

Principais APIs Java, Threads, Anotações e Genéricos

Prof. Emílio Dias
emiliodias@gmail.com
<http://www.github.com/emiliodias>

Conteúdo da disciplina

- Java API's
- Collections
- API's Java 8
- API's I/O
- Genéricos
- Anotações
- Threads

Avaliação

- 100 pontos divididos em:
 - 10 pontos por lista de exercício (8 listas)
 - 20 pontos código final

API Java

O pacote **java** e **javax**

O pacote **java** é o principal pacote da plataforma, dentro deste pacote encontram-se outros 13 pacotes que possuem boa parte das implementações que utilizamos.

As outras funcionalidades básicas se encontram sob o pacote **javax**.

API Java

Conteúdo do pacote java:

Pacote	Descrição
applet	Provê as classes necessárias para criar um applet e as classes que um applet usa para se comunicar com seu contexto.
awt	Contém classes e interfaces utilizadas para desenhar gráficos e imagens e construir GUIs.
beans	Contém classes relacionadas ao desenvolvimento de componentes beans baseados na arquitetura denominada como JavaBean.
io	Provê entrada e saída para o sistema através de fluxo, serialização e arquivos de sistema.
lang	Provê classes que são fundamentais ao desígnio de Java enquanto linguagem de programação.
math	Provê classes para executar aritmética de inteiros de precisão arbitrária e aritmética decimal de precisão.
net	Provê classes para implementação de aplicações de redes.
nio	Define “buffers”, que são recipientes para dados e proveem uma prévia dos outros pacotes NIO.
rmi	Provê classes e interfaces para implementar aplicativos que utilizem invocação remota de métodos (RMI – Remot Method Invocation.)
security	Provê classes e interfaces para implementar procedimentos de segurança de informações.
sql	Provê classes e interfaces para acessar a processar dados armazenados em uma fonte de dados, normalmente um banco de dados relacional.
text	Provê classes e interfaces para controlar texto, datas, números e mensagens de modo independente de idiomas naturais.
util	Contém a estrutura de coleções, modelo de eventos, facilidades com data e hora, internacionalização e classes de utilidades diversas.

API Java

Parte do conteúdo do pacote javax:

Pacote	Descrição
acessibility	Define um contrato entre componentes de interface do usuário e uma tecnologia que provê acesso a esses componentes.
imageio	Pacote principal de entrada e saída de imagem.
naming	Contém classes e interfaces para nomear acesso a serviços.
print	Contém as classes e interfaces principais para o serviço de impressão do Java.
rmi	Contém classes e interfaces adicionais para a implementação de invocação remota de métodos.
security	Provê uma estrutura para autenticação e autorização através de certificados e chaves públicas.
sound	Provê classes e interfaces para capturar, processamento e reprodução de áudio.
sql	Provê acesso a fonte de dados do lado do servidor.
swing	Provê um conjunto de componentes “leves” para a construção de GUIs que funcionam do mesmo modo em todas as plataformas.
transaction	Contém classes de exceção lançadas pelo Object Request Broker (ORB).
xml	Provê classes que permitem o processamento de documentos XML.

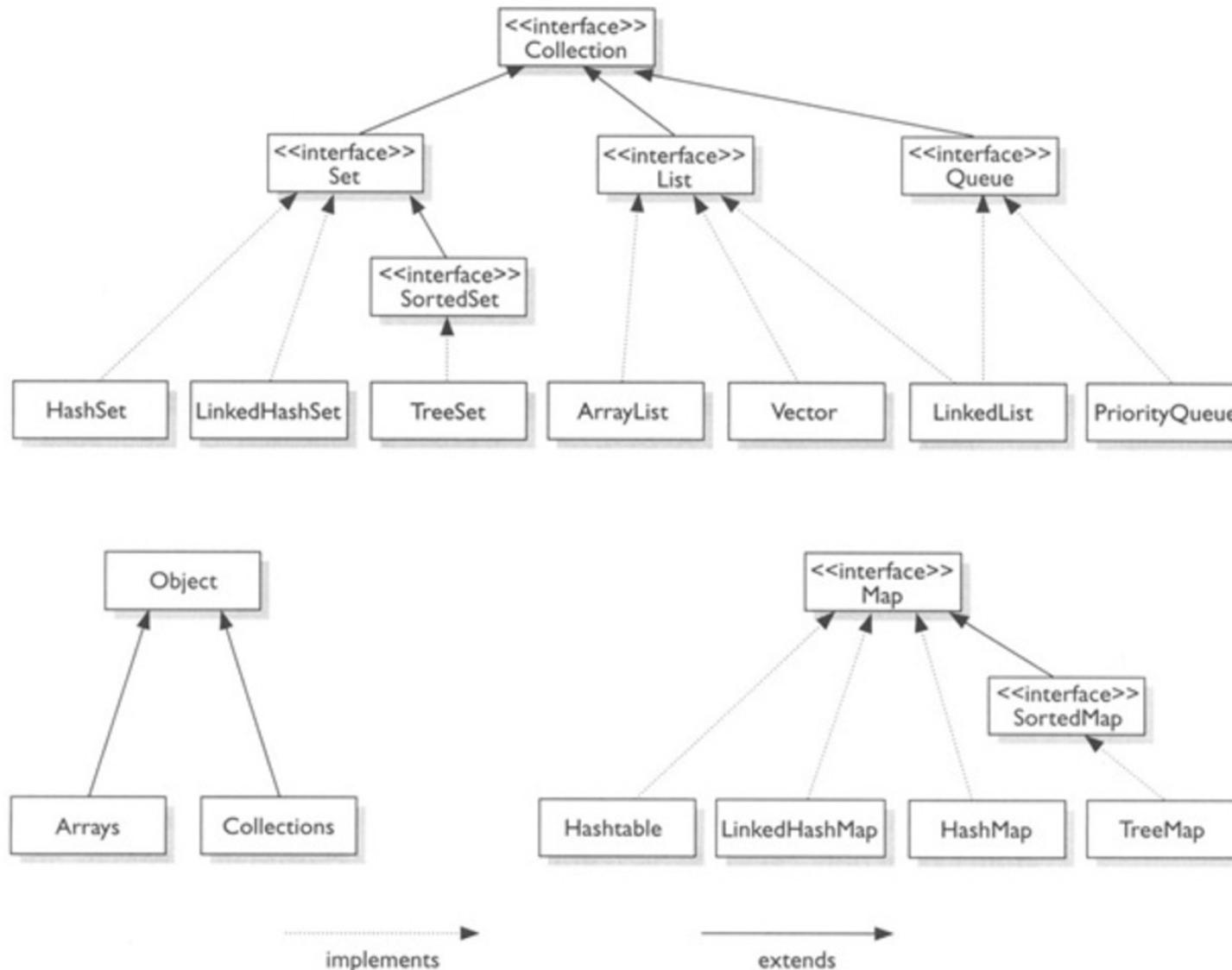
Collections

Uma API que nos oferece as principais estruturas de dados, como Listas, Filas, Conjuntos, Mapas de valores e etc.

Collections

- **Set** – define uma coleção que não contém valores duplicados
- **Queue** – define uma coleção que representa uma fila
- **List** – define uma coleção ordenada que pode conter elementos duplicados

Collections



Fonte: SCJP Sun Certified Programmer for Java 6 Study Guide

Collections

Coleções podem ser:

- Ordenadas
- Não ordenadas
- Sorteadas
- Não sorteadas

Collections

Class	Map	Set	List	Ordered	Sorted
HashMap	x			No	No
Hashtable	x			No	No
TreeMap	x			Sorted	By <i>natural order</i> or custom comparison rules
LinkedHashMap	x			By insertion order or last access order	No
HashSet		x		No	No
TreeSet		x		Sorted	By <i>natural order</i> or custom comparison rules
LinkedHashSet		x		By insertion order	No
ArrayList			x	By index	No
Vector			x	By index	No
LinkedList			x	By index	No
PriorityQueue				Sorted	By to-do order

Fonte: SCJP Sun Certified Programmer for Java 6 Study Guide

java.util.List

- Uma das principais interfaces da API de Collections
- Elementos ordenados
- Elementos duplicados
- Inserção, busca e remoção ordenadas
- Possui diversas implementações, sendo a principal ArrayList

java.util.ArrayList

Criando um ArrayList:

```
ArrayList lista = new ArrayList();
```

ATENÇÃO!!!
Não se faz necessário
informar o
tamanho da lista
quando a declaramos.

ArrayList é uma
estrutura dinâmica!!!

Utilizando a interface List:

```
List lista = new ArrayList();
```

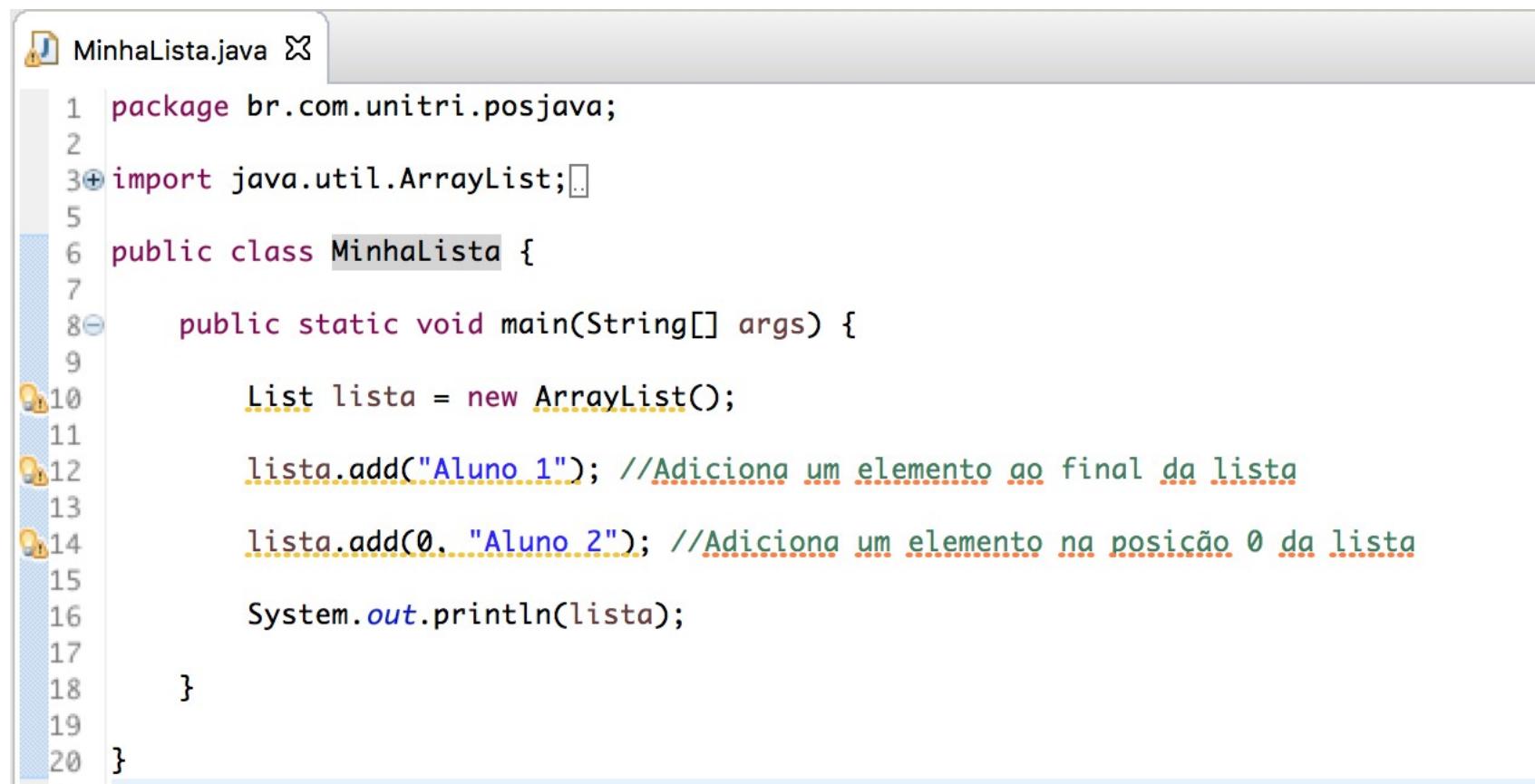
java.util.ArrayList

Adicionando elementos:

```
List lista = new ArrayList();
lista.add("Aluno 1");
lista.add("Aluno 2");
lista.add("Aluno 3");
```

