

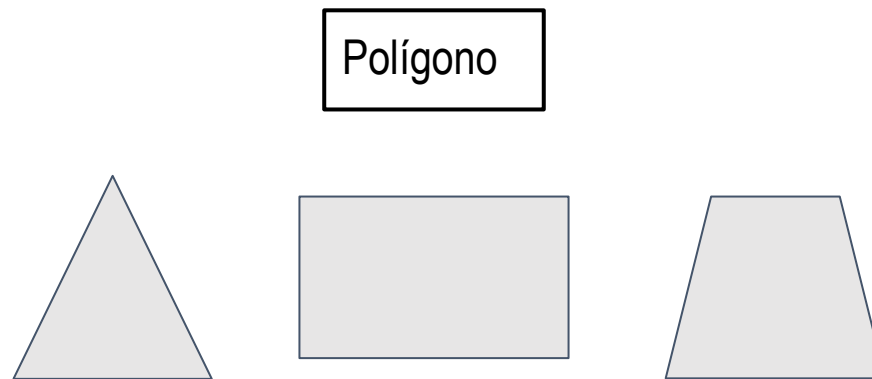
IMD0030

LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

Aula 18 – Classes abstratas
(material baseado nas notas de aula do Prof. Silvio Sampaio)

Métodos virtuais

- Um **método virtual** é um método de uma classe base que pode ser **redefinido** pelas suas classes derivadas, porém **ainda pode ser acessado** por um objeto da classe base
 - Isso parte do princípio de que, se uma classe *B* é derivada de uma classe *A*, um objeto de *B* **também é um** objeto de *A* devido à herança



Métodos virtuais

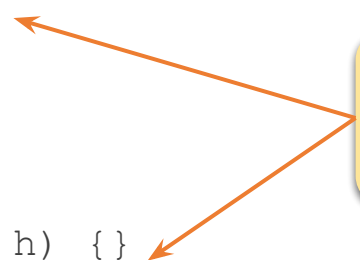
- **Métodos não virtuais** de uma classe base também podem ser redefinidos pelas classes derivadas, porém **não podem ser acessados** a partir de objetos da classe base
 - A última definição (na classe derivada) sobrescreve a anterior (na classe base)
 - A definição de métodos virtuais é feita utilizando-se a palavra-chave `virtual` **antes** do tipo de retorno do método
 - Não é necessário adicionar a palavra-chave à assinatura dos métodos das classes derivadas
-

Métodos virtuais

```
class Poligono {  
    protected:  
        double largura;  
        double altura;  
    public:  
        Poligono(double a, double h) : largura(a), altura(h) {}  
        virtual double area() { return 0; }  
};
```

```
class Retangulo : public Poligono {  
    public:  
        Retangulo(double a, double h) : Poligono(a, h) {}  
        double area() { return largura * altura; }  
};
```

```
class Triangulo : public Poligono {  
    public:  
        Triangulo(double a, double h) : Poligono(a, h) {}  
        double area() { return (largura * altura / 2); }  
};
```



Redefinição do método `area` definido na classe base `Poligono` pelas classes derivadas `Retangulo` e `Triangulo`

Métodos virtuais

```
#include <iostream>
using std::cout;
using std::endl;

int main() {
    Poligono* r = new Retangulo(1, 2);
    Poligono* t = new Triangulo(3, 4);
    Poligono* p = new Poligono(2, 1);

    cout << "Area do retangulo: " << r->area() << endl;
    cout << "Area do triangulo: " << t->area() << endl;
    cout << "Area do poligono: " << p->area() << endl;

    return 0;
}
```

Resultado da execução:

```
$ ./poligono
Area do retangulo: 2
Area do triangulo: 6
Area do poligono: 0
```

A invocação a area de Poligono é possível pois esse método foi definido como virtual nessa classe base

Mas e se...

- ... quiséssemos **impedir** a instanciação de objetos da classe base `Poligono`, para forçar um polígono a ter uma forma predefinida?
- i.e. se queremos criar uma classe especificamente para ser uma classe base
 - Com o que temos até agora, é plenamente possível instanciar um objeto da classe `Poligono` e invocar seus métodos, uma vez que ela é uma classe convencional, como qualquer outra

Resposta:

Definindo toda a classe `Poligono` como uma **classe abstrata**

Classes abstratas

- Uma **classe abstrata** é uma classe que apresenta **pelo menos um método virtual puro**, um método que possui apenas a definição de sua assinatura e não possui implementação
 - **Não é possível instanciar objetos de uma classe abstrata**, que serve simplesmente de base para a definição de outras classes
 - A definição de uma classe derivada a partir da classe base deve implementar **todos** os métodos que foram definidos na classe abstrata como virtuais puros
 - Os métodos virtuais puros ainda podem ser utilizados por outros métodos da classe abstrata, mesmo sem possuir implementação
 - Define-se um método virtual puro através da palavra-chave `virtual` e atribuindo-lhe o valor zero
 - Não é necessário adicionar a palavra-chave à assinatura dos métodos das classes derivadas
-

