





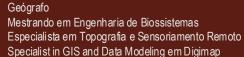
Universidade de Vassouras

Curso de Graduação em Engenharia Software

Aula 2

Laboratório de Programação Orientada à Objeto







Engenharia Software



Introdução

Bibliografia

- •Fowler, Martin. UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos / Martin Fowler; trad. João Tortello. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2005. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788560031382.
- •Banin, Sérgio Luiz Python 3: conceitos e aplicações: uma abordagem didática / Sérgio Luiz Banin. --São Paulo: Érica, 2018. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536530253.
- •Larman, Craig. Utilizando UML e padrões: Uma introdução á análise e ao projeto orientados a objetos e ao desenvolvimento iterativo / Craig Larman; tradução Rosana T. Vaccare Braga [et al.]. 3. ed. Dados eletrônicos. Porto Alegre: Bookman, 2007. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577800476.
- •Wazlawick, Raul Sidnei. Introdução aos algoritmos e programação com python: uma abordagem dirigida por testes / Raul Sidnei Wazlawick. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2018. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595156968.
- •Gamma, Erich. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos / Erich Gamma [et al.]; tradução Luiz A. Meirelles 166 Salgado. Dados eletrônicos. Porto Alegre: Bookman, 2007. Disponível em: https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577800469.



Tópicos



🦜 Ementa da Disciplina

- Conceitos do paradigma da Programação Orientada à Objetos - POO;
- Abstração;
- Introdução a classes e objetos;
- Agregação e Composição de objetos;
- Encapsulamento;
- Herança;
- Polimorfismo;
- Tratamento de Exceções;
- Projeto de POO;
- Linguagem de programação orientada a objetos;
- Realização de teste de software;



Introdução a Classe e Objetos



Método Construtor;

Método especial usado para da o start em um objeto instanciado.

def __init__(self, param): lógica atribuída ao método construtor

O método init () É automaticamente invocado quando ela é instanciada

```
class Pessoa:
                                                                João
    def __init__(self, nome, sexo, cpf):
        self.sexo = sexo
       self.cpf = cpf
if name == " main ":
    pessoa1 = Pessoa("João", "M", "123456")
    print(pessoal.nome)
```



Introdução a Classe e Objetos



Identificador 'self';

Responsável por identificar a instância em que o método é invocado, dessa forma pode se dizer que é uma referencia a instância atual da classe (objeto).

def __init__(self, param):

lógica atribuída ao método construtor Sempre o primeiro parâmetro usado no método, é usado para acessar os membros que pertencem à classe em si

Engenharia Software



Contato



Professor:

Diego Ramos Inácio

E-mail:

diego.inacio@univassouras.edu.br