

As origens do Paradigma dos Objectos

- a maioria dos conceitos fundamentais da POO aparece nos anos 60 ligado a ambientes e linguagens de simulação
- a primeira linguagem a utilizar os conceitos da POO foi o SIMULA-67
 - era uma linguagem de modelação
 - permitia registar modelos do mundo real, nomeadamente para aplicações de simulação (trânsito, filas espera, etc.)

- o objectivo era representar entidades do mundo real:
 - identidade (única)
 - estrutura (atributos)
 - comportamento (acções e reacções)
 - interacção (com outras entidades)

- Introduz-se o conceito de “classe” como a entidade definidora e geradora de todos os “indivíduos” que obedecem a um dado padrão de:
 - estrutura
 - comportamento
- Classes são fábricas/padrões/formas/templates de *indivíduos*
 - a que chamaremos de “objectos”!

Passagem para POO

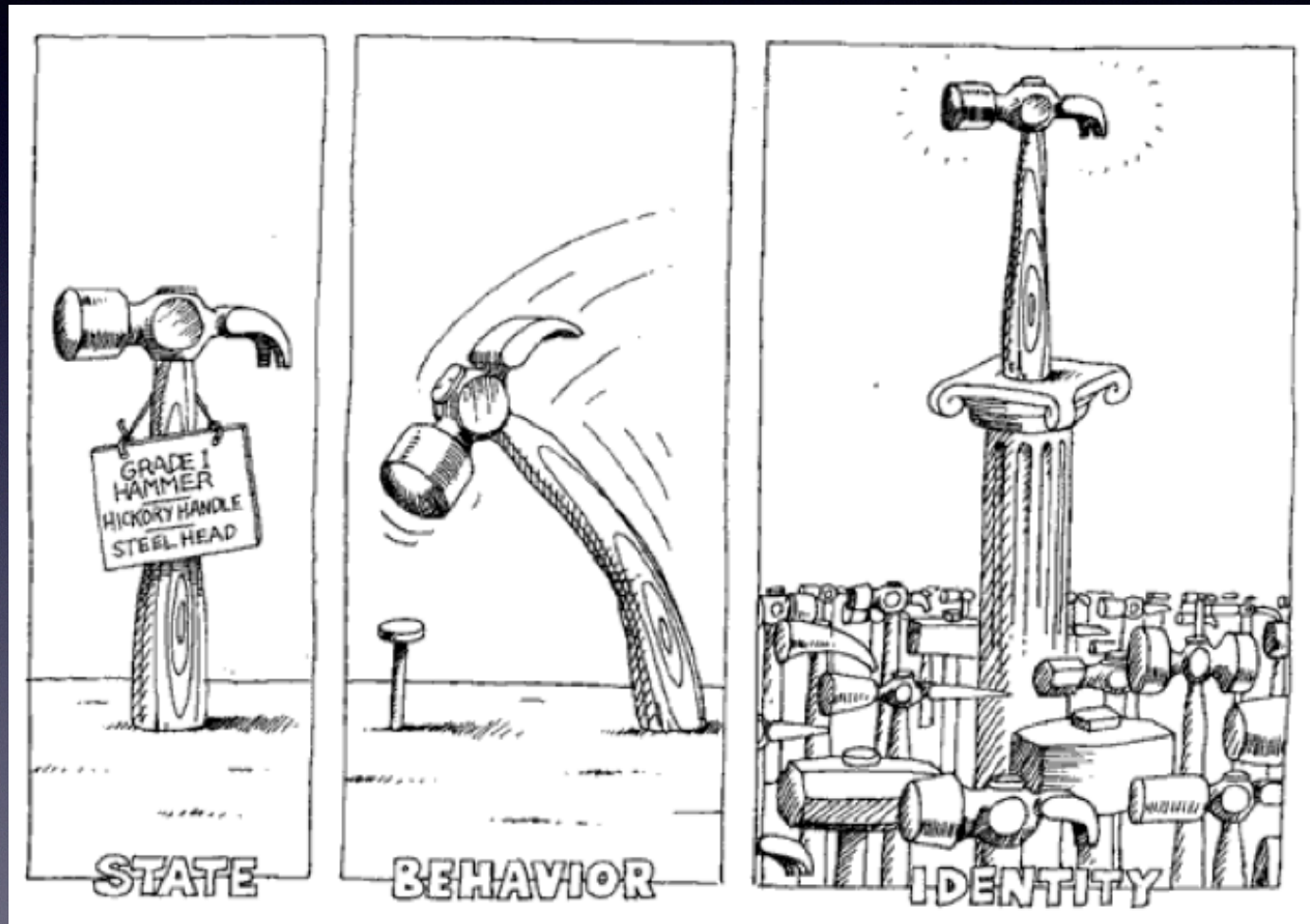
- Um objecto é a representação computacional de uma entidade do mundo real, com:
 - atributos (necessariamente) privados
 - operações
- **Objecto** = Dados Privados (variáveis de instância) + Operações (métodos)