java.util.ArrayList

Adicionando elementos:



```
1 package br.com.unitri.posjava;
2
3+import java.util.ArrayList;..
4
5 public class MinhaLista {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         List lista = new ArrayList();
10
11         lista.add("Aluno 1"); //Adiciona um elemento ao final da lista
12
13         lista.add(0, "Aluno 2"); //Adiciona um elemento na posição 0 da lista
14
15         System.out.println(lista);
16
17     }
18
19 }
20 }
```

java.util.ArrayList

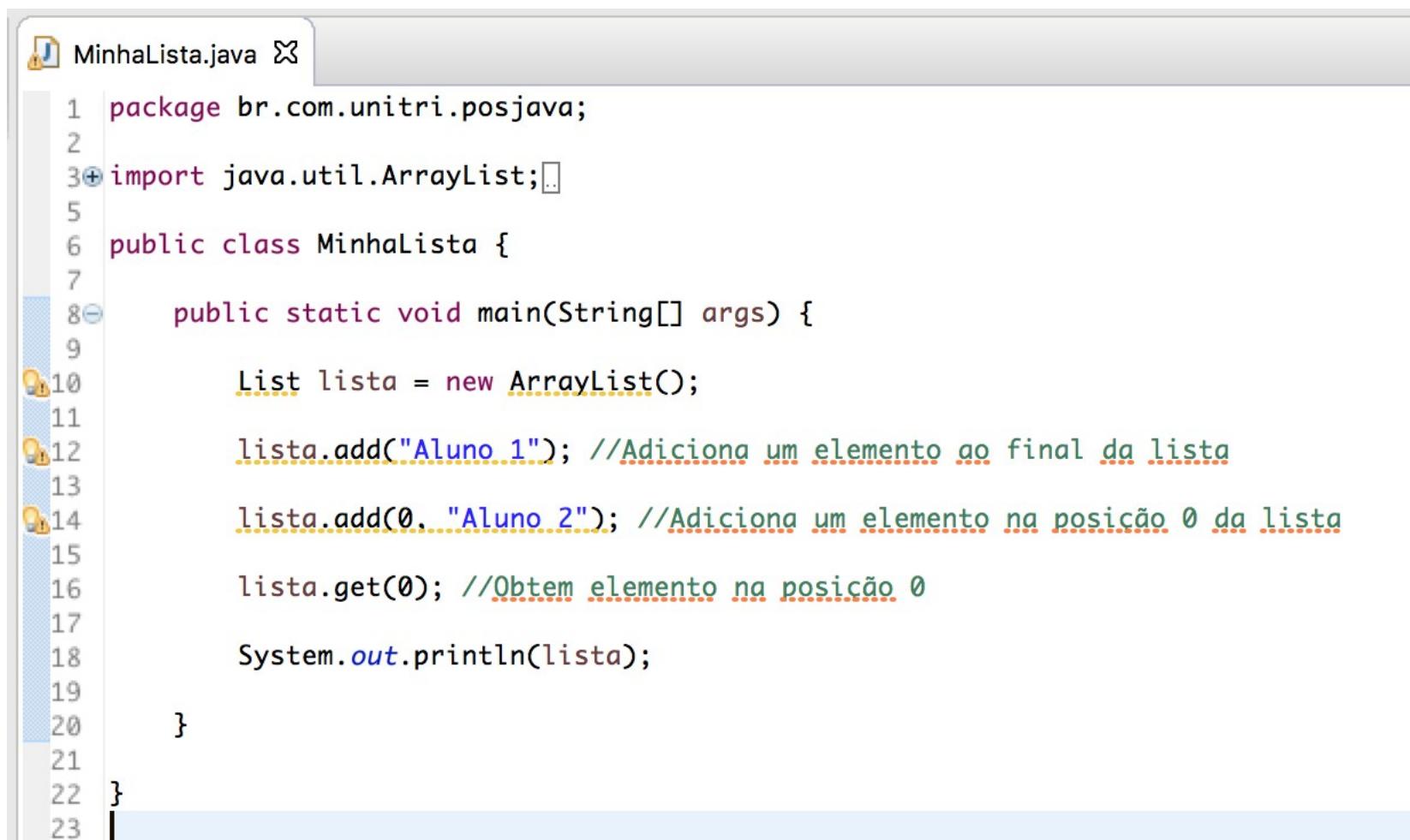
Buscando elementos:

```
List lista = new ArrayList();
lista.add("Aluno 1");
lista.add("Aluno 2");
lista.add("Aluno 3");
```

lista.get(0);

java.util.ArrayList

Buscando elementos:



```
1 package br.com.unitri.posjava;
2
3 import java.util.ArrayList;
4
5 public class MinhaLista {
6
7
8     public static void main(String[] args) {
9
10         List lista = new ArrayList();
11
12         lista.add("Aluno 1"); //Adiciona um elemento ao final da lista
13
14         lista.add(0, "Aluno 2"); //Adiciona um elemento na posição 0 da lista
15
16         lista.get(0); //Obtem elemento na posição 0
17
18         System.out.println(lista);
19
20     }
21
22 }
23
```

java.util.ArrayList

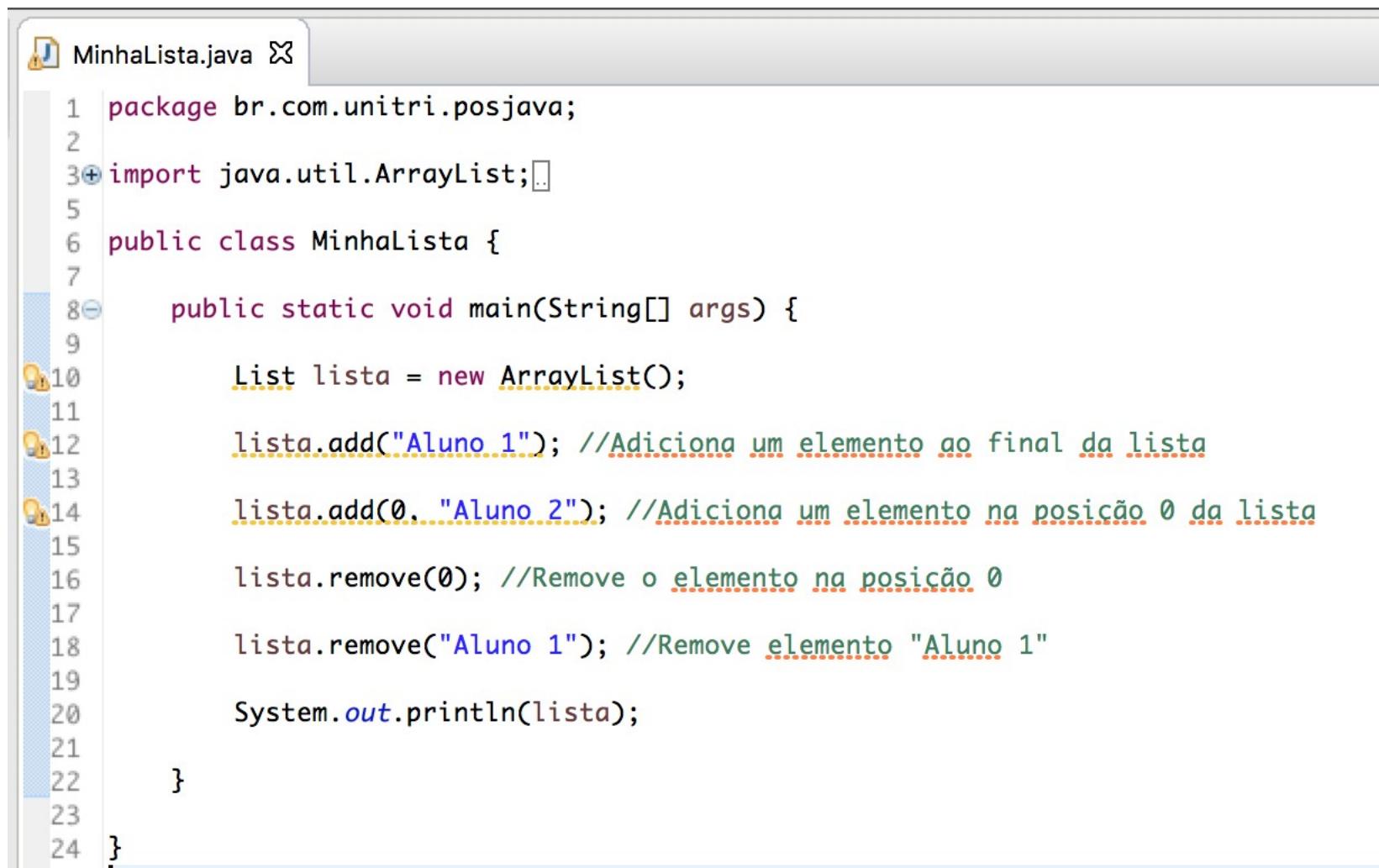
Removendo elementos:

```
List lista = new ArrayList();
lista.add("Aluno 1");
lista.add("Aluno 2");
lista.add("Aluno 3");
```

```
lista.remove(0);
lista.remove("Aluno 1");
```

java.util.ArrayList

Removendo elementos:



```
1 package br.com.unitri.posjava;
2
3 import java.util.ArrayList;
4
5 public class MinhaLista {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         List lista = new ArrayList();
10
11         lista.add("Aluno 1"); //Adiciona um elemento ao final da lista
12
13         lista.add(0, "Aluno 2"); //Adiciona um elemento na posição 0 da lista
14
15         lista.remove(0); //Remove o elemento na posição 0
16
17         lista.remove("Aluno 1"); //Remove elemento "Aluno 1"
18
19         System.out.println(lista);
20
21     }
22
23
24 }
```

