

RESUMO

Aula 1 – Introdução, Aula 2 – Orientação a Objetos e Aula 3 - Atributos e Métodos de Classe

Orientação a Objetivos

- Paradigma de programação é um conjunto de princípios, ideias, conceitos e abstrações, utilizado para o desenvolvimento de uma aplicação.
- O modelo orientado a objetos é utilizado com o intuito de obter alguns benefícios específicos: Manutenção das aplicações;
Reutilização do código.
- Os conceitos do modelo de programação orientado a objetos diminuem a complexidade do desenvolvimento de sistemas que possuem as seguintes características:
 - Sistemas com grande quantidade de funcionalidades desenvolvidos por uma equipe.
 - Sistemas que serão utilizados por um longo período de tempo e sofrerão alterações constantes.
 - Sistemas com grande quantidade de funcionalidades desenvolvidos por uma equipe.
 - Sistemas que serão utilizados por um longo período de tempo e sofrerão alterações constantes.

Objetos, Atributos e Métodos

- As entidades identificadas no domínio devem ser representadas de alguma forma dentro da aplicação correspondente.
- Nas aplicações orientadas a objetos, as entidades são representadas por objetos.
- Os métodos também são utilizados para possibilitar interações entre os objetos de uma aplicação.

Classes

- Antes de um objeto ser criado, devemos definir quais serão os seus atributos e métodos.

Referências

- Todo objeto possui uma referência.
- O comando new devolve a referência do objeto que foi criado.

Construtores

- Um construtor permite que um determinado trecho de código seja executado toda vez que um objeto é criado, ou seja, toda vez que o operador new é chamado.
- Um construtor deve ter o mesmo nome da classe na qual ele foi definido.
- Na criação de um objeto com o comando new, os argumentos passados devem ser compatíveis com a lista de parâmetros de algum construtor definido na classe que está sendo instanciada.
- Construtor Padrão, Toda vez que um objeto é criado, um construtor da classe correspondente deve ser chamado.

Atributos Estáticos

- Para que o atributo não se repita em cada objeto da classe Funcionario, devemos torná-lo um atributo de classe ao invés de um atributo de instância.
- Para isso, devemos aplicar o modificador static na declaração do atributo.