Definição de Objecto

- a noção de objecto é uma das definições essenciais do paradigma
- assenta nos seguintes princípios:
 - independência do contexto (reutilização)
 - abstracção de dados (abstracção)
 - encapsulamento (abstracção e privacidade)
 - modularidade (composição)

- um objecto é o módulo computacional básico e único e tem como características:
 - **identidade** única
 - um conjunto de atributos privados (o **estado** interno)
 - um conjunto de operações que acedem ao estado interno e que constituem o **comportamento**. Algumas das operações são públicas e visíveis do exterior (a API)

Estado, Comportamento e Identidade

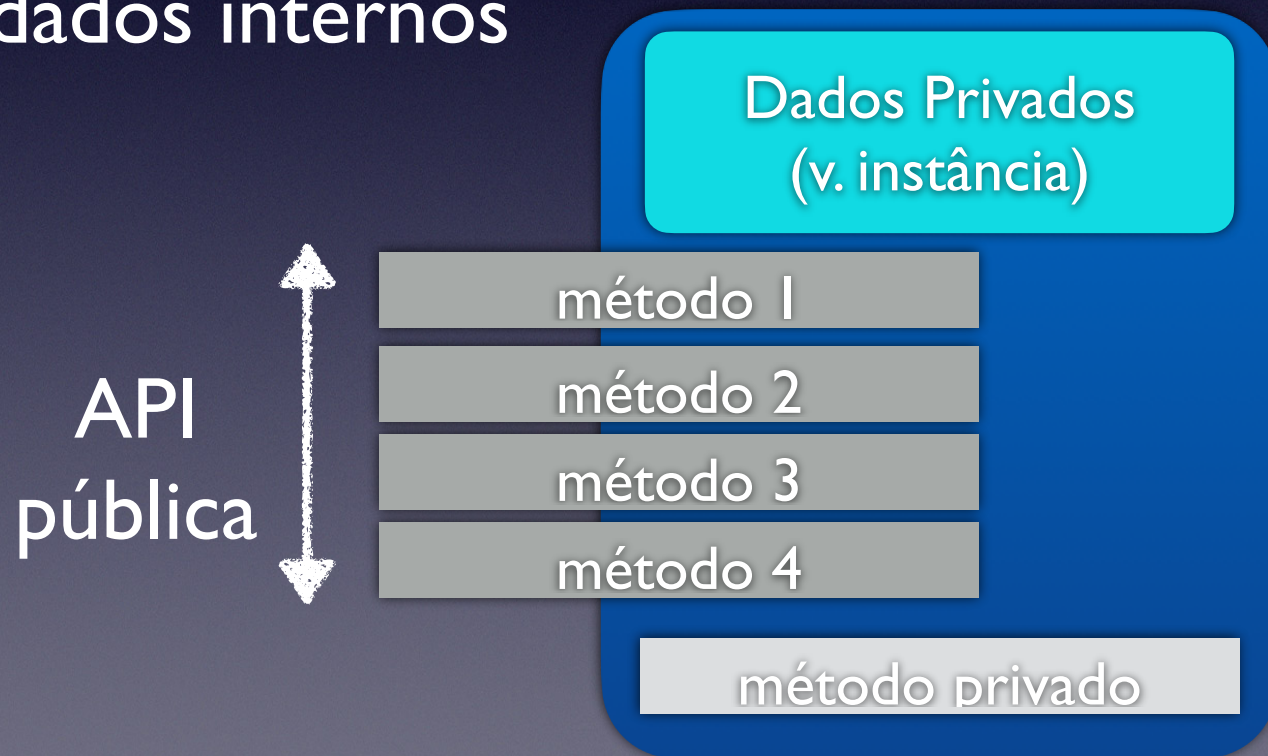


(OOAD with Applications, Grady Booch)

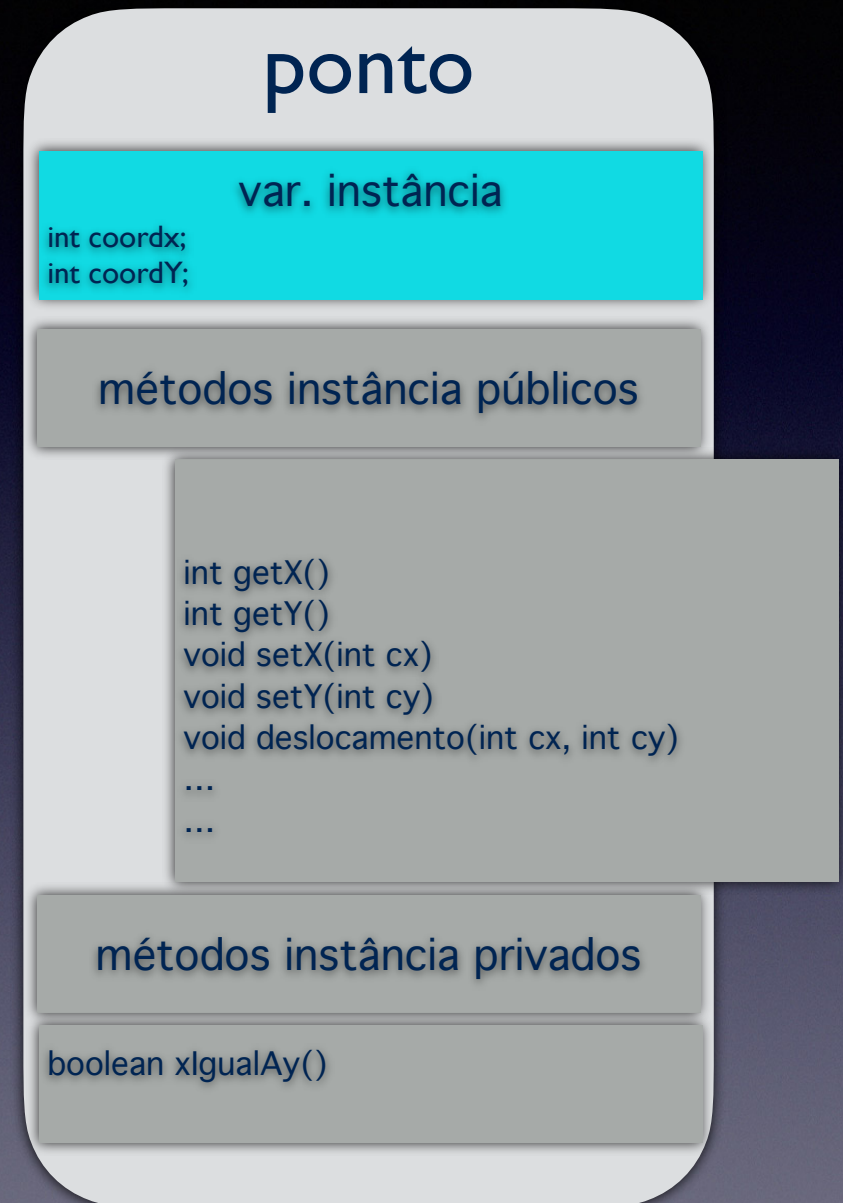
- Objecto = “black box” (fechado, opaco)
 - apenas se conhecem os pontos de acesso (as operações)
 - desconhece-se a implementação interna
- Vamos chamar
 - aos dados: **variáveis de instância**
 - às operações: **métodos de instância**

