

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO ORIENTADA À OBJETOS – LPOO

Aula 10 – Herança e Interfaces



HERANÇA

A herança é uma forma eficaz de reutilização de código

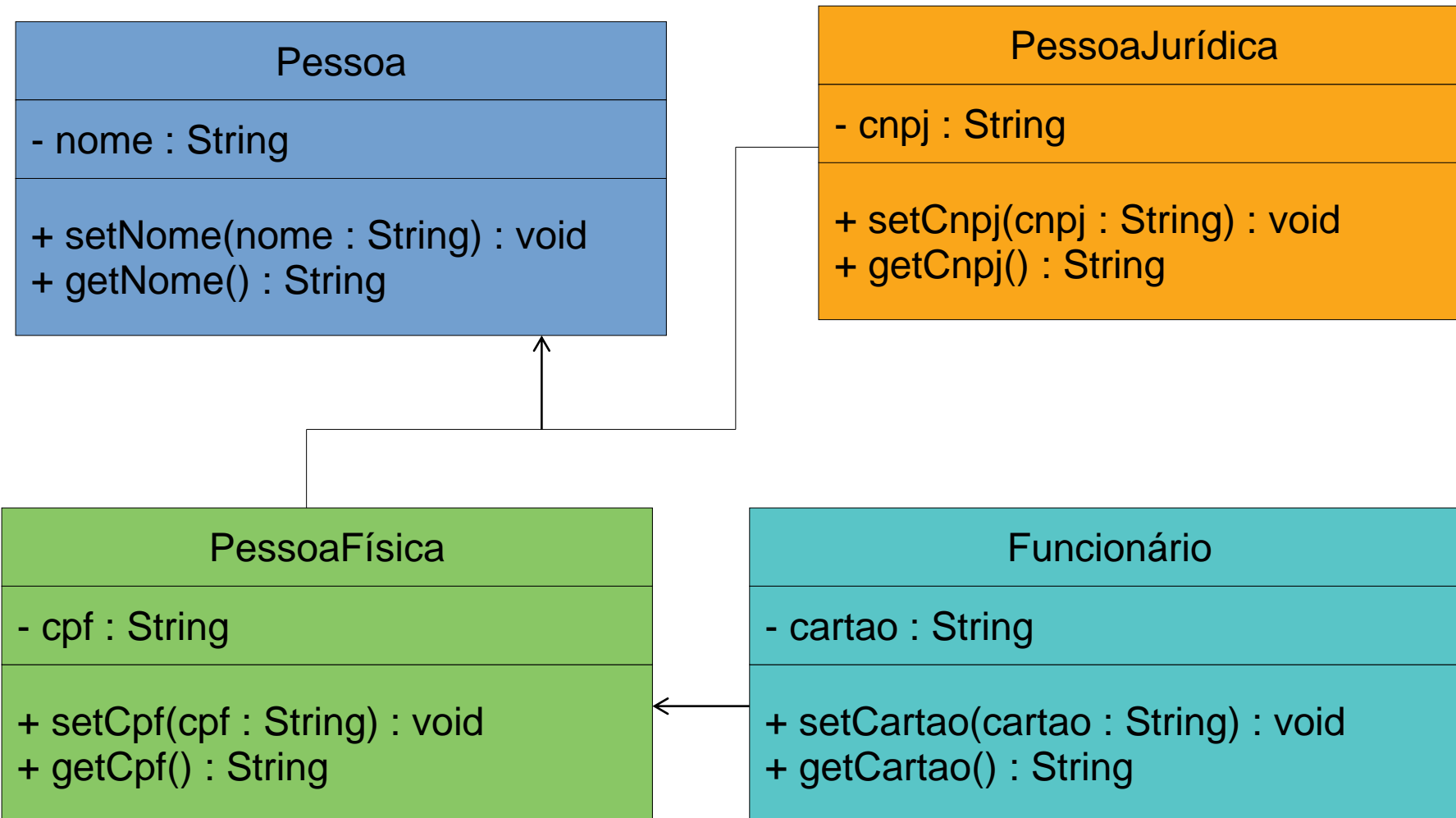
Ocorre quando uma classe passa a herdar características (**variáveis e métodos**) definidas em outra classe.

