

Programação Orientada a Objetos

OBJETOS

ORIENTADOS

em

C++



Introdução

- A classe **encapsula** atributos
 - Os **métodos** funcionam como uma interface

```
class Jogo
{
private:
    string nome;
    float preco;
    int horas;
    float custo;

public:
    void adquirir(const string & titulo, float valor);
    void atualizar(float valor);
    void jogar(int tempo);
    void exibir();
};
```



Introdução

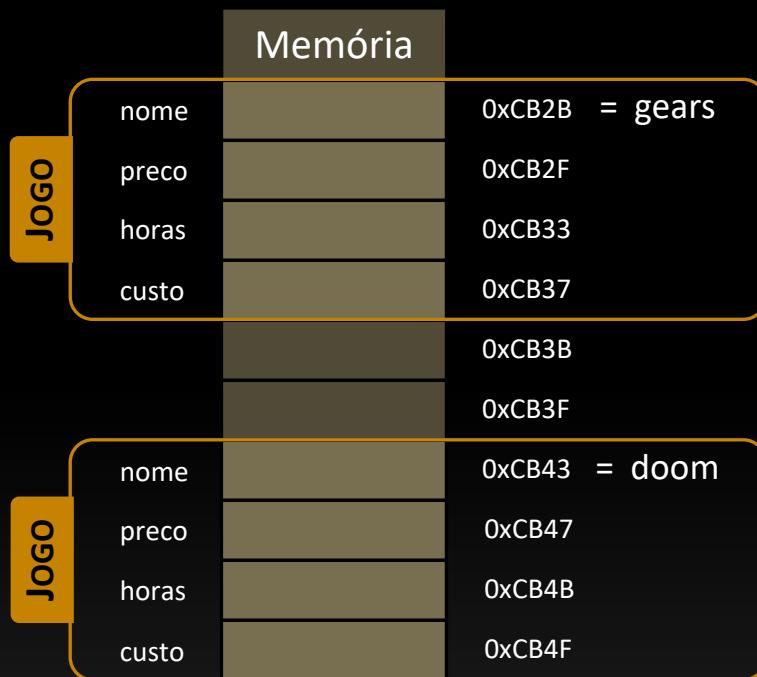


Objetos e Instâncias

- Uma vez declarada a classe, podemos **criar objetos**

```
class Jogo
{
private:
    string nome;
    float preco;
    int horas;
    float custo;
    ...
};

int main()
{
    Jogo gears;
    Jogo doom;
}
```



Objeto / Instância
da Classe Jogo
(variável tipo Jogo)

Objeto / Instância
da Classe Jogo
(variável tipo Jogo)

Objetos e Instâncias

- **Memória é alocada apenas com a criação de objetos**
 - Processo também é chamado de **instanciação**
 - A declaração da classe não cria nada

```
class Jogo
{
private:
    string nome;
    float preco;
    int horas;
    float custo;
    ...
};

int main()
{
    Jogo gears;
    ...
}
```

Objeto / Instância
da Classe Jogo
(variável tipo Jogo)



Controle de Acesso

- As palavras-chave **public** e **private** fornecem controle de acesso aos membros da classe
 - Public: qualquer programa pode acessar diretamente os membros públicos através de um objeto da classe

```
int main()
{
    Jogo gears;
    gears.nome = "Gears of War";
    gears.preco = 100.0f;
    gears.horas = 340;
    gears.custo = gears.preco / gears.horas;
}
```

Equivalentes



```
class Jogo
{
public:
    string nome;
    float preco;
    int horas;
    float custo;
    ...
};

struct Jogo
{
    string nome;
    float preco;
    int horas;
    float custo;
};
```

Controle de Acesso

- As palavras-chave `public` e `private` fornecem controle de acesso aos membros da classe
 - Private: membros privados só podem ser acessados através dos métodos da classe

```
int main()
{
    Jogo gears;
    ✗ gears.nome = "Gears of War";
    ✗ gears.horas = 340;

    ✓ gears.adquirir("Gears of War");
    ✓ gears.jogar(340);
}
```

```
class Jogo
{
    private:
        string nome;
        float preco;
        int horas;
        float custo;

    public:
        void adquirir(const string & titulo);
        void atualizar(float valor);
        void jogar(int tempo);
        void exibir();
};
```