Encapsulamento

- Um objecto deve ser visto como uma “cápsula”, assegurando a protecção dos dados internos



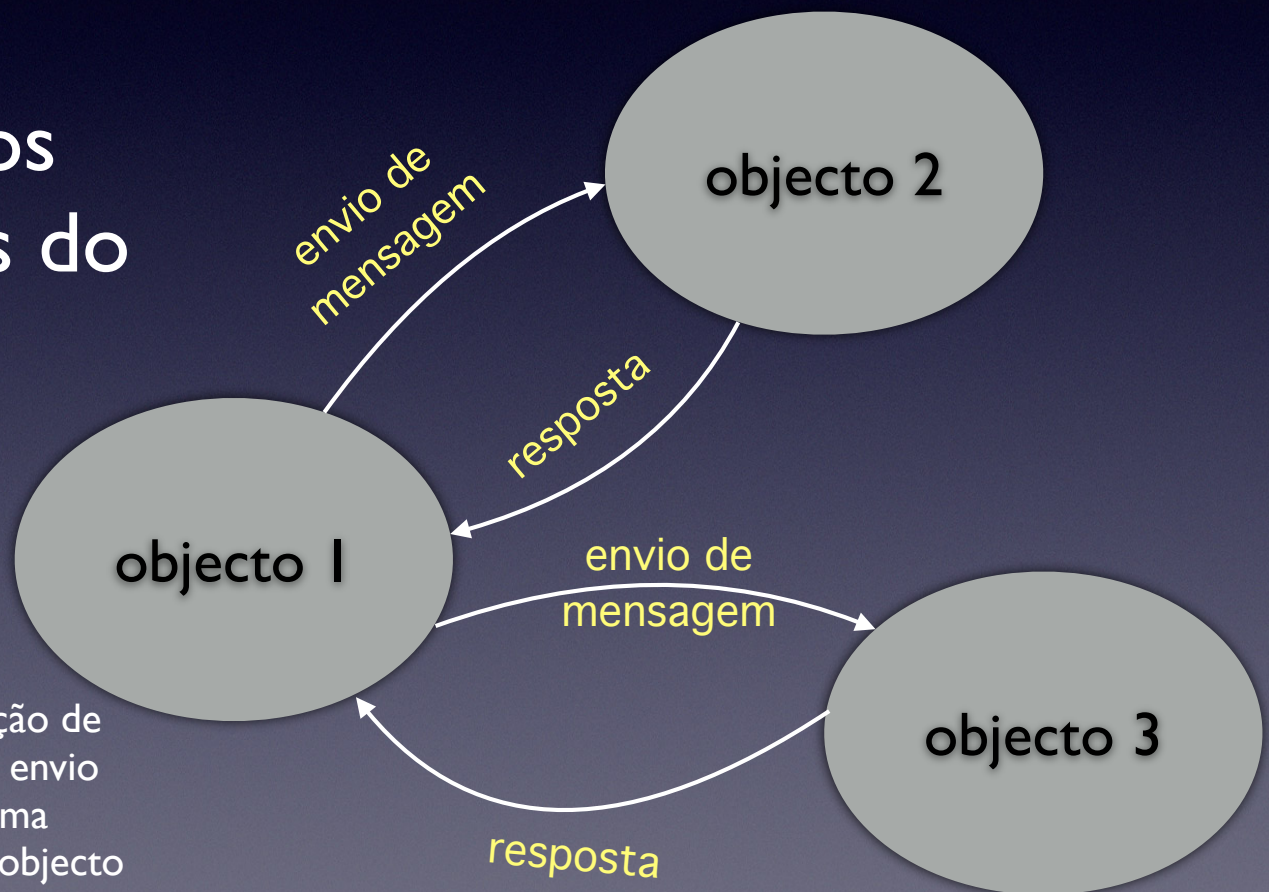
- Um objecto que representa um ponto (com coordenadas no espaço 2D)
- o método `xIgualAy()` é privado e não pode ser invocado por entidades externas ao objecto