Classes abstratas

```
class Poligono {  
    protected:  
        double largura;  
        double altura;  
    public:  
        Poligono(double a, double h) : largura(a), altura(h) {}  
        virtual double area() = 0;  
        void printArea() { cout << this->area() << endl; }  
};
```

O método `area` definido na classe base `Poligono` é virtual puro e, portanto, não possui implementação. Contudo, pode ser utilizado pelo método `printArea`

```
class Retangulo : public Poligono {  
    public:  
        Retangulo(double a, double h) : Poligono(a, h) {}  
        double area() { return largura * altura; }  
};
```

```
class Triangulo : public Poligono {  
    public:  
        Triangulo(double a, double h) : Poligono(a, h) {}  
        double area() { return (largura * altura / 2); }  
};
```

Implementação do método `area` definido na classe base `Poligono` pelas classes derivadas `Retangulo` e `Triangulo`

Classes abstratas

```
#include <iostream>
using std::cout;

int main() {
    Poligono* r = new Retangulo(1, 2);
    Poligono* t = new Triangulo(3, 4);
    Poligono* p = new Poligono(2, 1);

    cout << "Area do retangulo: ";
    r->printArea();

    cout << "Area do triangulo: ";
    t->printArea();

    cout << "Area do poligono: ";
    p->printArea();

    return 0;
}
```

A compilação deste código
resulta em erro porque a classe
Poligono agora é abstrata



In function 'int main()':
error: invalid new-expression of abstract class
type 'Poligono'
note: because the following virtual functions are
pure within 'Poligono':
note: virtual double Poligono::area()

Classes abstratas

```
#include <iostream>
using std::cout;

int main() {
    Poligono* r = new Retangulo(1, 2);
    Poligono* t = new Triangulo(3, 4);

    cout << "Area do retangulo: ";
    r->printArea();

    cout << "Area do triangulo: ";
    t->printArea();

    return 0;
}
```

Resultado da execução:

```
$ ./poligono
Area do retangulo: 2
Area do triangulo: 6
```

Interfaces

- Objetos de uma classe definem sua interação com o mundo exterior através do conjunto de métodos que eles expõem, a sua **interface**
 - Uma interface é um conjunto de **métodos com corpo vazio**
 - A interface define apenas **o que** o objeto expõe, sem se ater a detalhes de **como** realizar a implementação
 - Diz-se que uma classe **implementa** uma interface quando todos os métodos declarados nessa interface são definidos na classe
 - A interface obriga a classe a cumprir o que nela foi declarado, como uma espécie de contrato
 - Caso a classe não implemente corretamente a interface e seus métodos, o compilador atesta um erro
-

Interfaces

- Interfaces
 - **não podem ser instanciadas**, ou seja, não é possível criar objetos com elas
 - **definem apenas assinaturas de métodos**, todos com visibilidade pública e sem corpo
 - **não podem possuir métodos concretos** (com corpo) nem métodos estáticos
 - **não podem conter variáveis como atributos ou membros estáticos**
 - podem conter declarações de constantes
 - podem ser criadas a partir de uma interface já existente, via herança
 - Interfaces em C++ são essencialmente **classes abstratas em que todos os métodos são virtuais puros**
-

Interfaces

```
#include <iostream>
using std::cout;
using std::endl;
```

```
class Poligono {
public:
    virtual void print() = 0;
    virtual double area() = 0;
};
```

A interface Poligono declara todos os métodos que deverão obrigatoriamente ser definidos pelas classes que a implementarem

```
class Retangulo : public Poligono {
protected:
    double largura;
    double altura;
public:
    Retangulo(double l, double h) : largura(l), altura(h) {}
    void print() { cout << "Retangulo: l = " << largura << ", a = " << altura << endl; }
    double area() { return largura * altura; }
};
```

Interfaces

```
#include <iostream>
using std::cout;
using std::endl;

int main() {
    Poligono* r = new Retangulo(1, 2);
    r->print();

    cout << "Area do retangulo: " << r->area() <<
endl;
    return 0;
}
```

Resultado da execução:

```
$ ./poligono
Retangulo: l = 1, a = 2
Area do retangulo: 2
```

?



Você foi contratado para desenvolver um sistema de controle imobiliário com os seguintes requisitos:

- Um imóvel possui como atributos seu endereço, tipo (casa ou apartamento) e preço base.
- Cada imóvel é necessariamente classificado como novo ou velho.
- Apenas imóveis novos possuem prazo de garantia. Apenas imóveis velhos possuem o registro do último dono.
- Apenas casas possuem tipo de telha (cerâmica ou policarbonato). Apenas apartamentos possuem o número do andar.
- Seu sistema deve ser capaz de imprimir o preço do imóvel. Imóveis velhos devem mostrar o preço com 10% de desconto em seu preço base.

(Você é livre para incluir qualquer outra funcionalidade ao seu programa)