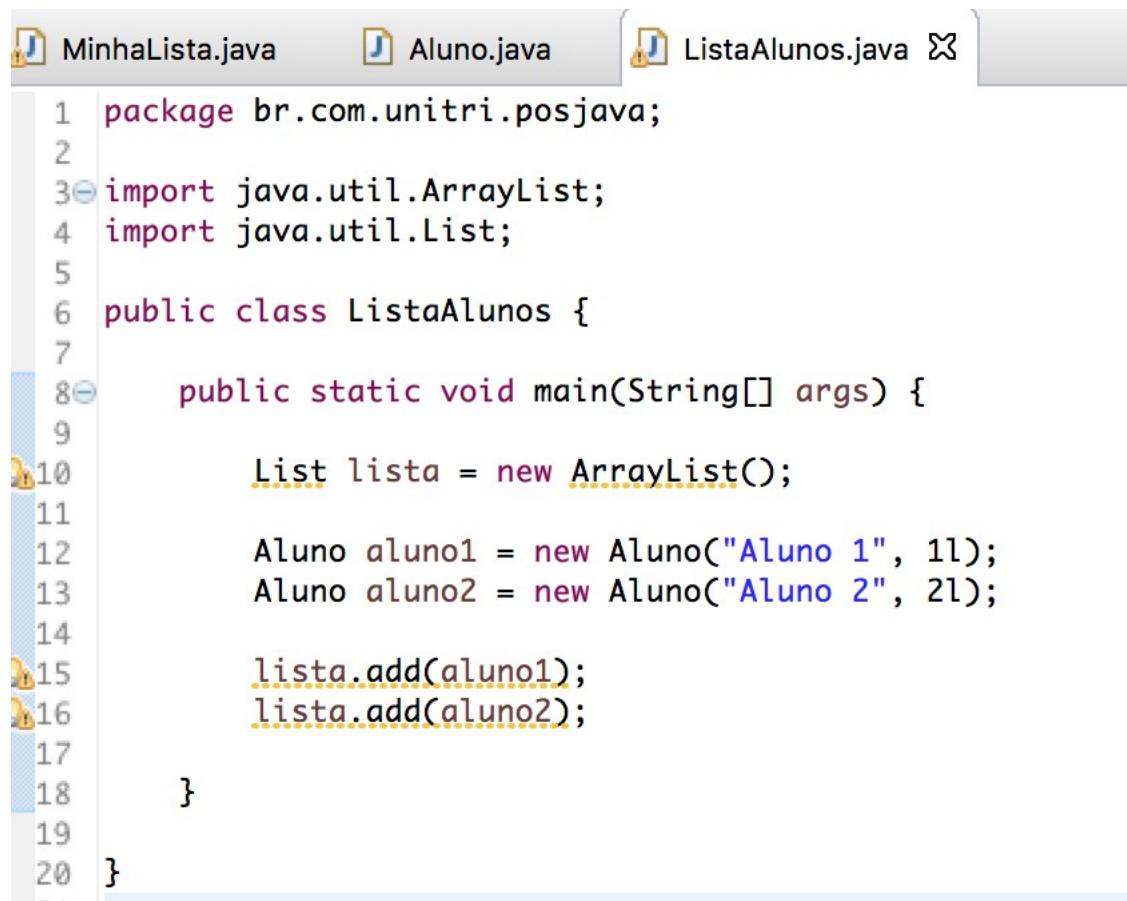
java.util.ArrayList

Outros métodos de List:

- **lista.isEmpty()** – Verifica se a lista está vazia
- **lista.size()** – Retorna o tamanho da lista
- **lista.clear()** – Remove todos os elementos da lista
- **lista.contains(value)** – Verifica se a lista contém um determinado elemento
- **lista.indexOf(value)** – Retorna a posição de um determinado elemento
- **lista.addAll(novaLista)** – Adiciona uma outra lista ao final da primeira
- **lista.sort(Ordenador)** – Ordena a lista

java.util.ArrayList

Manipulando lista de objetos



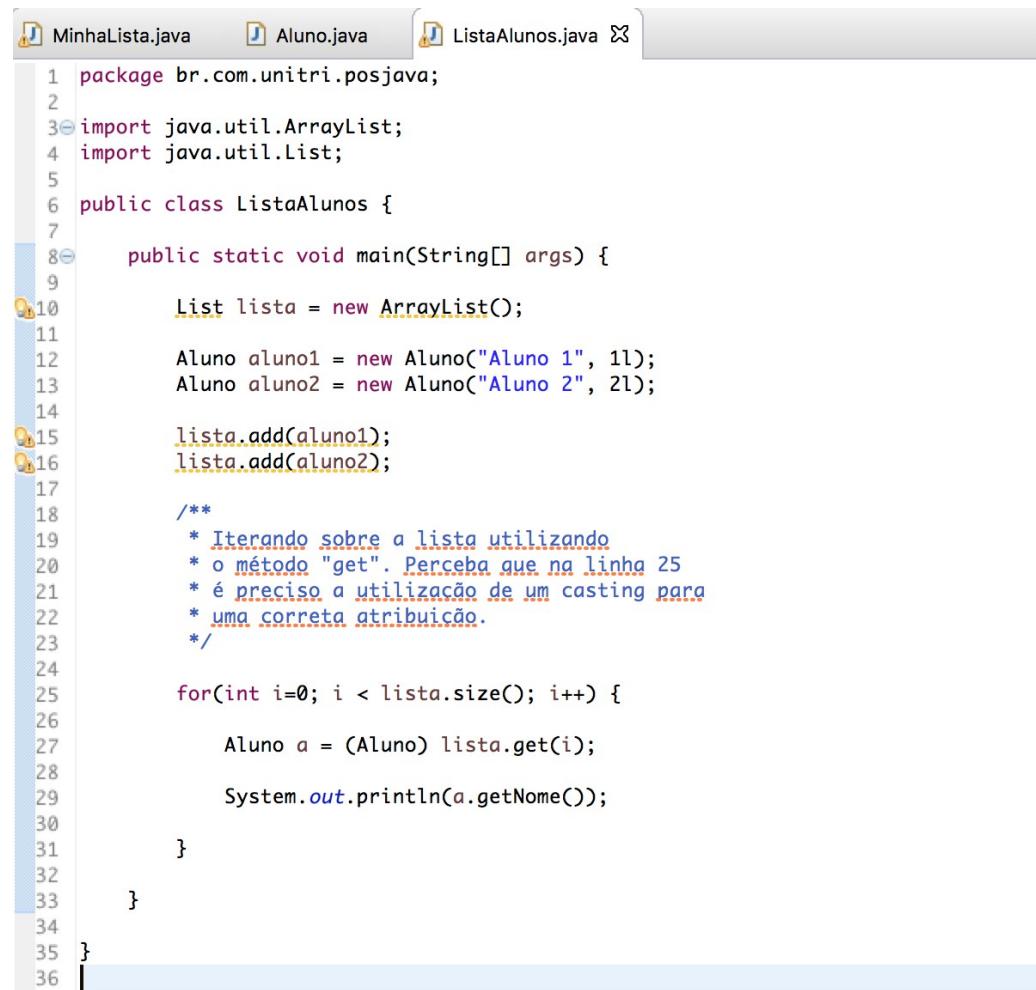
The screenshot shows a Java IDE interface with three tabs at the top: 'MinhaLista.java', 'Aluno.java', and 'ListaAlunos.java'. The 'ListaAlunos.java' tab is active, indicated by a grey background. Below the tabs, the code for the 'ListaAlunos' class is displayed:

```
1 package br.com.unitri.posjava;
2
3 import java.util.ArrayList;
4 import java.util.List;
5
6 public class ListaAlunos {
7
8     public static void main(String[] args) {
9
10         List lista = new ArrayList();
11
12         Aluno aluno1 = new Aluno("Aluno 1", 11);
13         Aluno aluno2 = new Aluno("Aluno 2", 21);
14
15         lista.add(aluno1);
16         lista.add(aluno2);
17
18     }
19
20 }
```

The code creates a new `ArrayList` object named `lista` and adds two `Aluno` objects to it. The `Aluno` class is imported from the same package. The code is numbered from 1 to 20 on the left.

java.util.ArrayList

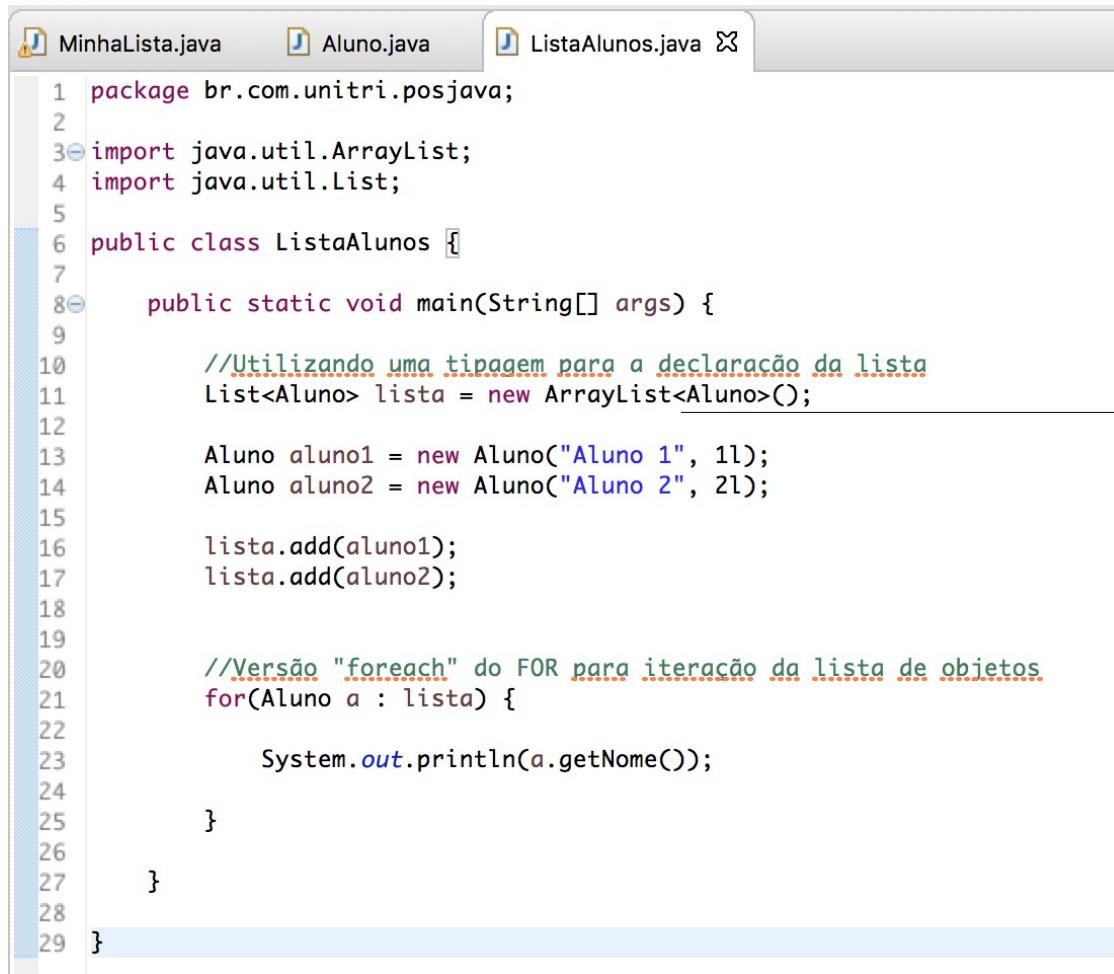
Iterando sobre uma lista de objetos



```
1 package br.com.unitri.posjava;
2
3 import java.util.ArrayList;
4 import java.util.List;
5
6 public class ListaAlunos {
7
8     public static void main(String[] args) {
9
10         List lista = new ArrayList();
11
12         Aluno aluno1 = new Aluno("Aluno 1", 1l);
13         Aluno aluno2 = new Aluno("Aluno 2", 2l);
14
15         lista.add(aluno1);
16         lista.add(aluno2);
17
18         /**
19          * Iterando sobre a lista utilizando
20          * o método "get". Perceba que na linha 25
21          * é preciso a utilização de um casting para
22          * uma correta atribuição.
23         */
24
25         for(int i=0; i < lista.size(); i++) {
26
27             Aluno a = (Aluno) lista.get(i);
28
29             System.out.println(a.getNome());
30
31         }
32
33     }
34
35 }
36
```

java.util.ArrayList

Manipulando lista de objetos “tipadas”