- Um objecto é:
 - uma unidade computacional fechada e autónoma
 - capaz de realizar operações sobre os seus atributos internos
 - capaz de devolver respostas para o exterior, sempre que estas lhe sejam solicitadas
 - capaz de garantir uma gestão autónoma do seu espaço de dados interno

Mensagens

- a interacção entre objectos faz-se através do envio de mensagens



- dependendo da invocação de método especificada, o envio da mensagem origina uma resposta por parte do objecto receptor.

Novo alfabeto

- o facto de termos agora um alfabeto de mensagens a que cada objecto responde, condiciona as frases válidas em POO
 - **objecto.m()**
 - **objecto.m(arg1,...,argn)**
 - **r = objecto.m()**
 - **r = objecto.m(arg1,...,argn)**

- propositadamente, estão fora deste alfabeto as frases:
 - **$r = \text{objecto.var}$**
 - **$\text{objecto.var} = x$**
 - em que se acede, de forma directa e não protegida (não encapsulada), ao campo **var** da estrutura interna do **objecto**

- Se **ag** for um objecto que represente uma agenda, então poderemos fazer:
- `ag.insereEvento("TestePOO",21,5,2021)`, para inserir um novo evento na agenda
- `ag.libertaEventosDia(10,6,2021)`, para remover todos os eventos de um dia
- `String[] ev = ag.getEventos(6,2021)`, para obter as descrições de todos os eventos do mês de Junho

...definição de Objecto

- *"An object has state, behavior, and identity; the structure and behavior of similar objects are defined in their common class; the terms instance and object are interchangeable."*, Grady Booch, 1993

Definição de Classe

- numa linguagem por objectos, tudo são objectos, logo uma classe é um objecto “especial”
- uma classe é um objecto que serve de padrão (molde, forma, template) para a criação de objectos similares (uma vez que possuem a mesma estrutura e comportamento)
- aos objectos criados a partir de uma classe chamam-se *instâncias*

- uma classe é um *tipo abstracto de dados* onde se especifica, quer a estrutura quer o comportamento das instâncias, que são criadas a partir dela
- uma vez que todos os objectos criados a partir de uma classe respondem à mesma interface, i.e. o mesmo conjunto de mensagens, são exteriormente utilizáveis de igual forma
- a classe pode ser vista como um *tipo de dados*

- *“The concepts of a class and an object are tightly interwoven, for we cannot talk about an object without regard for its class. However, there are important differences between these two terms. Whereas an object is a concrete entity that exists in time and space, a class represents only an abstraction, the “essence” of an object, as it were.*

*Thus, we may speak of the class **Mammal**, which represents the characteristics common to all mammals. To identify a particular mammal in this class, we must speak of "this mammal" or "that mammal.", Grady Booch, 1993*

...e ainda sobre classes

- *“What isn't a class? An object is not a class, although, curiously, [...], a class may be an object. Objects that share no common structure and behavior cannot be grouped in a class because, by definition, they are unrelated except by their general nature as objects.”, Grady Booch, 1993*

Construção de uma classe

- para a definição do objecto classe é necessário
 - identificar as variáveis de instância
 - identificar as diferentes operações que constituem o comportamento dos objectos instância

Exemplo: Classe Ponto

- um ponto no espaço 2D inteiro (X,Y) possui como estado interno as duas coordenadas
- um conjunto de métodos que permitem que os objectos tenham comportamento
 - métodos de acesso às coordenadas
 - métodos de alteração das coordenadas
 - outros métodos, que pertençam à lógica de negócio expectável dos pontos

- declaração da estrutura:

```
/**
 * Classe que implementa um Ponto num plano2D.
 * As coordenadas do Ponto são inteiras.
 *
 * @author anr (MaterialP00)
 * @version 20180212
 */
public class Ponto {

    //variáveis de instância
    private int x;
    private int y;
```

