

# Faculdade Pitágoras de Uberlândia

## Programação Orientada a Objetos 2017/2



<https://goo.gl/F8dPBv>



<https://github.com/mauro-hemerly/POO>



**Mauro Hemerly (Hämmerli) Gazzani**  
**maurog@kroton.com.br**  
**mauro.hemerly@gmail.com**



# Faculdade Pitágoras de Uberlândia

## IDEs e Java online



IDE (Integrated Development Environment)



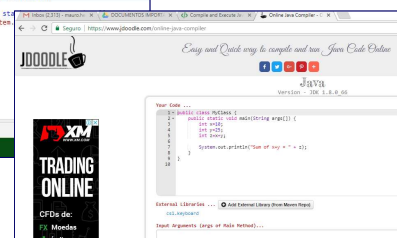
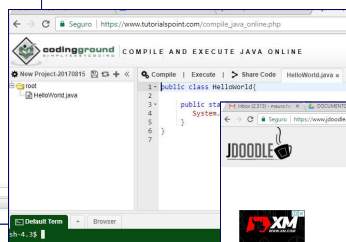
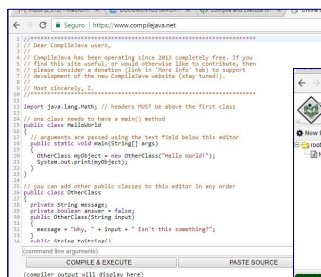
<https://www.jetbrains.com/idea/features/>

<https://eclipse.org/>

<https://netbeans.org/>

<http://www.bluej.org/>

<http://www.jedit.org/>



## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Objetivos

- Compreender os conceitos fundamentais do Paradigma Orientado a Objetos
- O aluno ao final do curso deverá ser capaz de:
  - ✓ Entender os padrões da programação orientada a objetos
  - ✓ Utilizar e entender o conjunto de funções e comandos da linguagem de programação Java.

3

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Conteúdo

- 1. INTRODUÇÃO**
  - 1.1. Paradigma de programação orientada a objetos
  - 1.2. Origens e Características da linguagem
  - 1.3. Ambiente de desenvolvimento e execução
  - 1.4. Expressões e comandos
- 2. ABSTRAÇÃO E CLASSES**
  - 2.1. Conceito de abstração
  - 2.2. Classes e instâncias
  - 2.3. Encapsulamento
- 3. CLASSES EM DETALHES**
  - 3.1. Relacionamentos entre Classes
  - 3.2. Construtores
  - 3.3. Sobrecarga
  - 3.4. Atributos e métodos de classe
  - 3.5. Auto-referência
  - 3.6. Modularização

4

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Conteúdo

#### 4. HERANÇA

- 4.1. Hierarquia de classes
- 4.2. Classes abstratas
- 4.3. Polimorfismo

#### 5. EXCEÇÕES EM DETALHES

- 5.1. Gerando exceções
- 5.2. Criando exceções

5

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Bibliografia

- Barnes, D.J., **Programação Orientada a Objetos com Java**, Pearson Education, 2004.

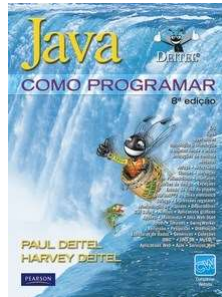


6

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Bibliografia

- Deitel, H.M. and Deitel, P.J., **Java Como Programar**, Editora Bookman, 2005.



7

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Bibliografia

- Camarao, C., **Programação de Computadores em Java**, Editora LTC, 2001.



8

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Bibliografia

- Horstmann, Cay S., **Core Java 2**, Pearson Education, 2001.

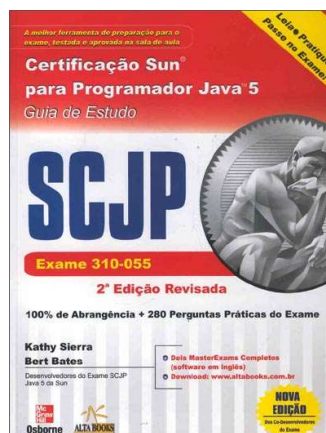


9

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Bibliografia

- Sierra, K., **Certificação Sun para Programador Java – Guia de Estudo**.