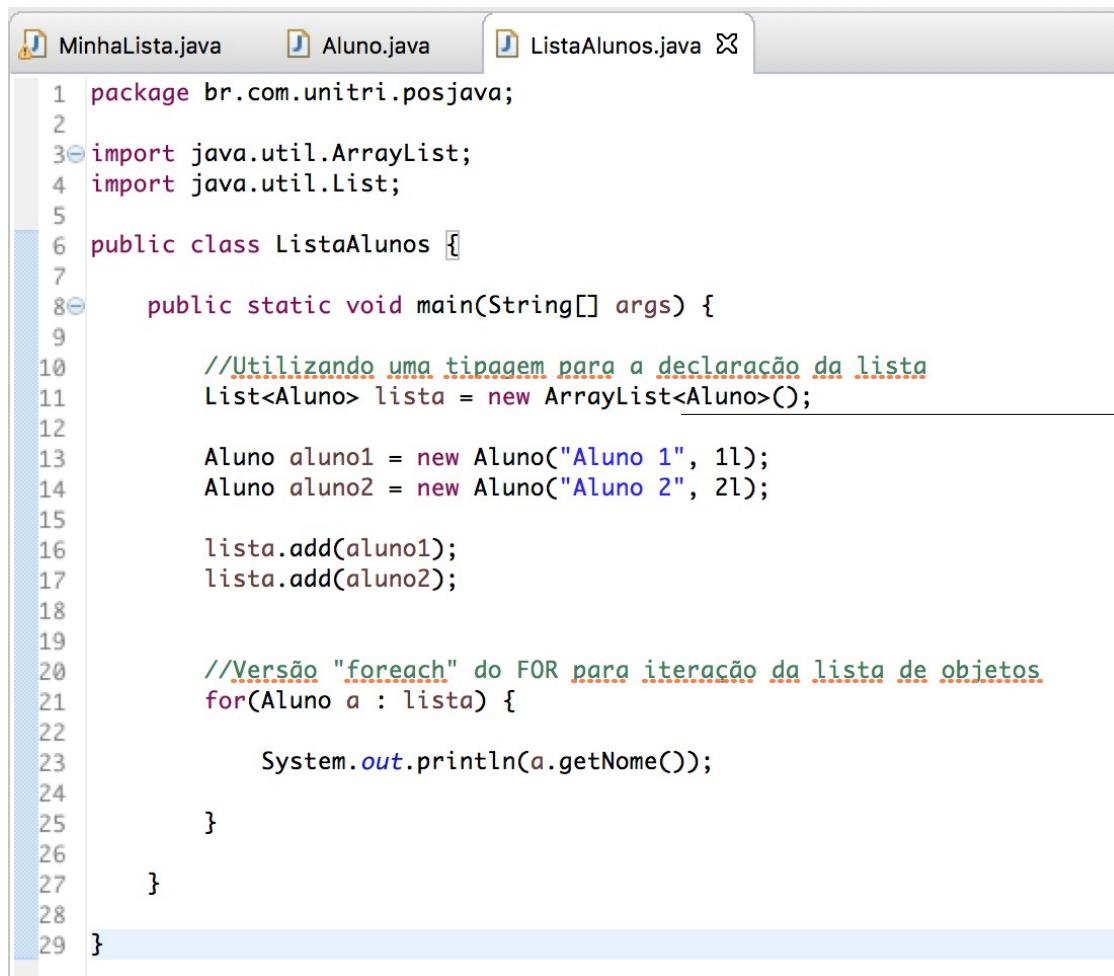


```
1 package br.com.unitri.posjava;
2
3 import java.util.ArrayList;
4 import java.util.List;
5
6 public class ListaAlunos {
7
8     public static void main(String[] args) {
9
10         //Utilizando uma tipagem para a declaração da lista
11         List<Aluno> lista = new ArrayList<Aluno>();
12
13         Aluno aluno1 = new Aluno("Aluno 1", 11);
14         Aluno aluno2 = new Aluno("Aluno 2", 21);
15
16         lista.add(aluno1);
17         lista.add(aluno2);
18
19
20         //Versão "foreach" do FOR para iteração da lista de objetos.
21         for(Aluno a : lista) {
22
23             System.out.println(a.getNome());
24
25         }
26
27     }
28
29 }
```

Definindo que a lista deve armazenar elementos do tipo “Aluno”.

java.util.ArrayList

Manipulando lista de objetos “tipadas”



```
1 package br.com.unitri.posjava;
2
3 import java.util.ArrayList;
4 import java.util.List;
5
6 public class ListaAlunos {
7
8     public static void main(String[] args) {
9
10         //Utilizando uma tipagem para a declaração da lista
11         List<Aluno> lista = new ArrayList<Aluno>();
12
13         Aluno aluno1 = new Aluno("Aluno 1", 11);
14         Aluno aluno2 = new Aluno("Aluno 2", 21);
15
16         lista.add(aluno1);
17         lista.add(aluno2);
18
19
20         //Versão "foreach" do FOR para iteração da lista de objetos.
21         for(Aluno a : lista) {
22
23             System.out.println(a.getNome());
24
25         }
26
27     }
28
29 }
```

Definindo que a lista deve armazenar elementos do tipo “Aluno”.

java.util.ArrayList

Ordenando elementos de uma lista

```
lista.sort(new Comparator<Aluno>() {  
  
    @Override  
    public int compare(Aluno o1, Aluno o2) {  
  
        return o1.getNome().compareTo(o2.getNome());  
    }  
  
});
```

java.util.ArrayList

The screenshot shows an IDE interface with three tabs at the top: MinhaLista.java, Aluno.java, and ListaAlunos.java. The ListaAlunos.java tab is active, displaying the following Java code:

```
1 package br.com.unitri.posjava;
2
3 import java.util.ArrayList;
4 import java.util.Collections;
5 import java.util.Comparator;
6 import java.util.List;
7
8 public class ListaAlunos {
9
10    public static void main(String[] args) {
11        //Utilizando uma lista
12        List<Aluno> lista = new ArrayList<Aluno>();
13
14        Aluno aluno1 = new Aluno("João", 10);
15        Aluno aluno2 = new Aluno("Maria", 9);
16
17        lista.add(aluno1);
18        lista.add(aluno2);
19
20        lista.sort(new Comparator<Aluno>() {
21            @Override
22            public int compare(Aluno o1, Aluno o2) {
23                return o1.getNota() - o2.getNota();
24            }
25        });
26
27        Collections.sort(lista);
28
29        System.out.println("Lista de alunos:");
30        for (Aluno aluno : lista) {
31            System.out.println(aluno);
32        }
33    }
34}
```

A tooltip for the `compareTo` method of the `String` class is displayed over line 10:

`int java.lang.String.compareTo(String anotherString)`

Compared two strings lexicographically. The comparison is based on the Unicode value of each character in the strings. The character sequence represented by this `String` object is compared lexicographically to the character sequence represented by the argument string. The result is a negative integer if this `String` object lexicographically precedes the argument string. The result is a positive integer if this `String` object lexicographically follows the argument string. The result is zero if the strings are equal; `compareTo` returns 0 exactly when the `equals(Object)` method would return `true`.

This is the definition of lexicographic ordering. If two strings are different, then either they have different characters at some index that is a valid index for both strings, or their lengths are different, or both. If they have different characters at one or more index positions, let k be the smallest such index; then the string whose character at position k has the smaller value, as determined by using the `<` operator, lexicographically precedes the other string. In this case, `compareTo` returns the difference of the two character values at position k in the two string -- that is, the value:

```
this.charAt(k)-anotherString.charAt(k)
```

If there is no index position at which they differ, then the shorter string lexicographically precedes the longer string. In this case, `compareTo` returns the difference of the lengths of the strings -- that is, the value:

```
this.length()-anotherString.length()
```

Specified by: `compareTo(...)` in `Comparable`

Parameters:
`anotherString` the `String` to be compared.

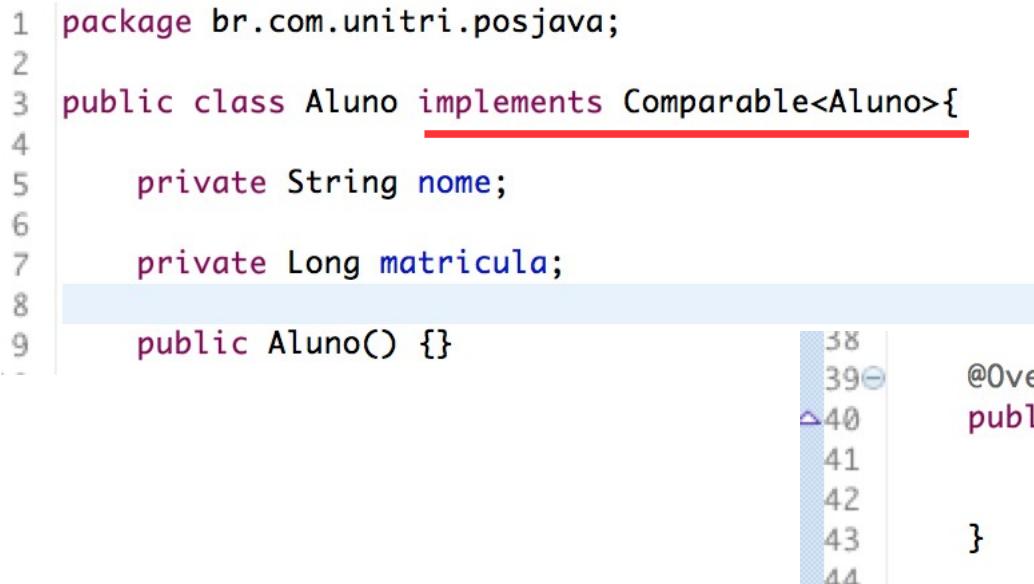
Returns:
the value 0 if the argument string is equal to this string; a value less than 0 if this string is lexicographically less than the string argument; and a value greater than 0 if this string is lexicographically greater than the string argument.

java.util.ArrayList

Ordenando elementos com a classe
Collections:

```
Collections.sort(lista);
```

```
1 package br.com.unitri.posjava;
2
3 public class Aluno implements Comparable<Aluno>{
4
5     private String nome;
6
7     private Long matricula;
8
9     public Aluno() {}
```



```
38
39 @Override
40     public int compareTo(Aluno o) {
41
42         return this.nome.compareTo(o.getNome());
43     }
44 }
```

java.util.ArrayList

Exceções: Algumas exceções do tipo **RuntimeException** podem ser lançadas quando uma operação ilegal é executada. Exemplo:

The screenshot shows an IDE interface with two main panes. The left pane displays the code for `ListaAlunos.java`:

```
1 package br.com.unitri.posjava;
2
3 import java.util.ArrayList;
4 import java.util.Collections;
5 import java.util.Comparator;
6 import java.util.List;
7
8 public class ListaAlunos {
9
10    public static void main(String[] args) {
11
12        //Utilizando uma tipagem para a declaração
13        List<Aluno> lista = new ArrayList<Aluno>()
14
15        Aluno aluno1 = new Aluno("BALuno 1", 1l);
16        Aluno aluno2 = new Aluno("Aluno 2", 2l);
17
18        lista.add(aluno1);
19        lista.add(aluno2);
20
21        System.out.println(lista.get(10));
22
23    }
24
25
26 }
```

The right pane shows the `Console` tab with the output of the application's execution, which ends with an error message:

```
<terminated> ListaAlunos [Java Application] /Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_131.jdk/Contents/Home/bin/java
Exception in thread "main" java.lang.IndexOutOfBoundsException: Index: 10, Size: 2
    at java.util.ArrayList.rangeCheck(ArrayList.java:653)
    at java.util.ArrayList.get(ArrayList.java:429)
    at br.com.unitri.posjava.ListaAlunos.main(ListaAlunos.java:21)
```

java.util.ArrayList

Opte pelo uso da interface ao invés de utilizar a declaração do tipo concreto, desta maneira, seu código fica mais abstrato e com um grau menor de acoplamento. Exemplo:

```
public List<Aluno> listarAlunos() {  
    return alunos;  
}  
  
public void salvarAlunos(List<Aluno> alunos) {  
}
```

Perceba que o retorno e argumento utilizados, são declarados com a interface **List**, e não o tipo concreto **ArrayList**.

java.util.Collections

Além do método **sort**, a classe **Collections** possui uma série de outros métodos que podem auxiliar o seu trabalho. Sendo assim sugere-se:

- Com o auxílio de sua IDE, passe um tempo analisando os métodos disponibilizados pelas classes **ArrayList** e **Collections**.

java.util.Set

As listas são estruturas de dados que nos permite adicionar dados de forma duplicada, porém, em alguns casos é importante trabalhar com elementos que não se repitam.