A classe genérica é denominada **superclasse, classe base ou classe mãe**.

As classes específicas são denominadas **subclasses, classes derivadas ou classes filhas**.

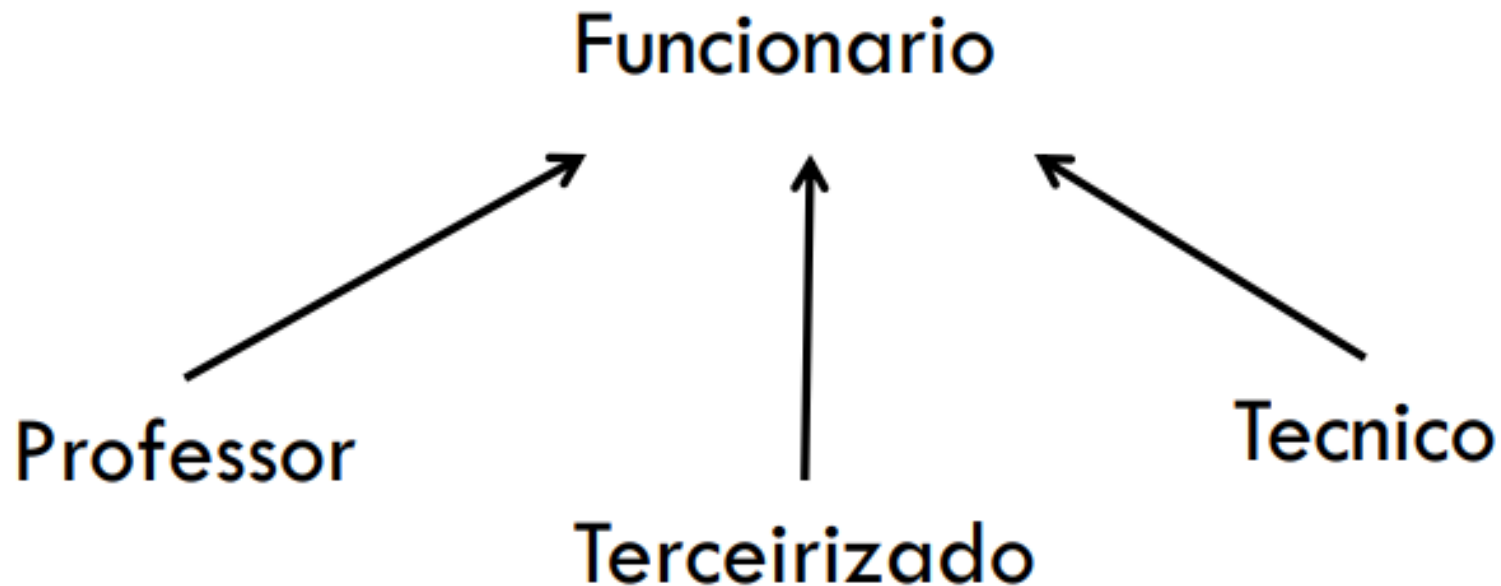
HERANÇA

