



LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

MSc. Fernanda Dias

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNIESP

RELEMBRANDO ...

RELEMBRANDO...

Elabore um programa de uma indústria realiza a folha mensal de pagamentos de seus empregados baseando-se nas seguintes regras:

- a. Inicialmente, ler os dados de cada funcionário (matrícula, nome e salário bruto);
- b. Depois, o programa deve processar o desconto do INSS, que é 15% do salário bruto, e o salário líquido é a diferença entre o salário bruto e a dedução do INSS.
- c. Por fim, exibir na tela o seu contracheque, cujo formato é dado a seguir
 - **Matrícula:**
 - **Nome completo:**
 - **Salário Bruto:**
 - **Dedução INSS:**
 - **Salário Líquido:**

```
import java.util.Scanner;
```

RESPOSTA



```
public class Main2 {  
    public static void main(String[] args) {  
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
  
        int sair;  
        do {  
            System.out.println("Dados do funcionário ":");  
  
            System.out.print("Matrícula: ");  
            int matricula = scanner.nextInt();  
  
            scanner.nextLine(); // Limpar o buffer  
  
            System.out.print("Nome completo: ");  
            String nome = scanner.nextLine();  
  
            System.out.print("Salário bruto: ");  
            double salarioBruto = scanner.nextDouble();  
  
            ...  
        }  
    }  
}
```

```
double descontoINSS = salarioBruto * 0.15;  
double salarioLiquido = salarioBruto - descontoINSS;
```

```
System.out.println(" Matrícula: " + matricula);  
System.out.println(" Nome completo: " + nome);  
System.out.println(" Salário Bruto: R$" + salarioBruto);  
System.out.println(" Dedução INSS: R$" + descontoINSS);  
System.out.println(" Salário Líquido: R$" + salarioLiquido);
```

```
System.out.print("Digite 0 para repetir: ");  
sair = scanner.nextInt();  
} while (sair == 0);  
System.out.println("Programa encerrado");
```

```
}
```

```
}
```

Orientação a objetos

Paradigma baseado na composição e integração entre unidades de software chamadas de **objeto**

Objeto

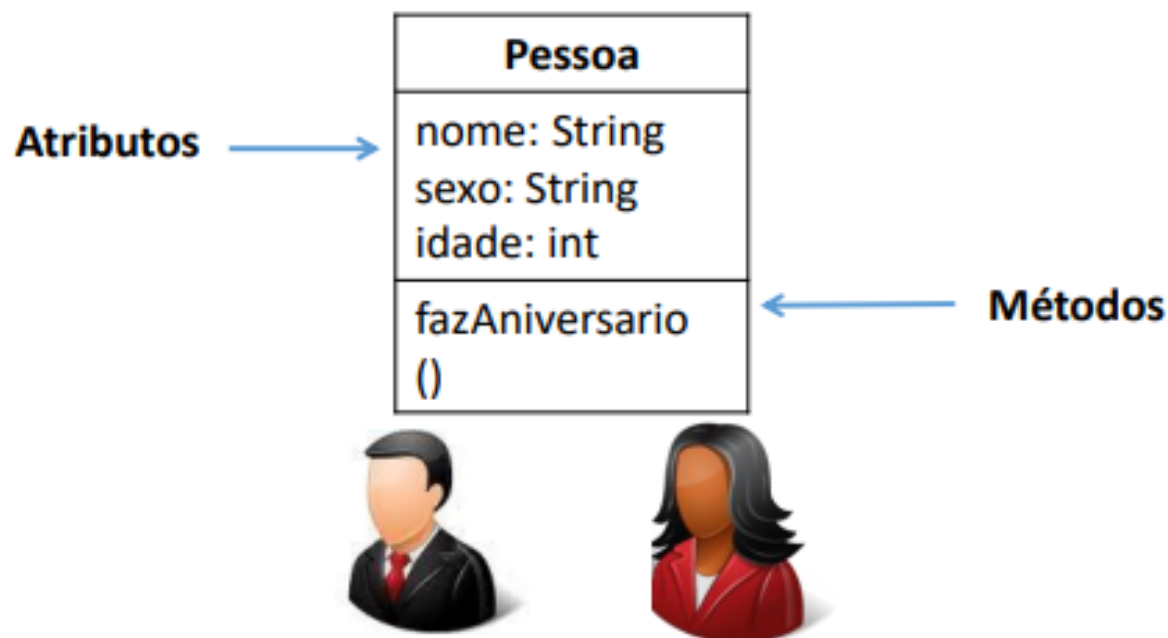
- Representação de algo do mundo real - uma entidade tanto física, conceitual ou de software.
 - **Exemplos:**
 - Entidade Física: caminhão, carro, bicicleta, etc.
 - Entidade Conceitual: processo químico, matrícula, etc
 - Entidade de Software: lista encadeada, arquivo, etc.
- Possui **propriedades e comportamento**

Objeto: exemplo



Classe em Java

- Define a estrutura e o comportamento de qualquer objeto da classe
- Atua como um padrão para a construção de objetos.



Exemplo

Atributos

Classe

Método

```
class Pessoa {  
    String nome;  
    int idade;  
  
    void fazAniversario() {  
        idade++;  
    }  
}
```

Exemplo prático 1

Defina uma classe Pessoa que faça aniversário e exiba essa idade (pré definida pelo programador) na tela

```
public class Pessoa {  
    int idade = 2;  
  
    public void niver () {  
        idade++;  
    }  
}
```

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Pessoa p = new Pessoa();  
  
        System.out.println("antiga "+ p.idade);  
        p.niver( );  
  
        System.out.println("atual: "+ p.idade);  
    }  
}
```

Exemplo Prático 2

Elabore um programa em Java que seja capaz de realizar a soma de dois números e retornar o total na tela

CONTINUA NA PRÓXIMA AULA