As implementações de `java.util.Set` nos auxilia na implementação de códigos onde elementos não devem ser repetir.

Uma diferença importante entre **List** e **Set**, é que os elementos armazenados em **Set** não possuem garantias que serão retornados na mesma ordem. Apesar disso, as implementações **TreeSet** e **LinkedHashSet** possuem mecanismos para tratar estar ordenação.

Principais implementações: **HashSet**, **LinkedHashSet** e **TreeSet**

java.util.HashSet

The screenshot shows a Java application window with two main panes. The left pane displays the code for `Exemplo1.java`, which creates a `HashSet` and adds five elements. The right pane shows the terminal output where the elements are printed in a different order than they were added.

```
Exemplo1.java
package br.com.unitri.posjava.sets;
import java.util.HashSet;
import java.util.Set;

public class Exemplo1 {
    public static void main(String[] args) {
        Set<String> conjunto = new HashSet<String>
        conjunto.add("Elemento 1");
        conjunto.add("Elemento 1");
        conjunto.add("Elemento 2");
        conjunto.add("Elemento 3");
        conjunto.add("Elemento 4");
        conjunto.add("Elemento 5");
        System.out.println(conjunto);
    }
}
```

Console Output:

```
<terminated> Exemplo1 [Java Application] /Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_131.jdk/Contents/Home/bin/java (8)
[Elemento 3, Elemento 4, Elemento 1, Elemento 2, Elemento 5]
```

- Elemento duplicado “Elemento 1” não inserido;
- A ordem que os elementos são obtidos é diferente da ordem na qual foram inseridos.

java.util.HashSet

Iteração:

```
1 package br.com.unitri.posjava.sets;
2
3 import java.util.HashSet;
4 import java.util.Iterator;
5 import java.util.Set;
6
7 public class Exemplo1 {
8
9     public static void main(String[] args) {
10
11         Set<String> conjunto = new HashSet<String>();
12
13         conjunto.add("Elemento 1");
14         conjunto.add("Elemento 1");
15         conjunto.add("Elemento 2");
16         conjunto.add("Elemento 3");
17         conjunto.add("Elemento 4");
18         conjunto.add("Elemento 5");
19
20         Iterator<String> i = conjunto.iterator();
21
22         while(i.hasNext()) {
23
24             System.out.println(i.next());
25
26         }
27
28     }
29
30
31 }
```

ATENÇÃO!!!

Uso da classe Iterator para obter os elementos.

- A interface Set, diferente da interface List, não possui uma forma de acessar os seus elementos por um índice.
- Além do uso do Iterator, é possível percorrer os elementos com o “foreach”

java.util.Set

ORDEM DE UM SET

Seria possível usar uma outra implementação de conjuntos, como um TreeSet, que insere os elementos de tal forma que, quando forem percorridos, eles apareçam em uma ordem definida pelo método de comparação entre seus elementos. Esse método é definido pela interface `java.lang.Comparable`. Ou, ainda, pode se passar um `Comparator` para seu construtor.

Já o `LinkedHashSet` mantém a ordem de inserção dos elementos.

Fonte: Apostila Caelum

java.util.Map

A interface Map permite que elementos sejam inseridos e recuperados baseados no modelo <CHAVE,VALOR>.

Desta forma, podemos armazenar elementos semelhantes baseados em um índice e assim acessa-los de forma mais eficiente.

Um mapa é muito usado para “indexar” objetos de acordo com determinado critério, para podermos buscar esse objetos rapidamente. Um mapa costuma aparecer juntamente com outras coleções, para poder realizar essas buscas!

Por possuir comportamentos um pouco diferentes, as implementações de Map não fazem parte das implementações de Collections.

java.util.HashMap

The screenshot shows a Java development environment with two tabs open: "Exemplo1.java" and "Exemplo1.java". The code in "Exemplo1.java" demonstrates the use of a HashMap to store key-value pairs and then prints them out. The "Console" tab shows the terminal output of the application, which includes the printed map and the value of the "chave1" key.

```
1 package br.com.unitri.posjava.maps;
2
3 import java.util.HashMap;
4 import java.util.Map;
5
6 public class Exemplo1 {
7
8     public static void main(String[] args) {
9
10         Map<String, String> mapa = new HashMap<Str
11
12         mapa.put("chave1", "valor1");
13         mapa.put("chave2", "valor2");
14         mapa.put("chave3", "valor3");
15         mapa.put("chave4", "valor4");
16
17         System.out.println(mapa);
18
19         System.out.println(mapa.get("chave1"));
20
21     }
22
23 }
```

<terminated> Exemplo1 (1) [Java Application] /Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_131.jdk/Contents/Home/bin/java
[chave2=valor2, chave1=valor1, chave4=valor4, chave3=valor3]
valor1

Análise assintótica

List implementations:

	get	add	contains	next	remove(0)	iterator.remove
ArrayList	O(1)	O(1)	O(n)	O(1)	O(n)	O(n)
LinkedList	O(n)	O(1)	O(n)	O(1)	O(1)	O(1)
CopyOnWriteArrayList	O(1)	O(n)	O(n)	O(1)	O(n)	O(n)

Set implementations:

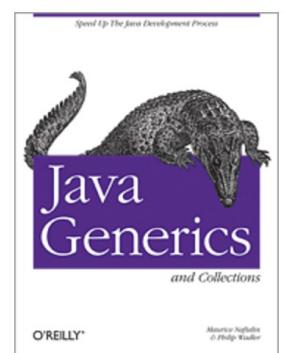
	add	contains	next	notes
HashSet	O(1)	O(1)	O(h/n)	h is the table capacity
LinkedHashSet	O(1)	O(1)	O(1)	
CopyOnWriteArraySet	O(n)	O(n)	O(1)	
EnumSet	O(1)	O(1)	O(1)	
TreeSet	O(log n)	O(log n)	O(log n)	
ConcurrentSkipListSet	O(log n)	O(log n)	O(1)	

Map implementations:

	get	containsKey	next	Notes
HashMap	O(1)	O(1)	O(h/n)	h is the table capacity
LinkedHashMap	O(1)	O(1)	O(1)	
IdentityHashMap	O(1)	O(1)	O(h/n)	h is the table capacity
EnumMap	O(1)	O(1)	O(1)	
TreeMap	O(log n)	O(log n)	O(log n)	
ConcurrentHashMap	O(1)	O(1)	O(h/n)	h is the table capacity
ConcurrentSkipListMap	O(log n)	O(log n)	O(1)	

Queue implementations:

	offer	peek	poll	size
PriorityQueue	O(log n)	O(1)	O(log n)	O(1)
ConcurrentLinkedQueue	O(1)	O(1)	O(1)	O(n)
ArrayBlockingQueue	O(1)	O(1)	O(1)	O(1)
LinkedBlockingQueue	O(1)	O(1)	O(1)	O(1)
PriorityBlockingQueue	O(log n)	O(1)	O(log n)	O(1)
DelayQueue	O(log n)	O(1)	O(log n)	O(1)
LinkedList	O(1)	O(1)	O(1)	O(1)
ArrayDeque	O(1)	O(1)	O(1)	O(1)
LinkedBlockingDeque	O(1)	O(1)	O(1)	O(1)



Equals e hashCode

Condition	Required	Not Required (But Allowed)
<code>x.equals(y) == true</code>	<code>x.hashCode() == y.hashCode()</code>	
<code>x.hashCode() == y.hashCode()</code>		<code>x.equals(y) == true</code>
<code>x.equals(y) == false</code>		No <code>hashCode()</code> requirements
<code>x.hashCode() != y.hashCode()</code>	<code>x.equals(y) == false</code>	

Fonte: SCJP Sun Certified Programmer for Java 6 Study Guide

Equals e hashCode

The screenshot shows a Java development environment with two tabs open: 'Exemplo1.java' and 'Aluno.java'. The 'Exemplo1.java' tab contains the following code:

```
1 package br.com.unitri.posjava.sets;
2
3 import java.util.HashSet;
4 import java.util.Set;
5
6 public class Exemplo2 {
7
8     public static void main(String[] args) {
9
10         Set<Aluno> alunos = new HashSet<Aluno>();
11
12         Aluno a1 = new Aluno("Aluno 1", 11);
13         Aluno a2 = new Aluno("Aluno 2", 11);
14
15         alunos.add(a1);
16         alunos.add(a2);
17
18
19         System.out.println(alunos);
20     }
21
22 }
23
24 }
```

The 'Aluno.java' tab contains the definition of the 'Aluno' class:

```
1 package br.com.unitri.posjava.sets;
2
3 public class Aluno {
4
5     private String nome;
6     private int matricula;
7
8     public Aluno(String nome, int matricula) {
9         this.nome = nome;
10        this.matricula = matricula;
11    }
12
13    @Override
14    public boolean equals(Object obj) {
15        if (this == obj)
16            return true;
17        if (obj == null || getClass() != obj.getClass())
18            return false;
19        Aluno aluno = (Aluno) obj;
20        return matricula == aluno.matricula && nome.equals(aluno.nome);
21    }
22
23    @Override
24    public int hashCode() {
25        return Objects.hash(nome, matricula);
26    }
27 }
```

The 'Console' tab shows the output of the application:

```
<terminated> Exemplo2 [Java Application] /Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_131.jdk/Contents/Home/bin/java (8
[Aluno [nome=Aluno 1, matricula=1]]
```

Equals e hashCode

```
38
39     @Override
40     public int hashCode() {
41         final int prime = 31;
42         int result = 1;
43         result = prime * result + ((matricula == null) ? 0 : matricula.hashCode());
44         return result;
45     }
46
47     @Override
48     public boolean equals(Object obj) {
49         if (this == obj)
50             return true;
51         if (obj == null)
52             return false;
53         if (getClass() != obj.getClass())
54             return false;
55         Aluno other = (Aluno) obj;
56         if (matricula == null) {
57             if (other.matricula != null)
58                 return false;
59         } else if (!matricula.equals(other.matricula))
60             return false;
61         return true;
62     }
63
64 |
```

Equals e HashCode

The equals() Contract

Pulled straight from the Java docs, the `equals()` contract says

- It is **reflexive**. For any reference value `x`, `x.equals(x)` should return `true`.
- It is **symmetric**. For any reference values `x` and `y`, `x.equals(y)` should return `true` if and only if `y.equals(x)` returns `true`.
- It is **transitive**. For any reference values `x`, `y`, and `z`, if `x.equals(y)` returns `true` and `y.equals(z)` returns `true`, then `x.equals(z)` must return `true`.
- It is **consistent**. For any reference values `x` and `y`, multiple invocations of `x.equals(y)` consistently return `true` or consistently return `false`, provided no information used in equals comparisons on the object is modified.
- For any non-null reference value `x`, `x.equals(null)` should return `false`.