- **Exemplo:**



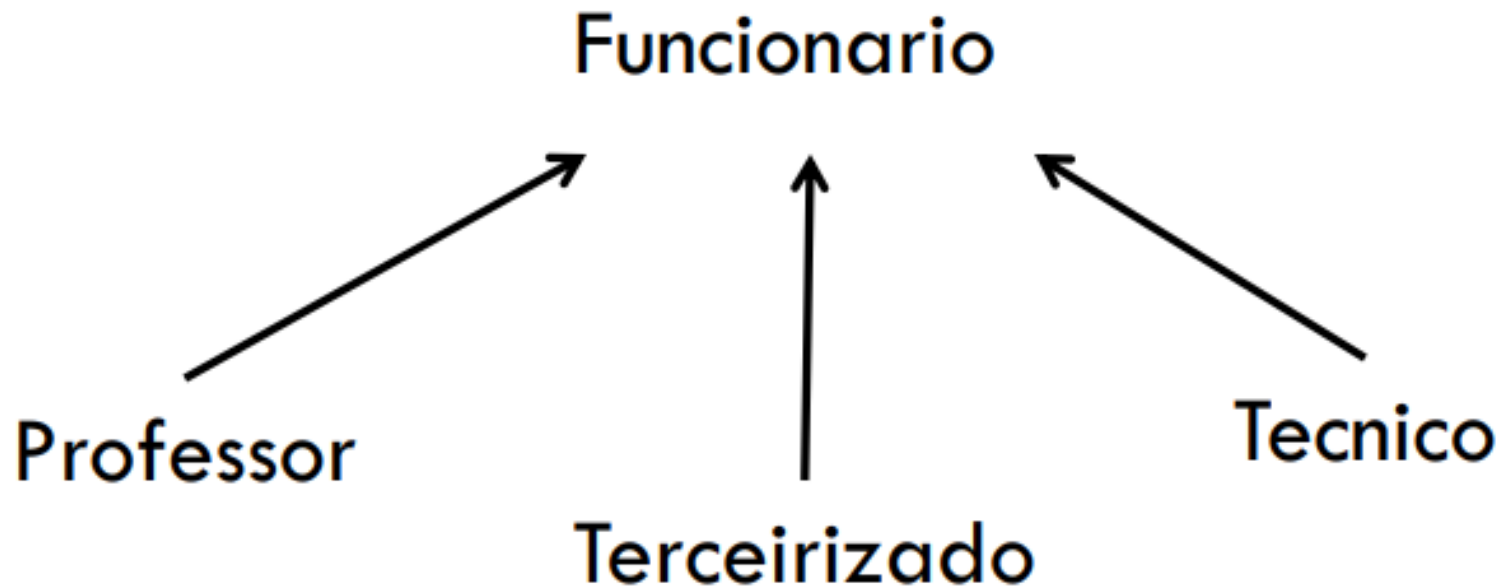
HERANÇA

- **Exemplo:** Sistema de RH de uma empresa.
 - Temos a classe Funcionário e outras classes para cada atividade específica (Professor, terceirizado, técnico...)