10

# Faculdade Pitágoras de Uberlândia

## Consulta ao Acervo da Biblioteca

Refinar sua busca

Unidade de Informação  
Belo Horizonte/MG - Cidade  
Acadêmica - FAP(3)  
Belo Horizonte/MG - Afonso  
Pena - ANHAN, FAP(13)  
Belo Horizonte/MG - Antônio  
Carlos - ANHAN, FAP(11)  
Belo Horizonte/MG - Barreiro -  
FAP(5)  
Belo Horizonte/MG - Guegães  
- FAP(12)  
Belo Horizonte/MG - Raja -  
FAP(35)  
Belo Horizonte/MG - Timbira -  
FAP(1)  
Belo Horizonte/MG - Venda  
Nova - FAP(10)  
Belo Horizonte/MG - FAP(16)  
Biblioteca Feira de Santana-BA-  
FAP(2)  
Contagem/MG - FAP(10)  
Divinópolis/MG - FAP(32)  
Governador Valadares/MG -  
FAP(4)  
Guarapari/ES - FAP(12)  
Ipatinga/MG - FAP(12)  
Juiz de Fora/BA - FAP - 35(1)  
Linhares/ES - FAP(6)  
Londrina/PR - FAP(28)  
Maceió - AL-FAP(5)  
Maceió II - AL-FAP(1)  
Pádua de Caldas/MG - FAP(7)  
São Luís - FAP - Saq, Luis-  
MAL7)  
Teixeira de Freitas-BA-FAP(28)  
Uberlândia/MG - FAP(20)  
Votuporanga/SP - FAP(12)

Resultados: 307 Cesta

1. Algoritmos e estruturas de dados / 1994 - ( Livros )  
GUIMARÃES, Ângelo de Moura; LAGES, Newton Alberto de Castilho. Algoritmos e estruturas de dados. Rio de Janeiro: LTC - Livros Técnicos e Científicos, c1994. xii, 216 p. (Ciência de computação). ISBN 9788521603788.  
Exemplares | Marc | Reserva
2. Core Java 2: volume 2: recursos avançados - 2. ed. / 2001 - ( Livros )  
HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java 2: volume 2: recursos avançados. 2. ed. São Paulo: Pearson Makron Books, 2001. 823 p. (Java). ISBN 8534612536.  
Título uniforme ou original: Core JAVA: volume II advanced Features  
Exemplares | Marc | Reserva
3. Core Java 2: volume 1: fundamentos / 2001 - ( Livros )  
HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core Java 2: volume 1: fundamentos. São Paulo: Pearson Makron Books, 2001. 654 p. (Java). ISBN 8534612250.  
Título uniforme ou original: Core JAVA 2 volume 1 fundamentals  
Exemplares | Marc | Reserva
4. Core J2ee patterns - 2. ed / 2004 - ( Livros )  
ALUR, Deepak; CRUPI, John; MALAS, Dan; MORAES, Altair Dias Caldas de (Trad). Core J2ee patterns. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004. xxiv, 587 p. ISBN 8535212728.  
Número de chamada: 004.438 A471c 2. ed 2004 (UD1)  
Título uniforme ou original: Core J2EE patterns

11

# Faculdade Pitágoras de Uberlândia

## Consulta ao Acervo da Biblioteca

Disponível no acervo: 6 - Empréstado: 0

Vol./Tomo/Parte/Número	Tipo de empréstimo	Localização	Data de empréstimo	Data de devolução prevista	Exemplar	Coleção
V. 1, ex. 1	2 hora(s)	Consulta Interna			218313	
V. 1, ex. 2	Normal	Disponível no acervo			218314	
V. 1, ex. 3	Normal	Disponível no acervo			218315	
V. 1, ex. 4	Normal	Disponível no acervo			218316	
V. 1, ex. 5	Normal	Disponível no acervo			218317	
V. 1, ex. 6	Normal	Disponível no acervo			218318	

» Uberlândia/MG - FAP

» Número de chamada: 004.438 H819c 2001

Total de Exemplares: 4

QR Code

Disponível no acervo: 3 - Empréstado: 1

Vol./Tomo/Parte/Número	Tipo de empréstimo	Localização	Data de empréstimo	Data de devolução prevista	Exemplar	Coleção
V. 1, ex. 1	2 hora(s)	Consulta Interna			654327	
V. 1, ex. 2	Empréstado	Empréstado	25/04/2014 15:45:08	09/05/2014 00:00:00	654667	
V. 1, ex. 3	Normal	Disponível no acervo			654668	
V. 1, ex. 4	Normal	Disponível no acervo			654666	

