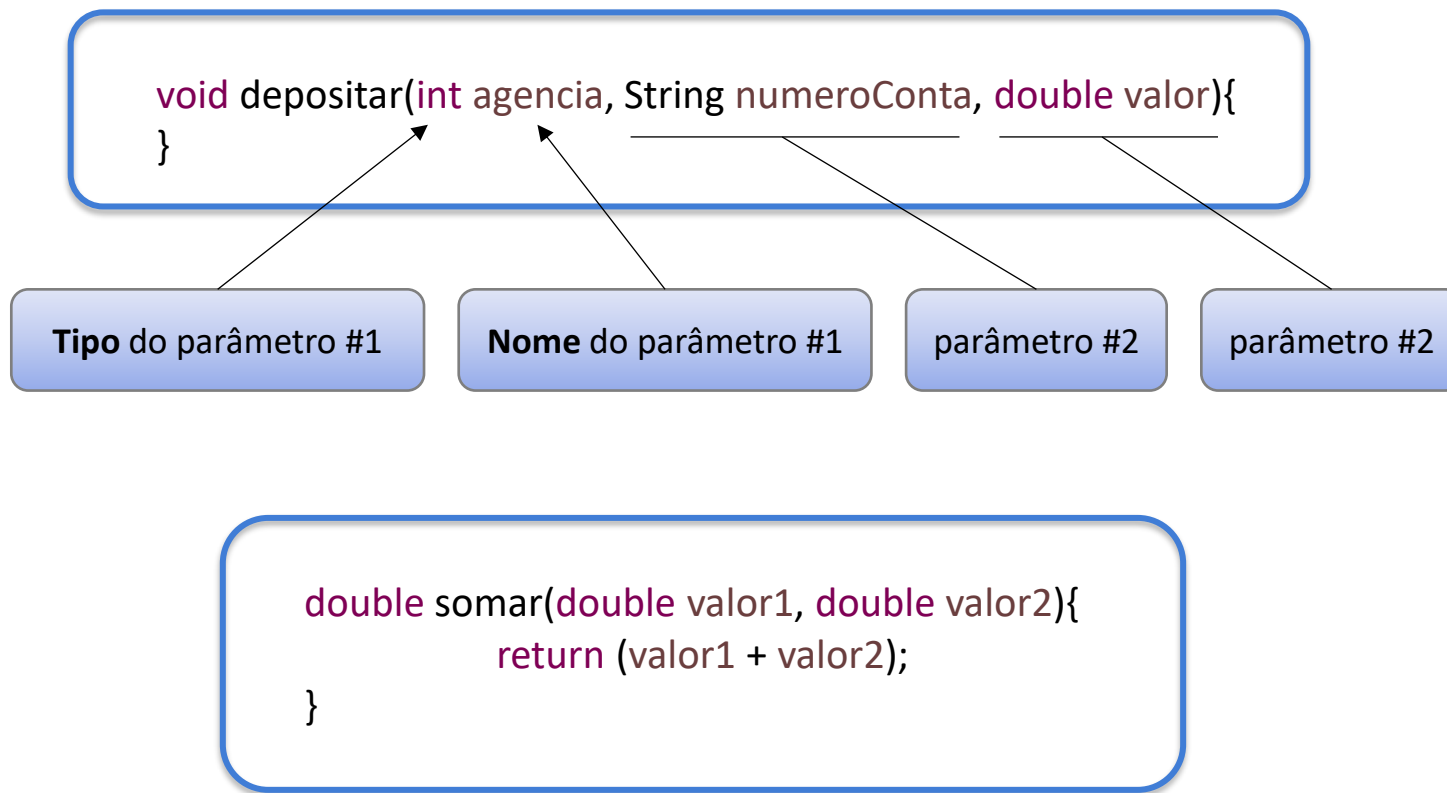
Classe

Atributo

Métodos

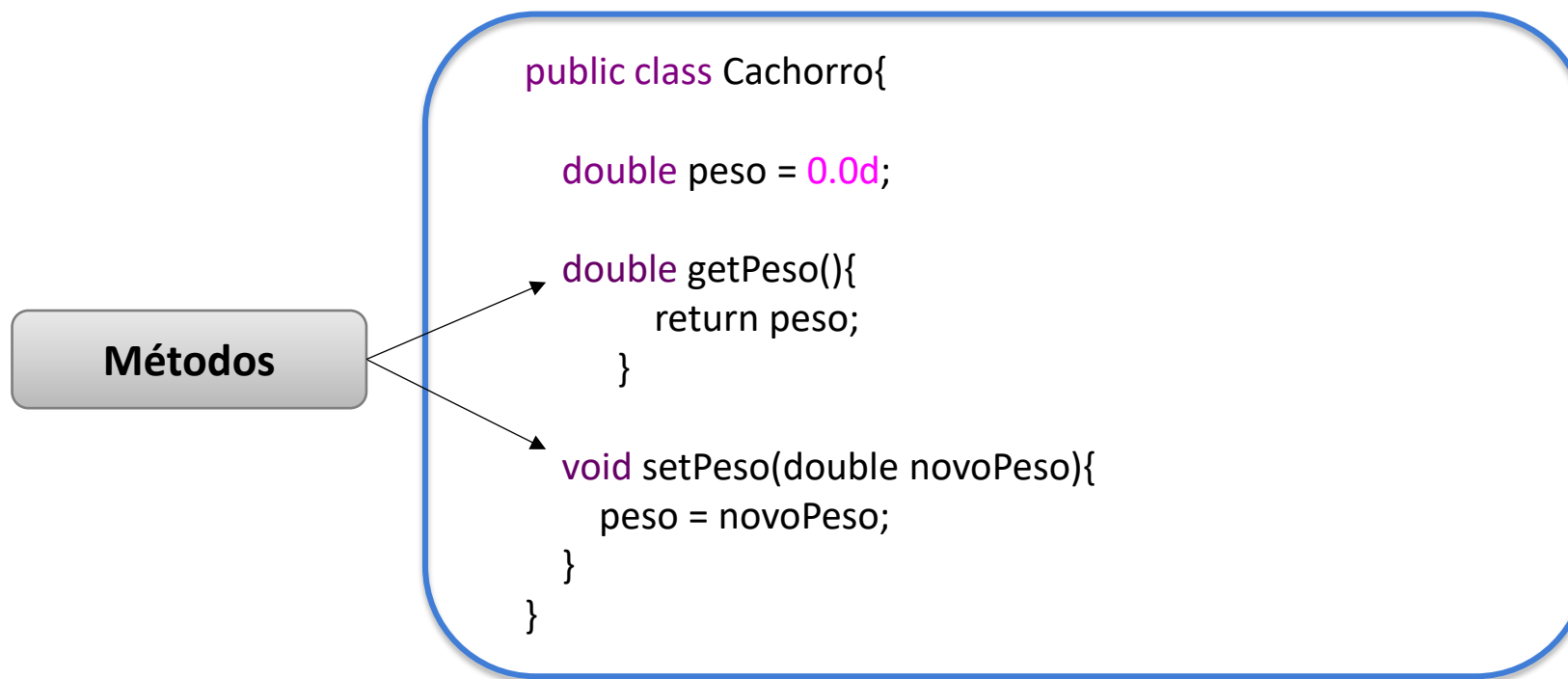
# | Argumentos de Métodos

- A tag [lista de argumentos] permite **passar valores para o interior** de um **método**;
- Os elementos da lista ficam **separados por vírgula** e cada um pode **ter um tipo de dado distinto**;



# | Retorno de Métodos

- A tag <tipo de retorno> indica o tipo de valor que o método retornará;
- Se o método não retornar nenhum valor, deve-se declarar o método como **void**;
- Para retornar valor, utiliza-se a instrução **return**;



