



JAVA & BlueJ

Métodos

# Programador (substantivo masculino)

A pessoa que resolve um problema que não sabes que existe, de uma forma que tu não consegues entender.

#### Sumário

- 1. Método com parâmetros
- 2. Randômicos
- 3. Probabilidade
- 4. Craps
- 5. Escopo
- 6. Sobrecarga



## 1. Método com parâmetros

```
19
   MaximumFinder.java
                                                                             public static double maximum( double x, double y, double z)
                                                                     20
    import java.util.Scanner;
                                                                     21
                                                                     22
                                                                                double maximumValue = x;
    public class MaximumFinder
                                                                     23
                                                                                if ( y > maximumValue )
       public static void main( String args[] )
                                                                     24
                                                                                   maximumValue = y;
                                                                     25
          Scanner input = new Scanner( System.in );
                                                                     26
                                                                     27
                                                                                if ( z > maximumValue )
          System.out.print(
                                                                                   maximumValue = z;
                                                                     28
10
             "Digite tres numeros reais separados por espacos: " );
11
          double number1 = input.nextDouble();
                                                                                return maximumValue;
                                                                     30
12
          double number2 = input.nextDouble();
                                                                     31
          double number3 = input.nextDouble();
                                                                     32
14
                                                                     Digite tres numeros reais separados por espacos: 4 5 6
15
          double result = maximum( number1, number2, number3 );
                                                                     0 maior e: 6.0
16
                                                                     Digite tres numeros reais separados por espacos: 3 9 5
17
          System.out.println("O maior e: " + result);
                                                                     0 maior e: 9.0
                                                                     Digite tres numeros reais separados por espacos: 77 22 44
                                                                     0 maior e: 77.0
```

### 2. Randômicos

```
RandomIntegers.java
    import java.util.Random;
    public class RandomIntegers
       public static void main( String args[] )
          Random randomNumbers = new Random();
 8
           for (int counter = 1; counter <= 20; ++counter)</pre>
10
11
              int face = 1 + randomNumbers.nextInt(6);
              System.out.print(face + " ");
12
13
14
15
          System.out.println();
16
```

```
6 2 6 2 6 2 3 4 5 5 2 2 5 6 3 3 3 1 4 1 5 5 2 6 4 6 3 6 2 3 1 6 4 1 3 2 1 1 5 2 6 2 1 2 6 6 3 5 2 5 6 6 5 6 3 4 6 1 5 5
```

### 3. Probabilidade

```
RollDie.java
                                                               22
                                                                           switch (face)
                                                                                                               Face
                                                                                                                        Frequency
                                                               23
     import java.util.Random;
                                                               24
                                                                                                                        1012
                                                                              case 1:
 2
                                                               25
                                                                                 ++frequency1;
                                                                                                                        982
     public class RollDie
                                                               26
                                                                                 break;
                                                                                                                       1030
                                                               27
                                                                              case 2:
                                                                                                                        977
                                                                                 ++frequency2;
        public static void main( String args[] )
                                                               29
                                                                                 break;
                                                                                                                        985
                                                                              case 3:
 6
                                                                                                                       1014
                                                               31
                                                                                 ++frequency3;
            Random randomNumbers = new Random();
                                                                                                               Face
                                                                                                                       Frequency
                                                               32
                                                                                 break;
 8
                                                                                                                        939
                                                               33
                                                               34
                                                                                 ++frequency4;
            int frequency1 = 0;
                                                                                                                        998
 9
                                                                                 break;
                                                                                                                        991
10
            int frequency2 = 0;
                                                                              case 5:
                                                                                                                       1030
            int frequency3 = 0;
11
                                                               37
                                                                                 ++frequency5;
                                                                                                                       1024
                                                                                 break;
12
            int frequency4 = 0;
                                                                              case 6:
                                                                                                                       1018
13
            int frequency5 = 0;
                                                                                 ++frequency6;
                                                               40
            int frequency6 = 0;
14
                                                               41
                                                                                 break;
                                                               42
15
                                                               43
16
            int face;
                                                               44
17
                                                                        System.out.println( "Face\tFrequency" );
            for ( int roll = 1; roll <= 6000; roll++</pre>
                                                                        System.out.printf( "1\t%d\n2\t%d\n3\t%d\n4\t%d\n5\t%d\n6\t%d\n",
18
                                                               47
                                                                           frequency1, frequency2, frequency3, frequency4,
19
                                                               48
                                                                           frequency5, frequency6 );
                face = 1 + randomNumbers.nextInt( 6 );
20
```