Veja também

Dados do acervo | Exemplares | Marc | Reserva

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Avaliação

- **2 Avaliações Bimestrais Individuais** (P1 e P2)
  - ✓ P1 = 10    P2 = 10
- **2 Avaliações Coletivas Bimestrais** (T1 e T2)
  - ✓ As avaliações T1 e T2 serão constituídas de várias atividades coletivas. T1 = 10    T2 = 5 + 5 de PI
- **1B = P1 \* 0,7 + T1 \* 0,3** (Primeira Bimestral)
- **2B = P2 \* 0,7 + T2 \* 0,3** (Segunda Bimestral)
- **Média Final (MF)** =  $1B * 0,4 + 2B * 0,6$
- Aprovação: **MF ≥ 6,0**    Reprovação: **MF < 4,0**
- **Exame Final (EF)**:  $4,0 \leq MF \leq 5,9$
- **Nota Final (NF)**:  $(MF + EF) / 2$     Aprovação: **NF ≥ 6,0**

13

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### 1. INTRODUÇÃO

- 1.1. Paradigma de programação orientada a objetos
- 1.2. Origens e Características da linguagem
- 1.3. Ambiente de desenvolvimento e execução
- 1.4. Expressões e comandos

14

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Introdução

- Java é Linguagem e Plataforma de desenvolvimento de software
- <http://www.oracle.com/technetwork/java/index.html> (<http://java.sun.com>)



15

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Introdução

- ✓ A Sun criou uma equipe (conhecido como Green Team) para desenvolver inovações tecnológicas. Esta equipe foi liderada por James Gosling, considerado o pai do Java. Foi criada uma linguagem para essa tecnologia chamada OAK.

[https://www.java.com/pt\\_BR/download/](https://www.java.com/pt_BR/download/)

Release	Year
JDK Beta	1994
JDK 1.0	1996
JDK 1.1	1997
J2SE 1.2	1998
J2SE 1.3	2000
J2SE 1.4	2002
J2SE 5.0	2005
Java SE 6	2006
Java SE 7	2011
Java SE 8	2014

Se você deseja fazer download do Java para outro computador ou Sistema Operacional, clique no link abaixo.

**Download Gratuito do Java**

Fazer o Download do Java para o seu computador desktop agora!

**Version 8 Update 144**  
Data da release - 26 de julho de 2017

[Download Gratuito do Java](#)

» O que é o Java? » Eu tenho Java? » Precisa de Ajuda?



James Gosling trabalhou desde 1984 na Sun Microsystems\*\* até abril de 2010, quando se demitiu (02/04/2010).

\* Ex-aluno do curso de SI da Turma de 2001/1

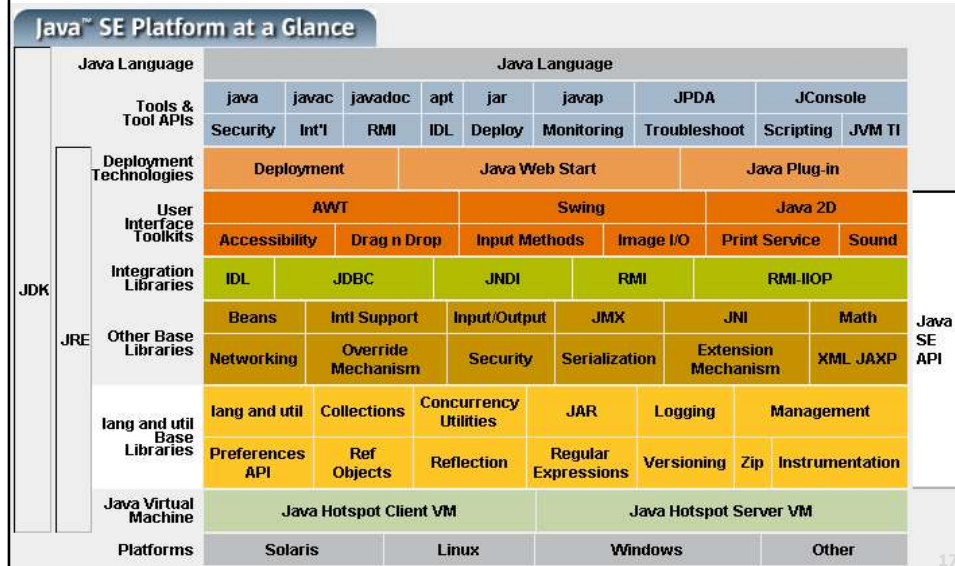
\*\* Sun Microsystems foi adquirida pela Oracle Corporation em 2009

