



Prof. Dr. Fernando Almeida
proffernando.almeida@fiap.com.br





DDD (Domain Driven Design)

Java SE e Java EE



O QUE VAMOS APRENDER HOJE?

Introdução à Programação Orientada à Objetos

1

Revisão de Orientação à Objetos

4

Criar métodos com retorno

2

Criar métodos simples

5

Manipular objetos na memória

3

Testar métodos simples

6

Exemplos práticos



Introdução à Programação Orientada a Objetos

Criando métodos simples



Métodos com retorno

“ Métodos também podem retornar valores (ou objetos)

Método sacar ()

- O método `sacar ()` deveria retornar algum valor?

```
void sacar(double quantidade) {  
    double novoSaldo = this.saldo - quantidade;  
    this.saldo = novoSaldo;  
    System.out.println("Saque realizado R$: " + quantidade);  
}
```

• Método sacar ()

- Retorno de um valor do tipo boolean

```
boolean sacar_(double quantidade) {  
    if(saldo < quantidade){  
        return false;  
    }else{  
        return true;  
    }  
}
```

- As instruções if-else serão abordadas em detalhes posteriormente

Testando o método sacar_()

- Classe **Conta**
- Método `sacar()`

```
if(minhaConta.sacar_(2000)){  
    System.out.println("Saque efetuado");  
}else{  
    System.out.println("Saque não efetuado");  
}
```



Manipulando vários objetos na memória





```
8  /**
9   *
10  * @author Fernando
11  */
12  public class TesteConta {
13      public static void main(String[] args) {
14
15          Conta minhaConta = new Conta();
16          minhaConta.titular = "FLA";
17          minhaConta.saldo = 1500.00;
18
19          Conta meuSonho = new Conta();
20          meuSonho.saldo = 100000000;
21
22          System.out.println("Saldo minhaConta: R$ " + minhaConta.saldo);
23          System.out.println("Saldo meuSonho: R$ " + meuSonho.saldo);
24      }
25  }
```



Método Avançado Transferir

Método Avançado

- Método `transferir()`
- Atenção para o uso do `this`

```
void transferir(Conta destino, double valor){  
    this.saldo = this.saldo - valor;  
    destino.saldo = destino.saldo + valor;  
}
```

Praticar



Testando os Métodos



Atividades



Exercícios

Praticar



Crie a Classe Bola e depois Teste com outra classe

- Bola (*material, formato, tamanho, cor, etc.*)
 - » Futebol (couro, redonda, 40cm de diâmetro, branca, etc.)
 - » Tênis (tecido, redonda, 5cm de diâmetro, amarela, etc.)
 - » Ping-Pong (pvc, redonda, 1.5cm de diâmetro, branca, etc.)
 - » Futebol Americano (couro, oval, 50cm de largura, marron, etc.)



Obrigado e até a próxima aula!

FIAP

Copyright © 2022 | Professor Fernando Luiz de Almeida

Todos os direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento, é expressamente proibido sem consentimento formal, por escrito, do professor/autor.