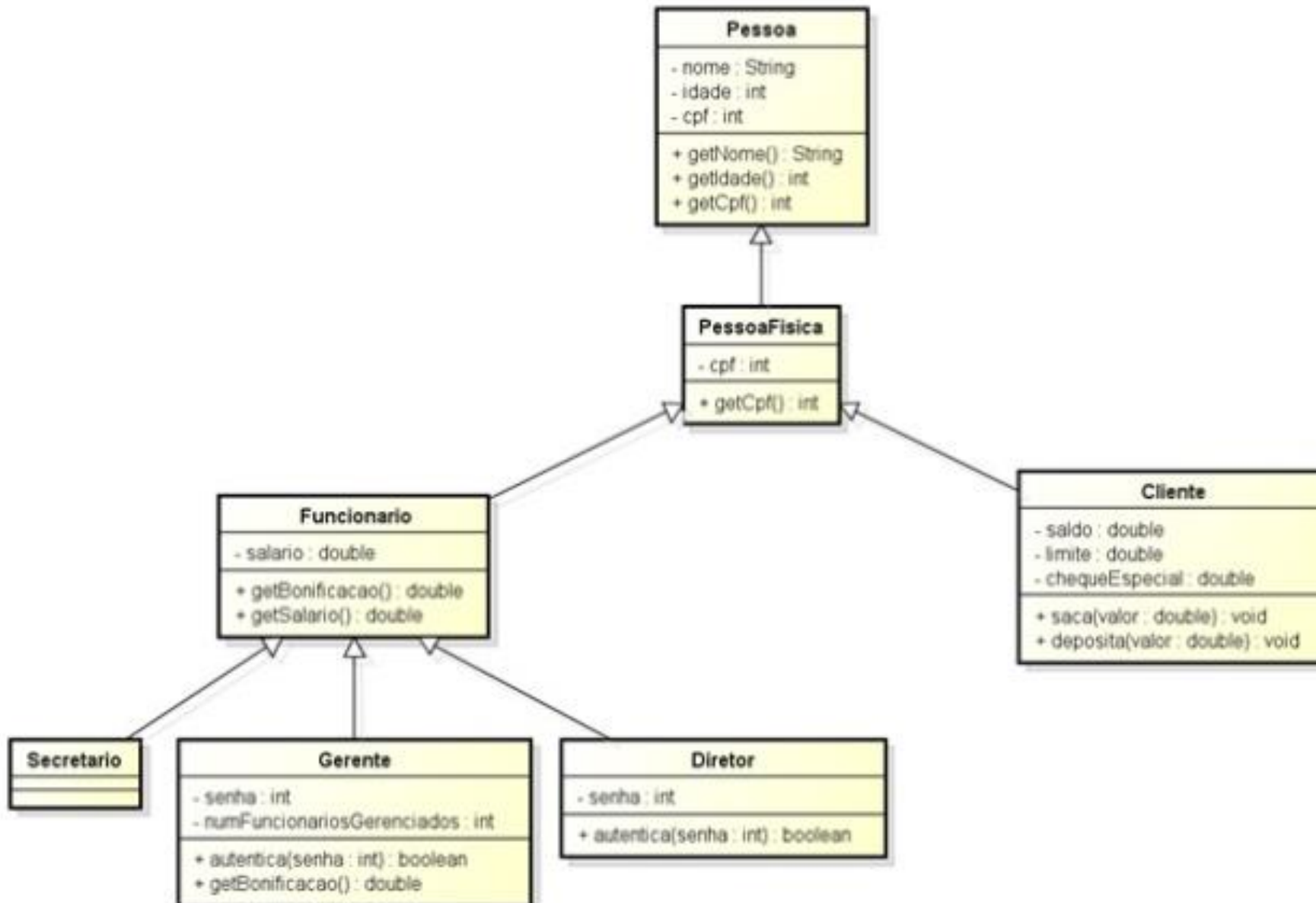


HERANÇA

- **Exemplo:** Sistema de RH de uma empresa.
 - Temos a classe Funcionário e outras classes para cada atividade específica (Professor, terceirizado, técnico...)



HERANÇA



Com a criação dessa hierarquia, surgem dois novos conceitos:

- **Superclasse (classe mãe)**
- **Subclasse (classe filha)**

O relacionamento criado entre uma superclasse e uma subclasse pode ser chamado de relacionamento “**é um**”.

HERANÇA

- Dizemos que a subclasse estende da superclasse.
- Então, para criarmos uma herança em nosso sistema, utilizamos a palavra reservada **extends**.
 - ***Ex:** `public class Professor extends Funcionario { ... }`*
- No exemplo acima, dizemos que o Professor “é **um**” Funcionario. Temos como superclasse o Funcionario e subclasse o Professor.

INTERFACES

- Funciona de maneira similar a classes, entretanto:
- Não permite implementação de nenhum método.
- **Contem apenas as especificações dos métodos.**

INTERFACES

Permite estabelecer um “**Contrato**” entre as classes: **que define tudo o que uma classe deve fazer.**

Um padrão é definido através de especificações ou contratos.

Nas aplicações orientadas a objetos, podemos criar um “contrato” para definir um determinado conjunto de métodos que deve ser implementado pelas classes que “assinarem” este contrato.