16



## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Plataforma Java SE



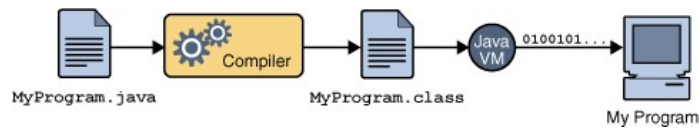
## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Ambiente de Desenvolvimento

- Eclipse IDE ([www.eclipse.org](http://www.eclipse.org)) – IBM (Maior projeto opensource do mundo)
- NetBeans ([www.netbeans.org](http://www.netbeans.org)) – SUN
- Sun Studio Creator e Sun Studio Enterprise ([www.java.sun.com](http://www.java.sun.com)) - SUN
- JDeveloper ([www.oracle.com](http://www.oracle.com)) – ORACLE
- IntelliJ ([www.jetbrains.com](http://www.jetbrains.com))
- JBuilder ([www.codegear.com](http://www.codegear.com))
- EditPlus
- NotePad++
- Etc

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Compilação



- Todo código Java é escrito em arquivo texto.
- Um compilador compila os fontes gerando arquivos de bytecodes (\*.class)
- A execução do programa necessita de uma instância de uma JVM na plataforma (S.O e hardware) local que interpreta os bytecodes.
- O nome bytecode refere-se ao fato de que cada comando da JVM tem código de operação (OPCODE) de um byte
- Veja detalhes em <http://homepages.inf.ed.ac.uk/kwxm/JVM/codeByNo.html>

19

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

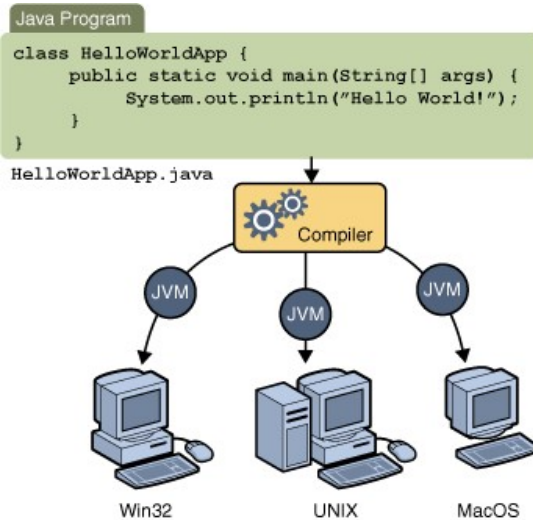
### A plataforma Java

- Programas **Java** são executados (interpretados) por outro programa chamado **Java VM**. O programa **Java** é interpretado pela **Java VM** para o S.O. nativo. Isto significa que qualquer computador com a **Java VM** instalada pode rodar programas **Java**, não importando o computador no qual a aplicação foi originalmente desenvolvida.
- Por exemplo, um programa **Java** desenvolvido em um PC com Windows NT rodará sem modificações em uma estação Sun Ultra workstation com S.O. Solaris, e vice-versa.

20

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Portabilidade

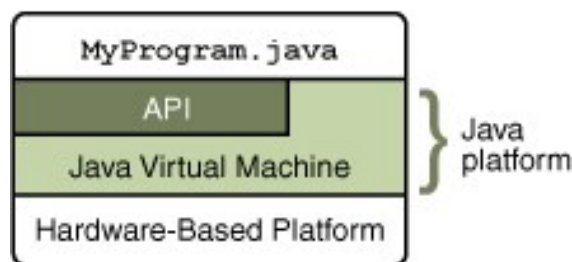


21

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### A plataforma Java

- A plataforma Java consiste de interfaces para programação de aplicações Java (application programming interfaces – **API**) e a máquina virtual **Java** (Java virtual machine - **JVM**).
  - ✓ **Java APIs** são bibliotecas de código compilado que você pode usar em seus programas



22

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Distribuições

- **JRE** (Java Runtime Environment)
  - ✓ JVM e APIs
- **JDK** (Java Development Kit)
  - ✓ JVM e APIs
  - ✓ Ferramentas de desenvolvimento (linha de comando) – compiladores, debugadores, etc
  - ✓ Fontes
- O download do instalador do **JDK** ou do **JRE** pode ser obtido em <http://www.oracle.com/technetwork/java/index.html>
- O instalador da **JDK** vem também com o instalador da **JRE**.