- as variáveis de instância são privadas!
- respeita-se o princípio do encapsulamento
- declaração do comportamento:
 - métodos de construção de instâncias
 - métodos de acesso/manipulação das variáveis de instância

- Construtores - métodos que são invocados quando se cria uma instância
- não são métodos de instância, são métodos da classe!

```
/**
 * Construtor por omissão de Ponto.
 */
public Ponto() {
    this.x = 0;
    this.y = 0;
}

/**
 * Construtor parametrizado de Ponto.
 * Aceita como parâmetros os valores para cada coordenada.
 */
public Ponto(int cx, int cy) {
    this.x = cx;
    this.y = cy;
}

/**
 * Construtor de cópia de Ponto.
 * Aceita como parâmetro outro Ponto e utiliza os métodos
 * de acesso aos valores das variáveis de instância.
 */
public Ponto(Ponto umPonto) {
    this.x = umPonto.getX();
    this.y = umPonto.getY();
}
```


- a classe Ponto e duas instâncias (ponto1 e ponto2):

```
Ponto
-x : int
-y : int
+Ponto()
+Ponto(cx : int, cy : int)
+Ponto(umPonto : Ponto)
+getX() : int
+getY() : int
+setX(novoX : int) : void
+setY(novoY : int) : void
+deslocamento(deltaX : int, deltaY : int) : void
+somaPonto(umPonto : Ponto) : void
+movePonto(cx : int, cy : int) : void
+ePositivo() : boolean
+distancia(umPonto : Ponto) : double
+iguais(umPonto : Ponto) : boolean
-xIguaisAy() : boolean
+toString() : String
+equals(o : Object) : boolean
+clone() : Object
```

ponto1 : Ponto

private int x	2	Inspect
private int y	-5	Get

Show static fields Close

ponto2 : Ponto

private int x	10	Inspect
private int y	12	Get

Show static fields Close

- *ponto1* e *ponto2* são instâncias diferentes, mas possuem o mesmo comportamento
- não faz sentido replicar o comportamento por todos os objectos
- cada instância apenas tem de ter a representação dos valores das suas variáveis de instância
- a informação do comportamento, os métodos, está guardada no objecto classe

- métodos de acesso e alteração do estado interno
 - *getters* e *setters*
 - por convenção, tem como nome `getX()` e `setX()`.
 - `getX()`, nas definições de Ponto
 - `getNota()`, nas definições de Aluno
 - `getReal()`, nas definições de NúmeroComplexo
 - etc.


```
/**
 * Devolve o valor da coordenada em x.
 *
 * @return valor da coordenada x.
 */
public int getX() {
    return this.x;
}
```

```
/**
 * Devolve o valor da coordenada em y.
 *
 * @return valor da coordenada y.
 */
public int getY() {
    return this.y;
}
```

```
/**
 * Actualiza o valor da coordenada em x.
 *
 * @param novoX novo valor da coordenada em X
 */
public void setX(int novoX) {
    this.x = novoX;
}
```

```
/**
 * Actualiza o valor da coordenada em y.
 *
 * @param novoY novo valor da coordenada em Y
 */
public void setY(int novoY) {
    this.y = novoY;
}
```