Fonte: SCJP Sun Certified Programmer for Java 6 Study Guide

Equals e hashCode

The hashCode() Contract

Now coming to you straight from the fabulous Java API documentation for class Object, may we present (drum roll) the `hashCode()` contract:

- Whenever it is invoked on the same object more than once during an execution of a Java application, the `hashCode()` method must consistently return the same integer, provided no information used in `equals()` comparisons on the object is modified. This integer need not remain consistent from one execution of an application to another execution of the same application.
- If two objects are equal according to the `equals(Object)` method, then calling the `hashCode()` method on each of the two objects must produce the same integer result.
- It is NOT required that if two objects are unequal according to the `equals(java.lang.Object)` method, then calling the `hashCode()` method on each of the two objects must produce distinct integer results. However, the programmer should be aware that producing distinct integer results for unequal objects may improve the performance of hashtables.

Fonte: SCJP Sun Certified Programmer for Java 6 Study Guide

Equals e hashCode

The hashCode() Contract

Now coming to you straight from the fabulous Java API documentation for class Object, may we present (drum roll) the `hashCode()` contract:

- Whenever it is invoked on the same object more than once during an execution of a Java application, the `hashCode()` method must consistently return the same integer, provided no information used in `equals()` comparisons on the object is modified. This integer need not remain consistent from one execution of an application to another execution of the same application.
- If two objects are equal according to the `equals(Object)` method, then calling the `hashCode()` method on each of the two objects must produce the same integer result.
- It is NOT required that if two objects are unequal according to the `equals(java.lang.Object)` method, then calling the `hashCode()` method on each of the two objects must produce distinct integer results. However, the programmer should be aware that producing distinct integer results for unequal objects may improve the performance of hashtables.

Fonte: SCJP Sun Certified Programmer for Java 6 Study Guide

Generics

- Métodos genéricos e classes genéricas (e interfaces) permitem especificar, com uma única declaração de método, um conjunto de métodos relacionados ou, com uma única declaração de classe, um conjunto de tipos relacionados, respectivamente.
- Os genéricos também fornecem segurança de tipo em tempo de compilação que permite capturar tipos inválidos em tempo de compilação.
- Métodos sobrecarregados são frequentemente utilizados para realizar operações semelhantes em tipos diferentes de dados.

Generics

```
public void imprimir(Integer[] inteiros) {  
  
    for(Integer i : inteiros) {  
        System.out.println(i);  
    }  
  
}  
  
public void imprimir(Long[] longs) {  
  
    for(Long i : longs) {  
        System.out.println(i);  
    }  
  
}  
  
public void imprimir(String[] strings) {  
  
    for(String i : strings) {  
        System.out.println(i);  
    }  
  
}
```

- Códigos com semântica semelhante
- Repetição de código
- Difícil manutenção
- Etc...

Generics

```
public void imprimir(Integer[] inteiros) {  
  
    for(Integer i : inteiros) {  
        System.out.println(i);  
    }  
  
}  
  
public void imprimir(Long[] longs) {  
  
    for(Long i : longs) {  
        System.out.println(i);  
    }  
  
}  
  
public void imprimir(String[] strings) {  
  
    for(String i : strings) {  
        System.out.println(i);  
    }  
  
}
```



```
1 package br.com.unitri.posjava.generics;  
2  
3 public class ImpressoraGenerica<T> {  
4  
5     public void imprimir(T[] inteiros) {  
6  
7         for(T i : inteiros) {  
8             System.out.println(i);  
9         }  
10    }  
11    }  
12    }  
13    }  
14    |
```

Generics

- Se as operações realizadas por vários métodos sobrecarregados forem idênticas para cada tipo de argumento, os métodos sobrecarregados podem ser codificados mais compacta e convenientemente com um método genérico.
- Você pode escrever uma única declaração de método genérico que pode ser chamada com argumentos de tipos diferentes.
- Com base nos tipos dos argumentos passados para o método genérico, o compilador trata cada chamada de método apropriadamente.

Generics

Métodos genéricos

```
public static <X> void teste(X teste){  
    System.out.println(teste);  
}
```

- Além de uma classe genérica, você pode declarar um método genérico;
- O tipo genérico deve ser declarado entre < > e deve vir antes do retorno do método.

Generics

Wildcards

- <?> (mais conhecido como Unknown Wildcard, ou seja, Wildcard desconhecido)
- <? extends A>
- <? super A>

```
public void salva(List<?> dados) {  
}  
  
public void salva2(List<? super Integer> dados){  
}  
  
public void salva3(List<? extends Integer> dados){  
}
```

```
public static <X> void salva(X teste){  
}  
  
public static <X extends Integer> void salva2(X teste){  
}
```

Threads

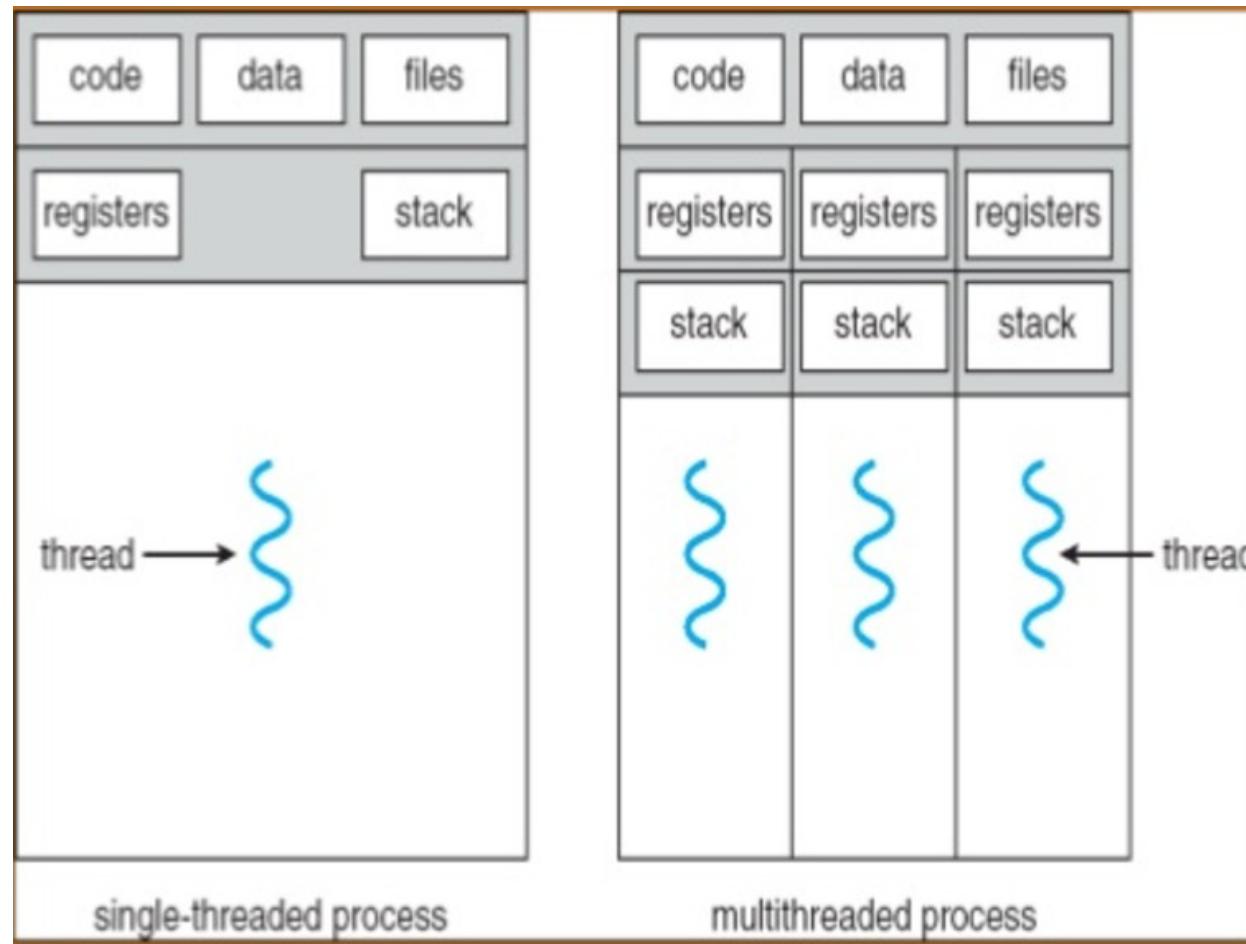
Threads

Linha ou Encadeamento de execução (em inglês: Thread), é uma forma de um processo dividir a si mesmo em duas ou mais tarefas que podem ser executadas concorrentialmente.

O suporte à thread é fornecido pelo próprio sistema operacional no caso da linha de execução ao nível do núcleo (em inglês: Kernel-Level Thread (KLT)), ou implementada através de uma biblioteca de uma determinada linguagem, no caso de uma User-Level Thread (ULT).

Uma thread permite, por exemplo, que o usuário de um programa utilize uma funcionalidade do ambiente enquanto outras linhas de execução realizam outros cálculos e operações.

Threads



Threads

- **Single Thread**

- Tem apenas uma thread de controle
- Cada processo pode executar apenas uma atividade por vez

- **Multi Thread**

- Possui muitas threads
- Um processo pode executar tarefas em paralelo

Threads

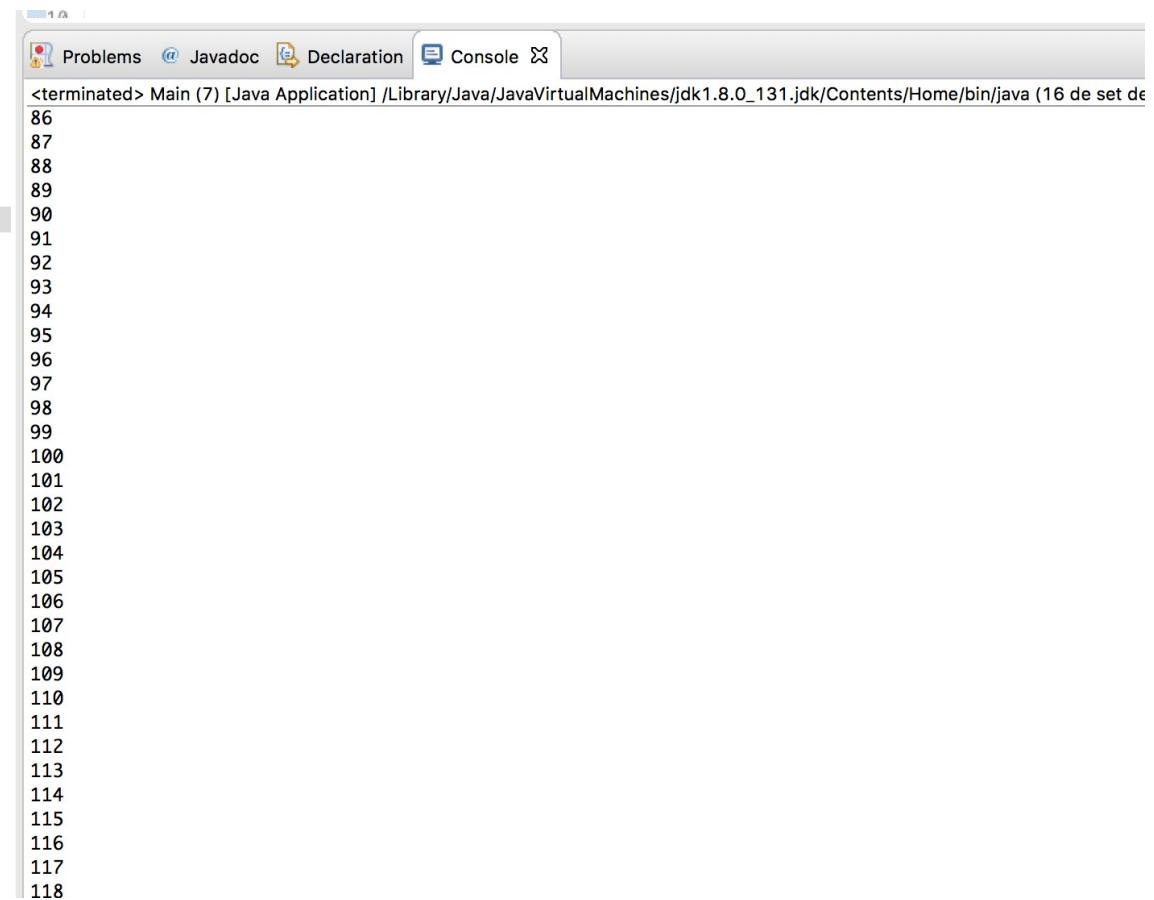
- Benefícios
 - Melhores taxas de resposta
 - Melhor compartilhamento de recursos
 - Economia
 - Proveito de arquiteturas multi processadas

