Curso JAVA

Aula 8 - Abstração, Classe Modelo e Objetos

(Eclipse IDE – aula7)

```
Código Classes, objetos e métodos:
package poo;
public class Carro {
                     //atributo
     int ano;
     String cor;
     void ligar() { // método
          System.out.println("O carro está ligado!");
     }
     void desligar() {
          System.out.println("O carro está desligado!");
     }
     void acelerar() {
          System.out.println("O carro está em movimento!");
     }
}
package poo;
public class Ferrari {
     public static void main(String[] args) {
          Carro ferrari = new Carro();
          ferrari.ano = 2012;
          ferrari.cor = "Vermelho";
          System.out.println("Carro: Ferrari");
          System.out.println("Ano: " + ferrari.ano);
          System.out.println("Cor: " + ferrari.cor);
          ferrari.ligar();
          ferrari.acelerar();
     }
}
```

Criando classe com atributos e métodos.

Comandos:

NULL

Comentários:

```
void ligar() {
}
```

Assim que se cria método em java.

```
eclipse-workspace - Curso de Java/src/poo/Carro.java - Eclipse IDE
Q 🖭 😢 🐉
P | 8 / 1 / 1
                                                                                                     Find All Acti...
                                                                                  Carro
                               System.out.println("engine ON .....");
                                                                              ano: int
                                                                              cor: String
                          void desligar() {
    System.out.println("engine OFF .");
                                                                              ligar(): void
                                                                                                    E Outline ⋈ □ □
                                                                              desligar(): void
                                                                                                    2. □ 1g × × 0 ×
                                                                              acelerar(): void
                                                                                                     ⊕ poo
∨ ⊖ Carro
                          void acelerar() {
                                                                                                        △ ano: int
△ cor: String
△ ligar(): void
△ desligar(): void
△ acelerar(): void
                               System.out.println("vrummmmmmmm");
                   18 }
```

Classe modelo de nome carro, com 2 atributos e 3 métodos.

```
Carro ferrari = new Carro();
```

Assim que se cria um objeto. (Carro e Ferrari estão no mesmo package)