

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

Prof. Edkallenn

Sistemas de Informação - Uninorte

Produte

- codigo int
- come isting
- descrizeo isting
- descrizeo isting
- preco compra i decima
- preco vendra i decima
- quantibade, estoque
- attra i social
- interno vendra
- interno vendra
- interno vendra
- estrano, vendra
- estrano, vendra
- estrano, vendra
- estrano, vendra





C# Java C/C++ Python







Forest adaptional agreement, i 2. officialities handbash (and tigger a filty adequate by 20. The class agree to be referred from a common filtre to the common filtre to

The Marketter I have been also the



Programação Orientada a Objetos

- Prof. Edkallenn Lima
- edkallenn@yahoo.com.br (somente para dúvidas)
- Blogs:
 - <u>http://professored.wordpress.com</u> (Computador de Papel O conteúdo da forma)
 - <u>http://professored.tumblr.com/</u> (Pensamentos Incompletos)
 - http://umcientistaporquinzena.tumblr.com/ (Um cientista por quinzena)
 - ► http://eulinoslivros.tumblr.com/ (Eu li nos livros)
 - ► http://linabiblia.tumblr.com/ (Eu li na Bíblia)
- YouTube:
 - https://www.youtube.com/user/edkallenn
 - https://www.youtube.com/channel/UC-pD2gnahhxUDVuTAA0DHoQ
- Redes Sociais:
 - http://www.facebook.com/edkallenn
 - http://twitter.com/edkallenn ou @edkallenn
 - https://plus.google.com/u/0/113248995006035389558/posts
 - Instagram: http://instagram.com/edkallenn ou @edkallenn
 - ► Foursquare: https://pt.foursquare.com/edkallenn
 - Pinterest: https://br.pinterest.com/edkallenn/
- **■** Telefones:
 - 68 98401-2103 (CLARO e Whatsapp) e 68 3212-1211.

Sistemas de Informação – Uninorte – Programação Orientada a Objetos

Os exercícios devem ser enviados SEMPRE para o e-mail:

edkevan@gmail.com ou para o e-mail:

edkallenn.lima@uninorteac.com.br

Professor: Edkallenn Lima

Produte

- codigo int
- name i stimp
- name i stimp
- produce internation
- produce internation
- produced internation
- quantitation, compara, decimo
- data_casustro_bastTim
- theserop_void
- stimpara_void
- enclusp_void
- proguessary_void





C# Java C/C++ Python PHP







Format additional appearing a service of the control of the contro

C Visit Asilian protect in the fact that the



Agenda

- Identidade de objetos
- **■**Escopo
- Modificadores de acesso
- ►Métodos getters e setters









C# Java C/C++ Pytho PHP









A identidade (igualdade) de um objeto

- Por definição, todo objeto é único.
- Se tivermos uma classe e forem criados dois objetos a partir dela, cada um será diferente do outro, mesmo que seus estados sejam iguais por coincidência.
- Porém, cada sistema terá necessidades específicas para definir o que torna um objeto igual a outro.
- Devido a isso, a identidade ou igualdade de objetos deve ser definida por quem criou a classe, pois só este tem o conhecimento do contexto em questão para poder determinar o que torna dois objetos iguais

Produte

- codigo: inf
- come: stimp
- come: stimp
- descriza'o: stimp
- descriza'o: stimp
- peco, compara: decimal
- peco, compara: decimal
- peco, pemba: decimal
- descriza'o: stimp
- data_(adaistro: OateTim
- timesmo', vivid
- metauro', vivid
- pesquararo', vivid
- pesquararo', vivid