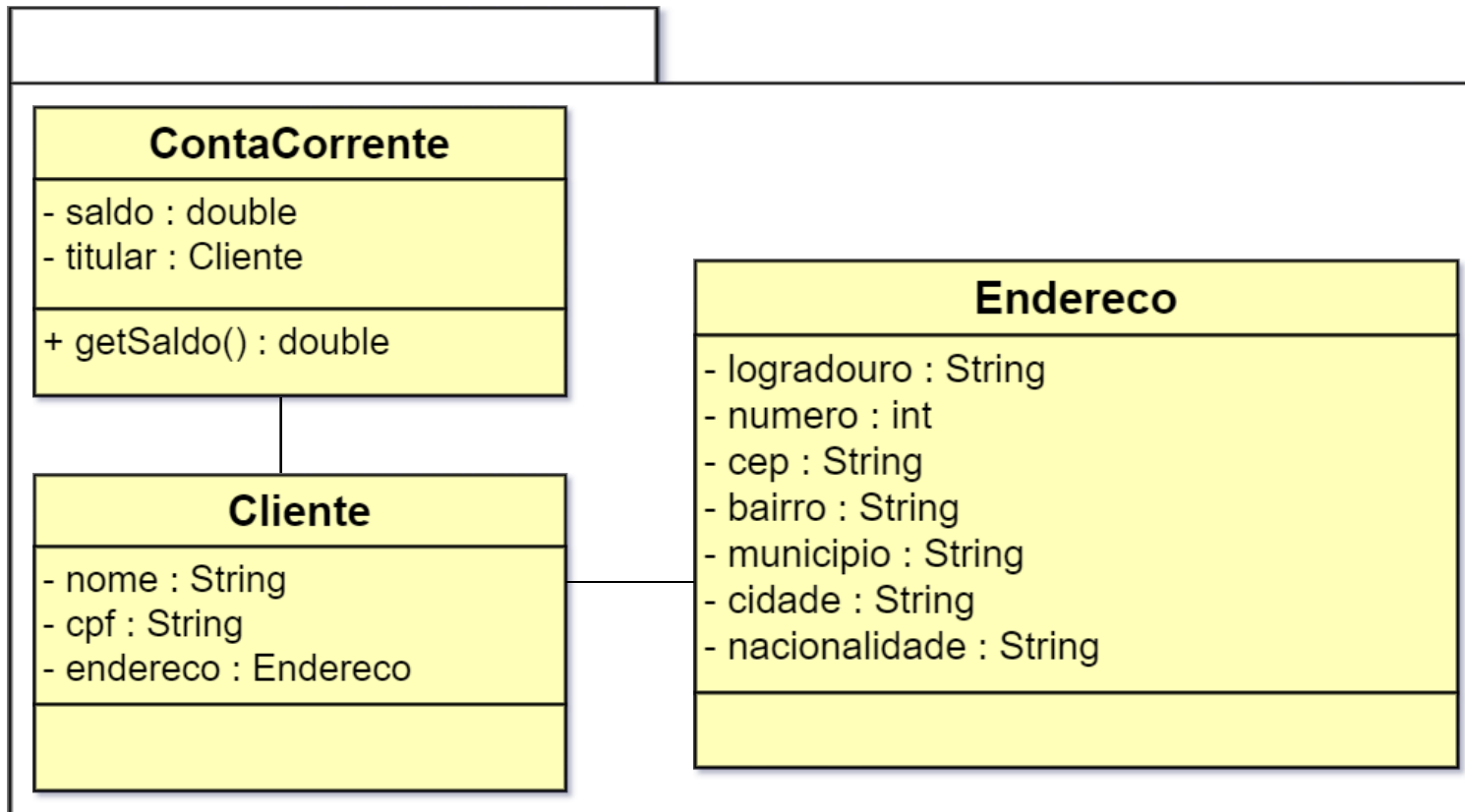
# | Declaração de Métodos

ContaCorrente
~ sacar(valor : double) : boolean ~ exibirExtrato(quantidadeDias : int) : void ~ exibirExtratoAntigo(quantidadeDias : int, mes : int, ano : int) : void

```
public class ContaCorrente {  
  
    boolean sacar(double valor) {  
        return false;  
    }  
  
    void exibirExtrato(int quantidadeDias) {  
  
    }  
  
    void exibirExtratoAntigo(int quantidadeDias, int mes, int ano) {  
  
    }  
}
```

## | Vamos à prática

- Crie um projeto chamado **FiapBank** e implemente as seguintes classes:



- Crie uma classe de teste para **instanciar** todas as classes; Os valores devem ser **inseridos pelo usuário**.

## Copyright © 2025 Prof. Rafael Desiderio

Todos os direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento é expressamente proibido sem o consentimento formal, por escrito do Professor (autor).