Threads

```
3 public class Impressora {  
4  
5     public void imprime(int start, int end) {  
6  
7         for(int i=start;i<=end;i++) {  
8             System.out.println(i);  
9         }  
10    }  
11}  
12  
13}
```

Threads

```
Impressora impressora = new Impressora();  
  
impressora.imprime(0, 100);  
  
impressora.imprime(101, 200);  
  
impressora.imprime(201, 300);
```

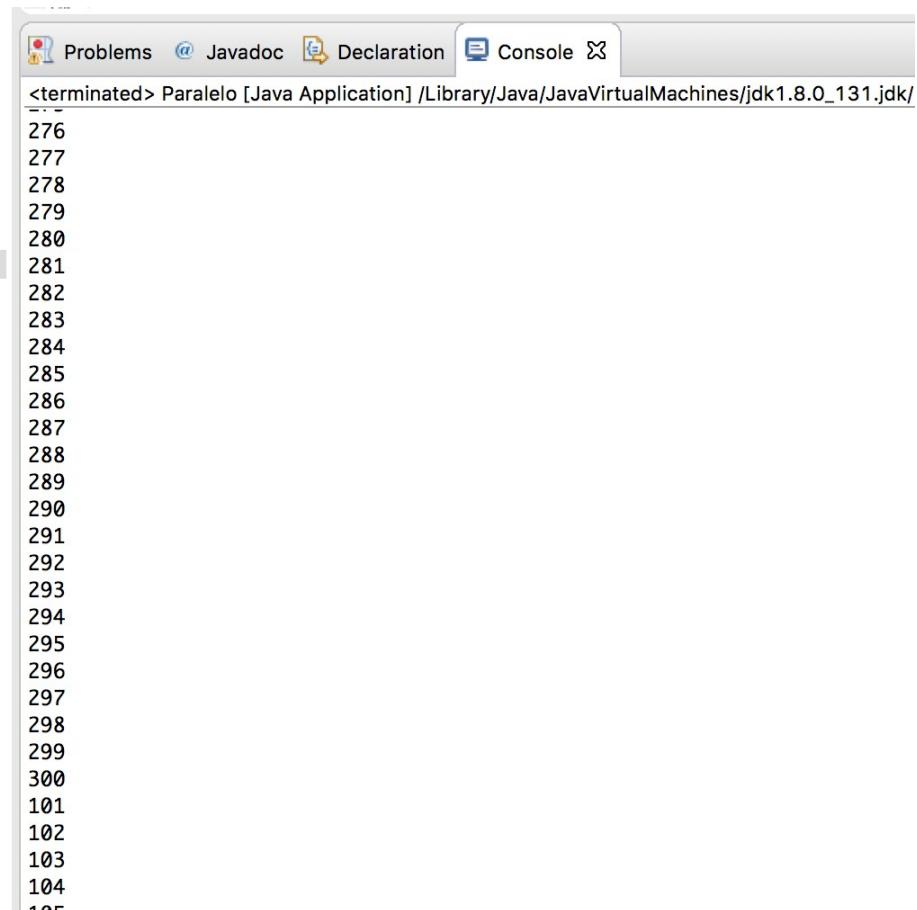


A screenshot of a Java IDE's console window. The window title is 'Console'. The tab bar includes 'Problems', 'Javadoc', 'Declaration', and 'Console'. The message area starts with '<terminated> Main (7) [Java Application] /Library/Java/JavaVirtualMachines/jdk1.8.0_131.jdk/Contents/Home/bin/java (16 de set de' followed by a series of numbers from 86 to 118, each on a new line.

```
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100  
101  
102  
103  
104  
105  
106  
107  
108  
109  
110  
111  
112  
113  
114  
115  
116  
117  
118
```

Threads

```
 3 public class Paralelo {  
 4  
 5     public static void main(String[] args) {  
 6  
 7         Impressora impressora = new Impressora();  
 8  
 9         Runnable tarefa1 = new Runnable() {  
10  
11             @Override  
12             public void run() {  
13                 impressora.imprime(0, 100);  
14             }  
15         };  
16  
17         Runnable tarefa2 = new Runnable() {  
18  
19             @Override  
20             public void run() {  
21                 impressora.imprime(101, 200);  
22             }  
23         };  
24  
25         Runnable tarefa3 = new Runnable() {  
26  
27             @Override  
28             public void run() {  
29                 impressora.imprime(201, 300);  
30             }  
31         };  
32  
33         new Thread(tarefa1).start();  
34         new Thread(tarefa2).start();  
35         new Thread(tarefa3).start();  
36     }  
37 }  
38 }  
39 }  
40 }  
41 }  
42 }
```



The screenshot shows the Eclipse IDE interface with the 'Console' tab selected. The title bar indicates the application is 'Paralelo [Java Application]'. The console window displays the output of the program, which consists of a sequence of numbers starting from 0 and increasing by 100 up to 300. The numbers are aligned to the right of the output line.

```
276  
277  
278  
279  
280  
281  
282  
283  
284  
285  
286  
287  
288  
289  
290  
291  
292  
293  
294  
295  
296  
297  
298  
299  
300  
101  
102  
103  
104  
105
```

Threads

- Principais métodos e marcadores de Threads
 - **synchronized**: Sincroniza e bloqueia um objeto.
 - **sleep**: Coloca uma thread em modo de espera por um determinado tempo;
 - **wait**: Aguarda que a mesma seja notificada antes de dar continuidade;
 - **notify**: Notifica para que a thread em espera possa continuar.

Java 8

Loops

```
3@ import java.util.ArrayList;
4 import java.util.List;
5
6 public class Loops {
7
8@     public static void main(String[] args) {
9
10         List<Usuario> usuarios = new ArrayList<Usuario>();
11
12         //Primeira forma de iteração
13
14         for(int i=0;i<usuarios.size();i++) {
15             System.out.println(usuarios.get(i).getNome());
16         }
17
18         //Utilizando um foreach
19
20         for(Usuario u : usuarios) {
21             System.out.println(u.getNome());
22         }
23     }
24
25 }
```

Loops

```
//Agora mais uma maneira...

usuarios.forEach(new Consumer<Usuario>() {

    @Override
    public void accept(Usuario t) {
        System.out.println(t.getNome());
    }

});
```

Loops

```
Impressora impressora = new Impressora();
usuarios.forEach(impressora);
```

```
2
3 import java.util.function.Consumer;
4
5 public class Impressora implements Consumer<Usuario>{
6
7     @Override
8     public void accept(Usuario usuario) {
9
10         System.out.println(usuario.getNome());
11    }
12
13 }
```

Loops... com lambda!

```
//E com o lambda...
```

```
Consumer<Usuario> consumer = (Usuario u) -> System.out.println(u.getNome());  
usuarios.forEach(consumer);
```

```
//Mais resumido...
```

```
usuarios.forEach((Usuario u) -> {System.out.println(u.getNome());});
```

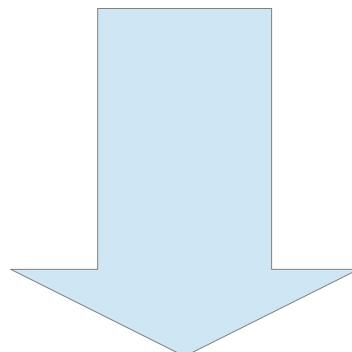
```
//Mais resumido ainda...
```

```
usuarios.forEach(u -> System.out.println(u.getNome()));
```

Loops... com lambda!

```
Consumer<Usuario> c = new Consumer<Usuario>() {  
  
    @Override  
    public void accept(Usuario t) {  
        System.out.println(t.getNome());  
    }  
  
};
```

INCRÍVEL!!!!!!



```
Consumer<Usuario> consumer = (Usuario u) -> System.out.println(u.getNome());
```

Interfaces Funcionais

```
3 public class Main {  
4  
5     public static void main(String[] args) {  
6  
7         //Utilizando a criação de uma classe MinhaRegra...  
8  
9         Regra<Usuario> regra1 = new MinhaRegra();  
10  
11        //Criando uma classe anônima...  
12  
13        Regra<Usuario> regra2 = new Regra<Usuario>() {  
14  
15            @Override  
16            public boolean valida(Usuario usuario) {  
17  
18                if(usuario.getPontos()>10)  
19                    return true;  
20  
21                return false;  
22            }  
23  
24        };  
25  
26    }  
27  
28}  
29  
30 }  
  
3  public class MinhaRegra implements Regra<Usuario>{  
4  
5     @Override  
6     public boolean valida(Usuario usuario) {  
7  
8         if(usuario.getPontos()>10)  
9             return true;  
10  
11         return false;  
12     }  
13  
14 }
```

Interfaces Funcionais

```
// Interface funcional:  
  
Regra<Usuario> regraComLambda = (Usuario u) -> {  
  
    if (u.getPontos() > 10)  
        return true;  
  
    return false;  
};
```

Interfaces Funcionais... exemplo!

```
//Exemplo com Strings...

Validador<String> validaCEPClasseAnonima = new Validador<String>() {

    @Override
    public boolean valida(String t) {
        return t.matches("[0-9]{5}-[0-9]{3}");
    }
};

Validador<String> validaCEPInterfaceFuncional = (String cep) -> {return cep.matches("[0-9]{5}-[0-9]{3}");};

//Deixando ainda mais resumido...

Validador<String> validaCEPInterfaceFuncional2 = cep -> cep.matches("[0-9]{5}-[0-9]{3}");
```

Interfaces Funcionais

@FunctionalInterface

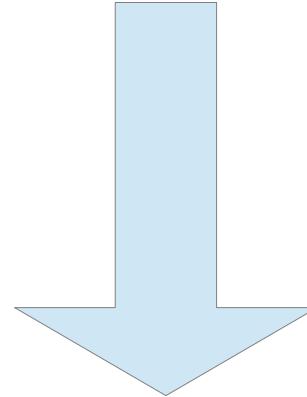
```
3 @FunctionalInterface  
4 public interface MinhaInterfaceFuncional {  
5  
6     public void qualquerFuncao();  
7  
8 }
```