### 4. Craps

```
26
                                                                                      // determina status do jogo e pontuacao baseado no 1o lancamento
                                                                           27
                                                                                      switch ( sumOfDice )
    import java.util.Random;
                                                                           28
    public class Craps
                                                                           29
                                                                                         case SEVEN: // ganha com 7 no primeiro lancamento
                                                                                         case YO LEVEN: // ganha com 11 no primeiro lancamento
                                                                           30
                                                                           31
                                                                                            gameStatus = Status.WON;
       private static Random randomNumbers = new Random();
                                                                           32
                                                                                            break:
                                                                           33
                                                                                         case SNAKE_EYES: // perde com 2 no primeiro lancamento
       // enumeracao com constantes que representam o status do jogo
                                                                           34
                                                                                         case TREY: // perde com 3 no primeiro lancamento
9
10
       private enum Status { CONTINUE, WON, LOST };
                                                                           35
                                                                                         case BOX CARS: // perde com 12 no primeiro lancamento
                                                                                            gameStatus = Status.LOST;
                                                                           36
11
       // constantes que representam lancamentos comuns dos dados
                                                                           37
                                                                                            break:
12
       private final static int SNAKE EYES = 2;
13
       private final static int TREY = 3;
                                                                           38
14
       private final static int SEVEN = 7;
                                                                                            gameStatus = Status.CONTINUE; // jogo nao terminou
                                                                           39
15
       private final static int YO_LEVEN = 11;
                                                                           40
                                                                                            myPoint = sumOfDice; // informa a pontuacao
16
       private final static int BOX CARS = 12;
                                                                           41
                                                                                            System.out.printf( "O ponto e %d\n", myPoint );
17
                                                                                            break; // opcional no final do switch
                                                                           42
18
       // joga uma partida de craps
                                                                                      } // switch final
                                                                           43
19
       public static void main( String args[] )
                                                                           44
20
                                                                                      // enquanto o jogo nao estiver completo
21
          int myPoint = 0; // pontos se nao ganhar ou perder na 1a. rolagem
                                                                                      while (gameStatus == Status.CONTINUE) // nem WON nem LOST
                                                                           46
          Status gameStatus; // pode conter CONTINUE, WON ou LOST
                                                                           47
23
24
25
                                                                                         sumOfDice = rollDice(); // lanca os dados novamente
                                                                           48
          int sumOfDice = rollDice(); // primeira rolagem dos dados
                                                                           49
```

### 4. Craps

```
if ( sumOfDice == myPoint ) // vitoria por pontuacao
52
                gameStatus = Status.WON;
54
                if ( sumOfDice == SEVEN ) // perde obtendo 7
                   gameStatus = Status.LOST;
          } // fim do while
          if (gameStatus == Status.WON)
             System.out.println( "Jogador ganha" );
62
             System.out.println( "Jogador perde" );
       } // fim do metodo play
64
       public static int rollDice()
          int die1 = 1 + randomNumbers.nextInt( 6 ); // primeiro lancamento
70
          int die2 = 1 + randomNumbers.nextInt( 6 ); // segundo lancamento
71
72
          int sum = die1 + die2; // soma dos valores dos dados
74
75
          System.out.printf( "Jogador conseguiu %d + %d = %d\n",
76
             die1, die2, sum );
77
78
          return sum; // retorna a soma dos dados
79
       } // fim do metodo rollDice
```

```
Jogador conseguiu 1 + 1 = 2
Jogador perde
Jogador conseguiu 2 + 4 = 6
0 ponto e 6
Jogador conseguiu 2 + 3 = 5
Jogador conseguiu 1 + 5 = 6
Jogador ganha
Jogador conseguiu 2 + 1 = 3
Jogador perde
Jogador conseguiu 1 + 2 = 3
Jogador perde
Jogador conseguiu 6 + 2 = 8
Jogador conseguiu 6 + 2 = 8
0 ponto e 8
Jogador conseguiu 2 + 5 = 7
Jogador perde
Jogador conseguiu 5 + 6 = 11
Jogador ganha
```

### 5. Escopo

```
variavel local x no metodo begin e 5

variavel local x ao entrar no metodo useLocalVariable e 25

variavel local x antes de sair do metodo useLocalVariable e 26

atributo x ao entrar no metodo useField e 1

atributo x antes de sair do metodo useField e 10

variavel local x ao entrar no metodo useLocalVariable e 25

variavel local x antes de sair do metodo useLocalVariable e 26

atributo x ao entrar no metodo useField e 10

atributo x antes de sair do metodo useField e 10

variavel local x no metodo begin e 5
```

```
Scope.java
                                                                                        // cria e inicializa a variavel local x durante cada chamada
                                                                                        public static void useLocalVariable()
   public class Scope
                                                                                           int x = 25; // inicializada toda vez que useLocalVariable e chamado
       private static int x = 1;
                                                                                           System.out.printf(
                                                                                              "\nvariavel local x ao entrar no metodo useLocalVariable e %d\n", x );
                                                                                           ++x; // modifica a variavel local x desse metodo
                                                                                           System.out.printf(
       public static void main( String args[] )
                                                                                              "variavel local x antes de sair do metodo useLocalVariable e d\n", x );
          int x = 5; // variavel local x do metodo sombreia o atributo x
          System.out.printf( "variavel local x no metodo begin e %d\n", x );
                                                                                        public static void useField()
          useLocalVariable(); // useLocalVariable tem uma variavel local x
          useField(); // useField utiliza o atributo x da classe Scope
                                                                                           System.out.printf(
                                                                                              "\natributo x ao entrar no metodo useField e %d\n", x );
          useLocalVariable(); // useLocalVariable reinicializa a variavel local
16
                                                                                           x *= 10; // modifica o atributo x da classe Scope
          useField(); // atributo x da classe Scope retem seu valor
                                                                                           System.out.printf(
                                                                                              "atributo x antes de sair do metodo useField e %d\n", x );
          System.out.printf( "\nvariavel local x no metodo begin e %d\n", x );
                                                                                        } // fim do metodo useField
```

6. Sobrecarga

```
MethodOverload.iava
    public class MethodOverload
       public static void main( String args[] )
          System.out.printf( "Quadrado do inteiro 7 e %d\n", square( 7 ));
           System.out.printf( "Quadrado do real 7.5 e %f\n", square( 7.5 ));
       public static int square( int intValue )
10
          System.out.printf( "\nMetodo chamado com argumento inteiro: %d\n",
11
12
             intValue );
13
          return intValue * intValue;
14
15
16
       public static double square( double doubleValue )
17
18
          System.out.printf( "\nMetodo chamado com argumento real: %f\n",
19
             doubleValue );
20
          return doubleValue * doubleValue;
21
```

Metodo chamado com argumento inteiro: 7
Quadrado do inteiro 7 e 49

Metodo chamado com argumento real: 7,500000
Quadrado do real 7.5 e 56,250000