23

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Uma aplicação java simples

```
//AloMundo.java
public class AloMundo {

    public static void main(String a[])
    {
        System.out.println("Alo Mundo");
    }
}
```

- Para compilar (no prompt de comandos):
  - ✓ c:/>meus\_programas/javac AloMundo.java

24

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Uma aplicação java simples

- O compilador java gera o arquivo AloMundo.class, que é o programa compilado para bytecodes, a linguagem da máquina Java.
- Para executar o programa (interpretação) basta digitar no prompt de comandos:

```
c:/>meus_programas/java AloMundo
```

- E o resultado será:

```
c:/>meus_programas/java AloMundo
Alo Mundo
```

25

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Dissecando o código

- Comentários dentro do código
  - ✓ // resto da linha é comentário
    - Comentário é ignorado pelo compilador
    - Documenta código
  - ✓ /\* múltiplas linhas \*/
  - ✓ /\* comentário de muitas linhas. \*/
- **public class AloMundo**
  - ✓ Começa definição da classe AloMundo
    - todo programa Java tem pelo menos uma classe definida pelo programador

26

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Dissecando o código

- Nome da classe é um identificador
  - Sequência de Caracteres consistindo de letras, dígitos, underscores ( \_ ) e dollar ( \$ )
  - Não pode começar com um dígito, e não pode conter espaços
  - Case sensitive
    - a1 e A1 são diferentes
- Palavra reservada **public**
  - modificador de acesso, torna a classe, método, variável ou objeto acessível para todos

27

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Dissecando o código

- Arquivo do código-fonte
  - ✓ Nome do arquivo é o nome da classe com extensão .java
  - ✓ AloMundo.java
- Chave esquerda e direita { ... }
  - ✓ Contém a definição da classe
- **public static void main(String a[])**
  - ✓ Toda aplicação começa a execução pelo método main
    - Parenteses indica que main é um método
    - Aplicações Java contém um ou mais métodos
    - Apenas um método pode ter o nome main

28

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Dissecando o código

```
{
    System.out.println("Alo Mundo");
}
```

- **System.out**
  - ✓ Objeto de saída padrão
  - ✓ A saída é a janela do prompt de comandos
- **Método System.out.println**
  - ✓ Imprime texto
  - ✓ Toda instrução termina com ;
- A definição (ou corpo) do método fica entre { ... }

29

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Dissecando o código

- **Caracteres de escape**
  - ✓ barra invertida ( \ )
    - \n - nova linha
    - \r - retorno de carro
    - \" - aspas duplas
    - \t - tabulação
    - \\ - barra invertida
- **Uso**
  - ✓ System.out.println( "Bem vindo\na\nJava!" );
  - ✓ Saída

```
Bem vindo
a
Java!
```

30

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Objetos e Java

#### Definindo classes Java

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Objetos

- **Objeto** em software é uma maneira de representar as coisas do mundo real.
- Objeto é um modelo abstrato das **coisas** (reais ou virtuais) do mundo real.
- Coisas tais como um cliente ou agenda de telefones ou uma folha de pagamento ou uma tela com um formulário ou até um simples botão de uma interface gráfica com o usuário.



## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Objetos

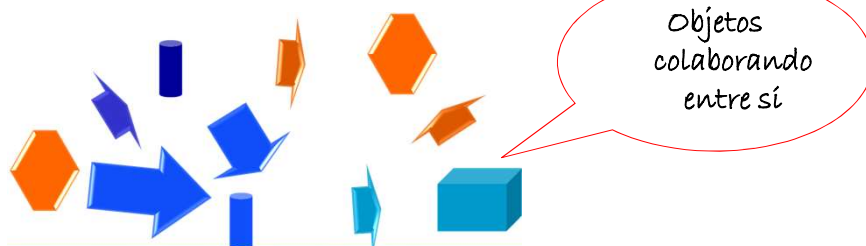
- Objetos possuem:
  - ✓ **Identidade**
    - Cada objeto tem sua própria existência, ou seja, eles “vivem” na memória do computador.
  - ✓ **Estado**
    - Conjunto de características com valores definidos
  - ✓ **Comportamento**
    - Como eles reagem ao mundo. Também dizemos que são as “mensagens” que eles recebem. Geralmente, um comportamento altera o estado do objeto.