INTERFACES

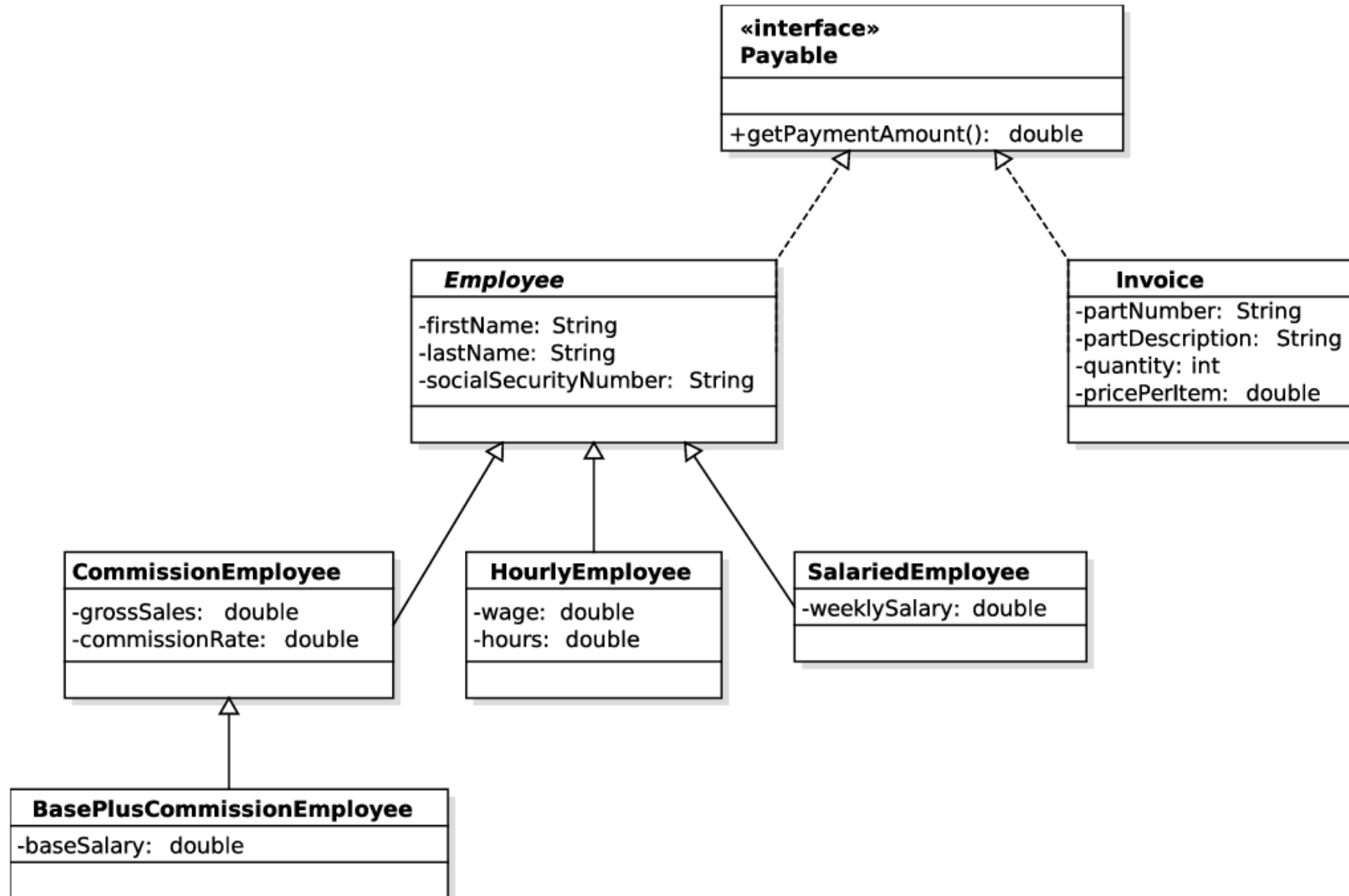
- Em orientação a objetos, um contrato é chamado de **interface**.
- Uma interface pode definir uma série de métodos, mas nunca conter implementação deles.
- Ela só expõe **o que o objeto deve fazer**, e não **como ele faz**, nem o que ele tem.
- **Como ele faz** vai ser definido em uma **implementação** dessa interface.