Process In Alare Professor



C# Java C/C++ Pytho PHP







Type to Approximate a Approximate and Approxim

| District State | Dist



A identidade (igualdade) de um objeto

- Poder determinar se dois objetos são iguais é de grande utilidade em sistemas, pois se uma das premissas deles é automatizar um processo do mundo real, nada melhor do que poder prover facilidades que agilizem a execução das atividades.
- Por exemplo, imagine um estoque de uma loja de eletrodomésticos. Se um funcionário for precisar encontrar um determinado produto, em um processo manual ele iria se dirigir ao estoque e visualmente procurar estante por estante, prateleira por prateleira
 - Para poder efetivamente verificar se um objeto é igual ao outro, devemos utilizar um método, pois, como já vimos, são estes os responsáveis por definirem os comportamentos, ações das classes/objetos e, neste caso, o comportamento que torna dois objetos iguais





C# Java C/C++ Python PHP











A identidade (igualdade) de um objeto

- ► Em Java e C#, existe um método específico para determinar se dois objetos são iguais: o equals.
- Como a função deste é determinar se dois objetos são iguais, nada mais óbvio que ele retorne um booleano.
- É a partir da definição deste método que podemos definir o que torna dois objetos iguais



















Representação numérica de um objeto

- Embora não seja um conceito de fato da Orientação a Objetos, a representação numérica de um objeto (no caso, seu hashcode) é muito útil, e linguagens como Java, C#, Ruby, entre outras disponibilizam tal representação.
- Basicamente, um hashcode é um número que é gerado a partir do estado corrente do objeto, ou seja, dos valores de seus atributos naquele determinado momento.
- Este número serve para otimizar e pesquisar em estruturas que utiliza tables hash (tabelas de dispersão).
- Não é o objetivo deste curso explicar tables hash, mas saber de sua existência é o primeiro passo para seu uso de forma eficiente.





















A representação padrão de um objeto

- Embora também não seja um conceito efetivo da Orientação a Objeto, a representação padrão ou representação em texto de um objeto é muito útil.
- Um objeto pode possuir diversos atributos, mas nem sempre todos devem ser exibidos quando se deseja visualizá-lo.
- Usamos o método toString





















Escopo e modificadores de acesso

O escopo dos campos e variáveis dentro de uma classe determina a sua visibilidade (isto é, se as variáveis ou campos podem ser acessadas ou modificadas em todos os métodos da classe, somente um determinado método ou mesmo somente em parte de um determinado método).

Qualificador	Descrição
public	Define que o conteúdo da classe é público e pode ser utilizado livremente por outras classes do mesmo pacote ou de outro pacote.
protected	Define que o conteúdo da classe está protegido e que só pode ser utilizado por classes do mesmo pacote.
private	Define que o conteúdo é privado e só pode ser utilizado inter- namente na própria classe.

Produte

- codigo int
- correct string
- correct string
- descrinace isting
- preco_compra stecimal
- preco_venda descrinal
- quantidade_estaque int
- abve ibool
- data_calastro=baleTim
- timeran()_void
- strengt, void
- enclun()_void
- pesquisar()_void







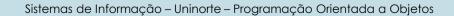












Professor: Edkallenn Lima



Identificador this

- O identificador this é responsável por fazer referência a um atributo ou método da própria classe.
- Isso é muito útil, pois é comum que os parâmetros possuam nomes iguais aos já existentes nos atributos de uma classe, diferenciando-os
- Uma alternativa para a utilização do identificador this é sua definição nas classes Java para a chamada de um método construtor dentro da própria classe.
- Isso é feito por meio do método reservado this()



















Métodos get e set

- Existem métodos convencionados entre os programadores Java que criam uma interface entre os atributos e o usuário, sendo uma camada de comunicação pública.
- São denominados métodos get e set vinculados a cada atributo das classes e evitam o acesso direto a tais atributos, aumentando a segurança ao impedir que a implementação e a forma como os atributos são tratados estejam visíveis
- Nesta nova contextualização, os atributos devem obrigatoriamente ser acessados por meio de métodos.
- Os métodos set são utilizados para atribuir valores e os métodos get para a recuperação dos valores atuais dos atributos.
- Isso consiste em uma boa prática de programação que deve ser inserida em seu cotidiano, ainda mais no que tange à programação Java

















Perguntas e Discussão