33

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Programa Orientado a Objetos

- Características de um **programa OO**
  - ✓ Tudo é **objeto**
  - ✓ Um programa é uma **coleção** de objetos colaborando entre si através do envio de mensagens uns aos outros
  - ✓ Todo objeto possui um tipo (que descreve seus dados)
  - ✓ Objetos de um determinado tipo podem receber as mesmas mensagens



34

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Tipos primitivos e tipo de objeto

- Em **Java** tudo é objeto, exceto alguns valores "primitivos"
  - ✓ uma janela é objeto, um botão de uma interface gráfica com o usuário é um objeto, uma conexão com um banco de dados é um objeto, um programa é um objeto, uma palavra é um objeto, ou seja, quase tudo exceto os primitivos.
- Tipos primitivos
  - ✓ Inteiros: byte, short, int, long
  - ✓ Reais: float, double
  - ✓ Caracter: char
  - ✓ Lógico: boolean

Tipo	Tamanho (bits)	Valor default
byte	8	0
short	16	0
int	32	0
long	64	0
float	32	0.0
double	64	0.0
char	16	\u0000
boolean	-	false

35

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Exemplos de tipos primitivos e literais

- Literais de caracter
  - char c = 'a';
  - char z = '\u0041'; // em Unicode
- Literais inteiros
  - int i = 10; short s = 15; byte b = 1;
  - long hexa = 0x9af0L; int octal = 0633;
- Literais de ponto-flutuante
  - float f = 123.0f;
  - double d = 12.3;
  - double g = .1e-23;

36

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Exemplos de tipos primitivos e literais

- Literais booleanos
  - `boolean v = true;`
  - `boolean f = false;`
- Literais de string (não é tipo primitivo - s é uma referência)
  - `String s = "abcde";`
- Literais de vetor (não é tipo primitivo - v é uma referência)
  - `int[] v = {5, 6};`

37

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

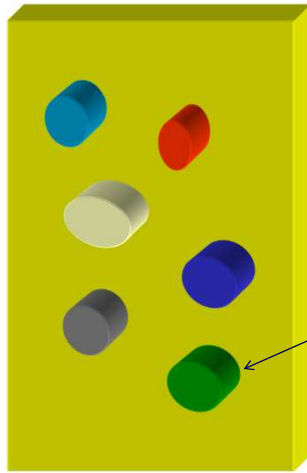
### Objetos

- Em **Java**, objetos são armazenados na memória e manipulados por meio de uma referência
- Os objetos possuem valores que definem suas características (estado), funções que definem seu comportamento (métodos) e identidade (referência)
- Um programa **Java** não manipula diretamente seus objetos. Deve-se usar referências aos objetos para usá-los
- No livro **"Thinking in Java"** de **Bruce Eckel** ele faz uma analogia entre **objetos** e sua **referência** e uma TV e seu controle remoto (veja ilustração na próxima transparência)

38

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Objeto e sua referência

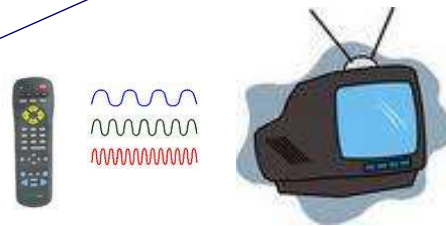


memória RAM do computador

As variáveis em programas Java podem armazenar dois tipos de valores:

1) Valores primitivos `x = 1;`

2) Referências a objetos `x = new objeto();`



- A tv é o objeto e o controle remoto é a referência.
- Acessamos a tv (enviando mensagens) através do controle remoto

39

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### O que é classe?