- outros métodos - decorrentes do domínio da entidade, isto é, o que representa e para que serve!

```
/**
 * Método que desloca um ponto somando um delta às coordenadas
 * em x e y.
 *
 * @param deltaX valor de deslocamento do x
 * @param deltaY valor de deslocamento do y
 */
public void deslocamento(int deltaX, int deltaY) {
    this.x += deltaX;
    this.y += deltaY;
}

/**
 * Método que soma as componentes do Ponto passado como parâmetro.
 * @param umPonto ponto que é somado ao ponto receptor da mensagem.
 */
public void somaPonto(Ponto umPonto) {
    this.x += umPonto.getX();
    this.y += umPonto.getY();
}

/**
 * Método que move o Ponto para novas coordenadas.
 * @param novoX novo valor de x.
 * @param novoY novo valor de y.
 */
public void movePonto(int cx, int cy) {
    this.x = cx; // ou setX(cx)
    this.y = cy; // ou this.setY(cy)
}
```



```
/**
 * Método que determina se o ponto está no quadrante positivo de x e y
 * @return booleano que é verdadeiro se x>0 e y>0
 */
public boolean ePositivo() {
    return (this.x > 0 && this.y > 0);
}

/**
 * Método que determina a distância de um Ponto a outro.
 * @param umPonto ponto ao qual se quer determinar a distância
 * @return double com o valor da distância
 */
public double distancia(Ponto umPonto) {
    return Math.sqrt(Math.pow(this.x - umPonto.getX(), 2) +
        Math.pow(this.y - umPonto.getY(), 2));
}

/**
 * Método que devolve a representação em String do Ponto.
 * @return String com as coordenadas x e y
 */
public String toString() {
    return "Cx = " + this.x + " Cy = " + this.y;
}
```



```
/**
 * Método que determina se dois pontos são iguais.
 * @return booleano que é verdadeiro se os valores das duas
 * coordenadas forem iguais
 */
public boolean iguais(Ponto umPonto) {
    return (this.x == umPonto.getX() && this.y == umPonto.getY());
}

/**
 * Método que determina se o módulo das duas coordenadas é o mesmo.
 * @return true, se as coordenadas em x e y
 * forem iguais em valor absoluto.
 */
private boolean xIgualAy() {
    return (Math.abs(this.x) == Math.abs(this.y));
}
```


Modelo de execução dos métodos

- quando uma instância de uma classe recebe uma dada mensagem, solicita à sua classe a execução do método correspondente
- os valores a utilizar na execução são os do estado interno do objecto receptor da mensagem

- o envio da mensagem `getX()` a cada um dos pontos, origina a seguinte execução:

ponto1 : Ponto

private int x	2
private int y	-5

Inspect

Get

Show static fields

Close

BlueJ: Method Result

```
// Devolve o valor da coordenada em x.  
//  
// @return valor da coordenada x.  
int getX()
```

ponto1.getX() returned:

int	2
-----	---

Inspect

Get

Close

ponto2 : Ponto

private int x	10
private int y	12

Inspect

Get

Show static fields

Close

BlueJ: Method Result

```
// Devolve o valor da coordenada em x.  
//  
// @return valor da coordenada x.  
int getX()
```

ponto2.getX() returned:

int	10
-----	----

Inspect

Get

Close

- importa referir que existe uma distinção entre mensagem e o resultado de tal envio
- o resultado é activação do método correspondente
- o método é executado no contexto do objecto receptor, utilizando os valores do estado interno do objecto.
- daí, o mesmo método ter resultados diferentes consoante o objecto receptor

Utilização de uma classe: regra geral

- uma classe teste, com um método main(), onde se criam instâncias e se enviam métodos
- um programa em POO é o resultado do envio de mensagens entre os objectos, de acordo com o alfabeto definido anteriormente


```
public class TestePontos {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Ponto p1, p2, p3, p4;  
        int c1, c2, c3, c4;  
  
        p1 = new Ponto(1,1);  
        p2 = new Ponto();  
        p3 = new Ponto(4,-5);  
        p4 = new Ponto(10,15);  
  
        //imprimir a representação interna dos pontos  
        System.out.println("P1 = " + p1.toString());  
        System.out.println("P2 = " + p2.toString());  
        System.out.println("P3 = " + p3.toString());  
        System.out.println("P4 = " + p4.toString());  
  
        //aceder às coordenadas dos pontos através dos métodos de acesso  
        c1 = p2.getX(); c2 = p2.getY();  
        System.out.println("c1 = " + c1 + " c2 = " + c2);  
  
        //alterar os pontos  
        p2.deslocamento(3,5);  
        p1.somaPonto(p3);  
        p3.movePonto(5,5);  
        p4.setY(-1);  
        System.out.println("P1 = " + p1.toString());  
        System.out.println("P2 = " + p2.toString());  
        System.out.println("P3 = " + p3.toString());  
        System.out.println("P4 = " + p4.toString());  
        System.out.println("p1 == p2? : " + p1.iguais(p4));  
    }  
}
```