- Indica explicitamente que a interface é funcional;
- Caso a interface não tenha apenas um método abstrato disponível, o compilador não fará a compilação do código. Você pode obter algo como:

```
java: Unexpected @FunctionalInterface annotation  
      Valидатор is not a functional interface  
          multiple non-overriding abstract methods found in interface  
MinhaInterfaceFuncional
```

Default Methods

```
2  
3 public interface MeuMetodoDefault {  
4  
5     public void metodo1();  
6  
7     public void metodo2();  
8  
9 }  
10
```



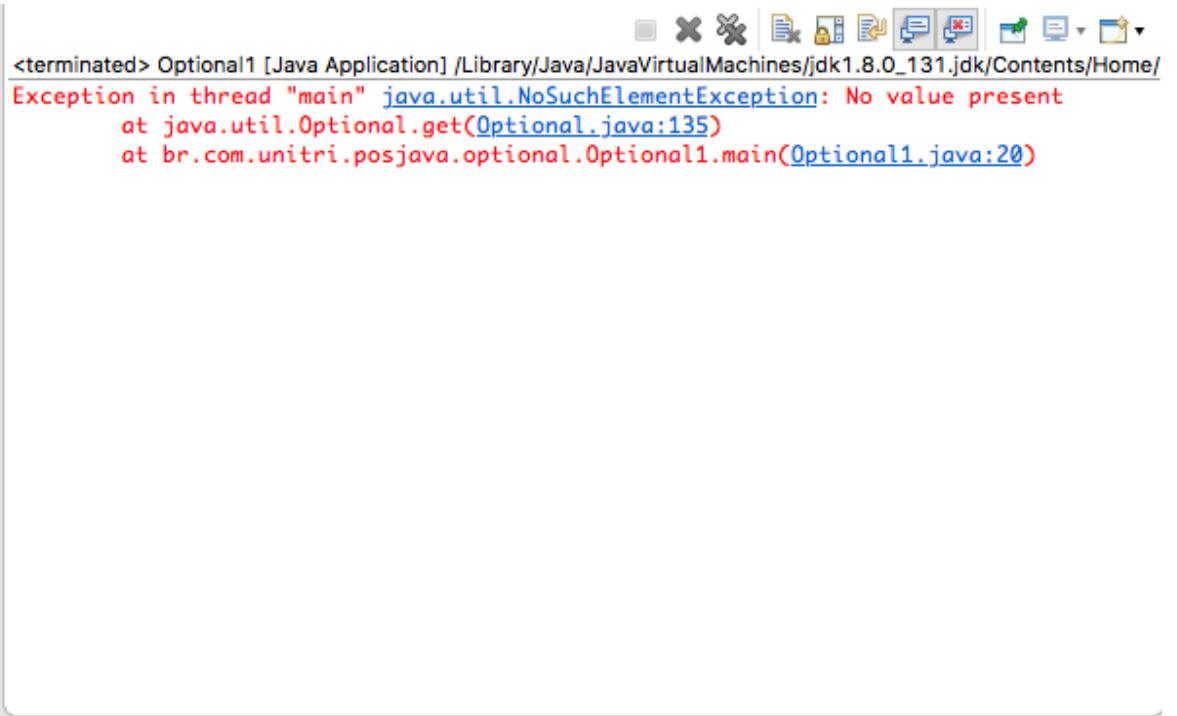
```
~ 3 public interface MeuMetodoDefault {  
4  
5     public void metodo1();  
6  
7     public void metodo2();  
8  
9     public default void metodo3(String valor) {  
10         System.out.println(valor);  
11     }  
12  
13 }  
14  
15 }
```

Optional

```
2
3 import java.util.Optional;
4
5 public class Optional1 {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         //Criando um optional vazio...
10        Optional<String> empty = Optional.empty();
11
12        /**
13         * Verificando se existe valor presente.
14         * retorna true caso exista e falso caso contrário.
15         */
16        empty.isPresent();
17
18    }
19
20 }
```

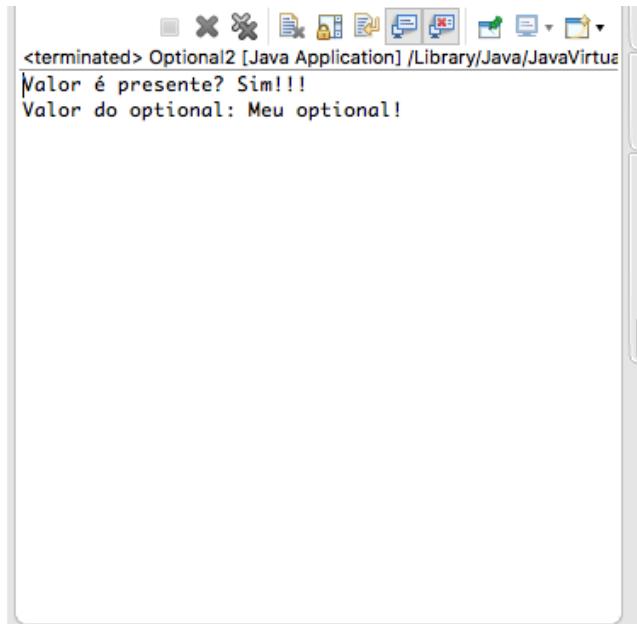
Optional

```
1 package br.com.unitri.posjava.optional;
2
3 import java.util.Optional;
4
5 public class Optional1 {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         //Criando um optional vazio...
10        Optional<String> empty = Optional.empty();
11
12        /**
13         * Verificando se existe valor presente.
14         * retorna true caso exista e falso caso não.
15         */
16        empty.isPresent();
17
18        //Obtendo valor...
19
20        String valor = empty.get();
21
22    }
23
24 }
```



Optional

```
1 package br.com.unitri.posjava.optional;
2
3 import java.util.Optional;
4
5 public class Optional2 {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         //Criando um optional a partir de um valor...
10        Optional<String> empty = Optional.of("Meu optional!");
11
12        /**
13         * Verificando se existe valor presente.
14         * retorna true caso exista e falso caso contrário.
15         */
16        boolean isPresent = empty.isPresent();
17
18        String frase = isPresent == true ? "Valor é presente? Sim!!!" : "Valor é presente? Não!!!";
19
20        System.out.println(frase);
21
22        //Obtendo valor...
23
24        String valor = empty.get();
25
26        frase = String.format("Valor do optional: %s", valor);
27
28        System.out.println(frase);
29
30    }
31
32 }
```



The screenshot shows a Java application window titled 'Optional2 [Java Application] /Library/Java/JavaVirtualMachine'. The console output is as follows:

```
<terminated> Optional2 [Java Application] /Library/Java/JavaVirtualMachine
Valor é presente? Sim!!!
Valor do optional: Meu optional!
```

Optional

```
1 package br.com.unitri.posjava.optional;
2
3 import java.util.Optional;
4
5 public class Optional2 {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         String v = null;
10
11         //Criando um optional a partir de um valor NULL...Irá lançar um NullPointerException
12
13         try {
14             Optional<String> empty = Optional.of(v);
15         } catch (NullPointerException e) {
16
17             System.out.println("Obteve um nullpointer: " + e.getMessage());
18
19         }
20
21         //Solução...
22
23         Optional<String> emptyNullable = Optional.ofNullable(v);
24
25     }
26
27 }
```

Optional

```
1 package br.com.unitri.posjava.optional;
2
3 import java.util.Optional;
4
5 public class Optional4 {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9
10        //Possibilidade de Nullpointer....
11        Integer tamanho = getName().length();
12
13        //Solução...
14
15        String nome = getName();
16
17        if(nome != null) {
18            tamanho = getName().length();
19        } else {
20            tamanho = 0;
21        }
22
23        //Com Options...
24
25        Optional<String> nome2 = getName2();
26
27
28        nome2.ifPresent(n -> System.out.println(n.length()));
29    }
30
31
32    public static String getName() {
33
34        return "Nome";
35
36    }
37
38    public static Optional<String> getName2() {
39
40        return Optional.of("Nome");
41
42    }
43
44}
```

Optional

```
1 package br.com.unitri.posjava.optional;
2
3 import java.util.Optional;
4 import java.util.function.Supplier;
5
6 public class Optionals {
7
8     public static void main(String[] args) {
9
10         //Obtem um optional de uma String, caso seja nula, obtem uma String com orElseGet
11         Optional.ofNullable(getNome()).orElseGet(() -> "nome");
12
13         //Obtem um optional de uma String, caso seja nula, obtem uma String com Else
14         Optional.ofNullable(getNome()).orElse("nome");
15
16         //Lancando exceções quando valor não é encontrado...
17
18         Optional.ofNullable(getNome()).orElseThrow(new Supplier<RuntimeException>() {
19
20             @Override
21             public RuntimeException get() {
22
23                 return new IllegalArgumentException();
24             }
25         });
26
27         //Lancando exceções quando valor não é encontrado... versão Lamda.
28
29         Optional.ofNullable(getNome()).orElseThrow(() -> new IllegalArgumentException());
30
31         //Lancando exceções quando valor não é encontrado... versão Methodod Reference .
32
33         Optional.ofNullable(getNome()).orElseThrow(IllegalArgumentException::new);
34
35     }
36
37     public static String getNome() {
38
39         return null;
40
41     }
42
43 }
44
45 }
```

Optional

```
1 package br.com.unitri.posjava.optional;
2
3 import java.util.Optional;
4
5 public class Optional6 {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         //Filtrando respostas... Tome cuidado, pois o filtro pode retornar um objeto vazio...
10
11     Integer optional = Optional.ofNullable(getValor()).filter(i -> i % 2 == 0).get();
12
13     //Filtrando respostas... Tome cuidado, pois o filtro pode retornar um objeto vazio... valide sempre!!!
14
15     Optional.ofNullable(getValor()).filter(i -> i % 2 == 0).isPresent();
16
17     //Ou...
18
19     Optional.ofNullable(getValor()).filter(i -> i % 2 == 0).ifPresent(i -> System.out.println(i));
20
21 }
22
23     public static Integer getValor() {
24
25         return 2;
26
27     }
28
29 }
```

Optional

```
1 package br.com.unitri.posjava.optional;
2
3 import java.util.Optional;
4
5 public class Optional4 {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9
10        //Possibilidade de Nullpointer....
11        Integer tamanho = getName().length();
12
13        //Solução...
14
15        String nome = getName();
16
17        if(nome != null) {
18            tamanho = getName().length();
19        } else {
20            tamanho = 0;
21        }
22
23        //Com Options...
24
25        Optional<String> nome2 = getName2();
26
27
28        nome2.ifPresent(n -> System.out.println(n.length()));
29    }
30
31
32    public static String getName() {
33
34        return "Nome";
35
36    }
37
38    public static Optional<String> getName2() {
39
40        return Optional.of("Nome");
41
42    }
43
44}
```

Datas

<http://www.joda.org/joda-time/>

//Próximo mês

```
LocalDate proximoMes = LocalDate.now().plusMonths(1);
```

//Anos anteriores

```
LocalDate anoPassado = LocalDate.now().minusYears(1);
```

//Data e hora atual

```
LocalDateTime agora = LocalDateTime.now();
```

//Hora atual

```
LocalTime agora = LocalTime.now();
```

//Data atual ao meio dia

```
LocalDateTime hojeAoMeioDia = LocalDate.now().atTime(12,0);
```

//Configurando Timezone

```
ZonedDateTime dataComHoraETimezone = dataEhora.atZone(ZoneId.of("America/Sao_Paulo"));
```