INTERFACES

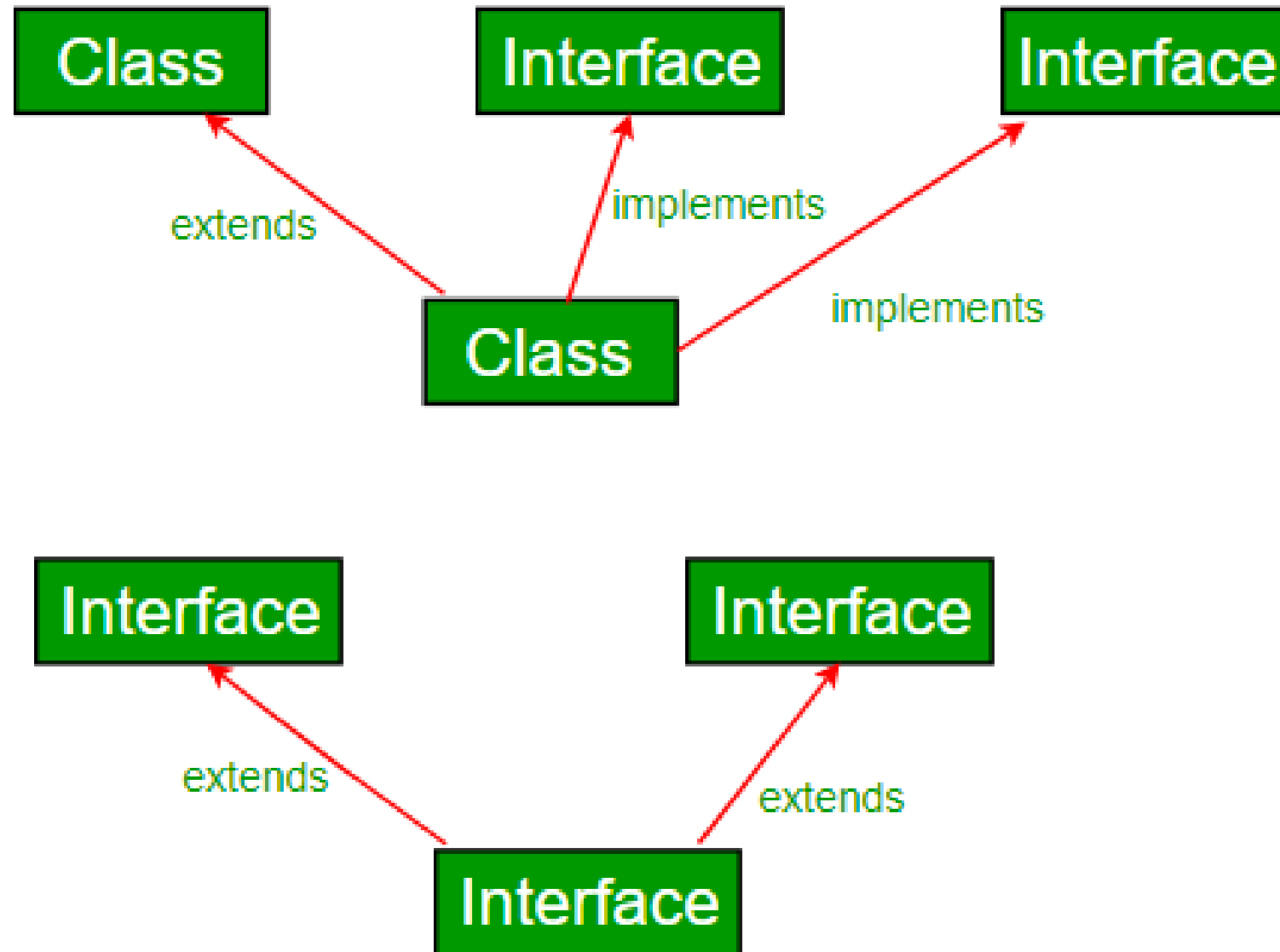
Implementação:

```
public interface ClienteDAO {  
  
    // especificação (assinatura) dos métodos  
  
}
```

INTERFACES



HERANÇA x INTERFACES



EXERCÍCIOS

- I)** Implemente a classe `Funcionario` com nome, salario e os métodos **`addAumento(double valor)`, `ganhoAnual()` e `exibeDados()`** - imprime os valores do funcionário.
- a)** crie a classe `Assistente`, que também é um funcionário, e que possui um número de matrícula (faça os métodos `GET` e `SET`). Sobrescreva o método `exibeDados()`.
- b)** sabendo que os `Assistentes Técnicos` possuem um bônus salarial e que os `Assistentes Administrativos` possuem um turno (dia ou noite) e um adicional noturno, crie as classes `Tecnico` e `Administrativo` e sobrescreva o método `ganhoAnual()` de ambas as classes (`Administrativo` e `Tecnico`)