Controle de Acesso

- Os membros privados ficam ocultos ao mundo exterior

- Isso é chamado de *Data Hiding*
 - É uma boa prática de programação
 - Preserva a integridade dos dados

```
// apenas modifica as horas  
✗ gears.horas = 340;  
  
// modifica horas e garante  
// que o custo será atualizado  
✓ gears.jogar(340);
```

```
class Jogo  
{  
    private:  
        string nome;  
        float preco;  
        int horas;  
        float custo;  
  
    public:  
        void adquirir(const string & titulo);  
        void atualizar(float valor);  
        void jogar(int tempo);  
        void exibir();  
};
```

Controle de Acesso

- Funções também podem ser ocultadas

```
class Jogo
{
private:
    string nome;
    float preco;
    int horas;
    float custo;

    void calcular()
    { if (horas > 0) custo = preco/horas; }

public:
    void adquirir(const string & titulo, float valor);
    void atualizar(float valor);
    void jogar(int tempo);
    void exibir();
};
```

Tipicamente lidam com detalhes de implementação que não fazem parte da interface pública da classe.

Controle de Acesso

- Os **métodos** podem acessar **funções ou dados privados**

```
// atualiza valor do jogo
void Jogo::atualizar(float valor)
{
    preco = valor;
    calcular();
}

// adiciona tempo de jogo
void Jogo::jogar(int tempo)
{
    horas = horas + tempo;
    calcular();
}
```

```
class Jogo
{
private:
    string nome;
    float preco;
    int horas;
    float custo;

    void calcular()
    {
        if (horas > 0)
            custo = preco/horas;
    }
    ...
};
```

Encapsulamento

- O **encapsulamento** se manifesta através da:
 - Ocultação de **dados**
 - Ocultação de **funções**
- Mas em C++ a **separação de código** também é uma forma de encapsulamento:
 - Interface: arquivo .h
 - Implementação: arquivo .cpp

Encapsulamento

- Benefícios do encapsulamento
 - Não é preciso conhecer os detalhes de implementação
 - O custo do jogo é armazenado?
 - Ou calculado na hora da exibição?

```
// exibe os dados de um jogo
void Jogo::exibir()
{
    cout << nome << " R$"
        << preco << " "
        << horas << "h = R$"
        << custo << "/h\n";
}
```

```
class Jogo
{
private:
    string nome;
    float preco;
    int horas;
    float custo;
    ...
};
```

Encapsulamento

- Benefícios do encapsulamento
 - Poder alterar a implementação sem mudar a interface
 - Só é preciso conhecer:
 - O que os métodos fazem
 - Que dados eles recebem e o que eles retornam

```
// exibe os dados de um jogo
void Jogo::exibir()
{
    cout << nome << " R$"
        << preco << " "
        << horas << "h = R$"
        << horas > 0 ? preco/horas : preco << "/h\n";
}
```

```
class Jogo
{
private:
```

```
string nome;
float preco;
int horas;
```

...

```
};
```

Classes e Registros

- E se as designações **public** e **private** forem omitidas?
 - Membros de classes são privados por padrão
 - Membros de registros são públicos por padrão

Membros
Privados



```
class Jogo
{
    string nome;
    float preco;
    int horas;
};
```

Jogo gow;
✗ gow.horas = 5;

Membros
Públicos



```
struct Jogo
{
    string nome;
    float preco;
    int horas;
};
```

Jogo gow;
✓ gow.horas = 5;

Classes e Registros

- Registros podem conter funções
 - C++ trata registros e classes de forma similar
 - Exceto pelo **nível padrão** de acesso aos membros

```
struct Jogo
{
    string nome;
    float preco;
    int horas;

    void adquirir(const string & nome);
    void atualizar(float valor);
    void exibir();
    void jogar(int tempo);
};
```

Mas tipicamente registros
são usados como um **POD**
(Plain-Old Data)

Classes e Registros

- Classes não precisam ter uma **seção privada explícita**
 - Mas é uma **boa prática** criá-las

Membros
Privados



```
class Jogo
{
    string nome;
    float preco;
    int horas;
    float custo;

public:
    void adquirir(const string & nome);
    void atualizar(float valor);
    void exibir();
    void jogar(int tempo);
};
```

A seção private reforça a **ocultação de dados** e que os membros não fazem parte da interface pública da classe.

Resumo

- A **criação de objetos aloca memória**
 - Objetos são como **variáveis**
 - Classes são como **tipos**
- O **controle de acesso** aos membros
 - Permite ocultar/encapsular
 - O formato de armazenamento
 - Os detalhes da implementação
 - Estabelece uma **interface** para a classe
 - Métodos ditam as operações possíveis