- **Classe** é um documento que descreve um tipo de objeto
- Uma classe representa um tipo de dados complexo
- Classes descrevem
  - ✓ **Tipos** dos dados que compõem o objeto (o que podem armazenar)
  - ✓ **Procedimentos** que o objeto pode executar (o que podem fazer)

40

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Construção de Classes

#### Declaração

```
[modificadores] class NomeClasse
                        [extends SuperClasse]
                        [implements Interface]
{
    atributos
    métodos
}
```

#### Modificadores

- ✓ **Classe pública** (*public*): a classe pode ser utilizada por objetos de fora do pacote. Por default, a classe só pode ser acessada no próprio pacote
- ✓ **Classe Abstrata** (*abstract*): não pode ter objetos instanciados
- ✓ **Classe final** (*final*): a classe não pode ter subclasses

41

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Atributos da Classe

#### Declaração de Atributos

- [modificador] [chaves] tipo nomeAtributo [= expressão];

#### Modificador

- ✓ *public*: o mundo inteiro pode acessar
- ✓ *protected*: somente os métodos da classe e de suas subclasses podem acessar, ou ainda, estando na mesma package
- ✓ *private*: somente os métodos da classe podem acessar o atributo

#### Chaves

- ✓ *static*: o atributo é da classe, não do objeto, logo, todos os objetos da classe compartilham o mesmo valor deste atributo
- ✓ *final*: o valor do atributo não pode ser alterado (constante)
- ✓ *transient*: o atributo não é serializado (não é persistente)

42

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Métodos da Classe

#### ▪ Declaração de Métodos

```
[modificador] [chaves] tipoRetorno nomeMétodo (
    [parâmetros] ) [throws exceptions]
{
    corpo do método (lógica)
}
```

43

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Métodos da Classe

- chaves:
  - ✓ **static**: método da classe e não das instâncias
  - ✓ **abstract**: utilizado somente em classes abstratas, o método não tem corpo
  - ✓ **final**: o método não pode ser sobre-escrito
  - ✓ **synchronized**: declara o método como zona de exclusão mútua no caso de programas concorrentes
- a passagem de parâmetros em Java é sempre por valor.
- Um método é identificado pelo seu nome e pelos parâmetros (**assinatura do método**)

44

# Faculdade Pitágoras de Uberlândia

## Inicialização de Objetos

### ▪ Construtor da Classe

- ✓ tem o mesmo nome que a classe
- ✓ é chamado na criação do objeto (**new**)

```
class Teste {
    public Teste() { .... }
    public Teste(int i) { ..... }
    .....
}
```

45

# Faculdade Pitágoras de Uberlândia

## Exemplo

```
class Cachorro {

    // Atributos dos objetos da classe
    private String nome;
    private String cor;
    private int    peso;
    private float  energia;

    // Construtores
    Cachorro(String s) { nome = s; }
    Cachorro() { nome = "Sem nome"; }

    // Métodos (comportamentos dos objetos da classe)
    void setPeso(int v) { peso = v; }
    int getPeso() { return peso; }

    void corre() { ... }
    void late() { ... }
}
```

Cachorro
Nome : String Cor : String Peso : integer Energia : float
Cachorro (s : String) Cachorro () getPeso () : integer setPeso (v : integer) corre () late ()

46

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Exercícios

- 1. Construa as seguintes classes:
  - ✓ Uma Pessoa tem um nome (String)
  - ✓ Uma Porta tem um estado aberto, que pode ser true ou false, e pode ser aberta ou fechada
  - ✓ Uma Casa tem um proprietário Pessoa e um endereço
  - ✓ Um Ponto tem coordenadas x e y inteiras
  - ✓ Um Circulo tem um Ponto e um raio inteiro
  - ✓ Um Pixel é um tipo de Ponto que possui uma cor

47

## Faculdade Pitágoras de Uberlândia

### Exercícios

- 2. Escreva uma classe Ponto
  - ✓ contém x e y que podem ser definidos em construtor
  - ✓ métodos getX() e getY() que retornam x e y
  - ✓ métodos setX(int) e setY(int) que mudam x e y
- 3. Escreva uma classe Circulo, que contenha
  - ✓ raio inteiro e origem Ponto
  - ✓ construtor que define origem e raio
  - ✓ método que retorna a área
  - ✓ método que retorna a circunferência
  - ✓ use java.lang.Math.PI (Math.PI)
- 4. Crie um segundo construtor para Circulo que aceite
  - ✓ um raio do tipo int e coordenadas x e y

48