Tema: Programação Orientada à Objetos

# **ATIVIDADE 2 - CLASSES E OBJETOS**

10 de outubro de 2018

Fernanda Aparecida R. Silva
Universidade Federal de Minas Gerais
Departamento De Ciência Da Computação
Disciplina de Programação Modular

### **DESAFIO 1**

Segue abaixo a resolução do Desafio 1:

# Diagramas de Classe

O Diagrama de Classe das Classes Circle e TestCircle é apresentado abaixo:

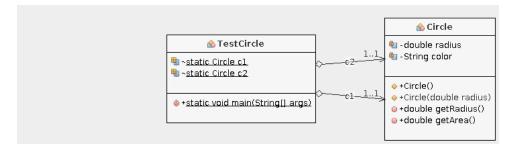


Figura 1: Diagrama das Classes Circle e TestCircle

# **Códigos**

Os códigos produzidos estão apresentados a seguir:

### **Classe Circle**

```
public class Circle extends Point {
    private double radius;
    private String color;

public Circle() {
        super();
        radius = 1.0;
        color = "red";
    }

    public Circle(double radius) {
        this();
        this.radius = radius;
    }

    public void getRadius() {
        return this.radius;
}
```

```
}
    public double getArea() {
        return radius*radius*Math.PI;
    }
}
   Classe TestCircle
public class TestCircle {
    static Circle c1;
    static Circle c2;
    public static void main(String[] args) {
        TestCircle.c1 = new Circle();
        System.out.println( "O circulo tem o raio de " +
        c1.getRadius() + " e area de " + c1.getArea() );
        TestCircle.c2 = new Circle(2.0);
        System.out.println( "O circulo tem raio de " + c2.getRadius()
        + " e area de " + c2.getArea() );
    }
}
```

### Questões

Para que fosse possível executar as classes corretamente, o construtor *Circle(double r)* foi alterado, para que fosse capaz de modificar o valor do atributo *radius*. Dadas essas modificações, o resultado conseguido foi:

```
O circulo tem o raio de 1.0 e area de 3.141592653589793
O circulo tem raio de 2.0 e area de 12.566370614359172
CONSTRUÍDO COM SUCESSO (tempo total: O segundos)
```

Figura 2: Resultado da Execução de TestCircle

## **DESAFIO 2**

Segue abaixo a resolução do Desafio 2:

# **Códigos Fonte**

Códigos usados na resolução do problema:

#### **Classe Circle**

```
public class Circle{
    private double radius;
    private String color;
    private double length;
    public Circle() {
        radius = 1.0;
        color = "red";
        this.length = 2*this.radius*Math.PI;
    }
    public Circle(double radius) {
        this();
        this.radius = radius;
    public Circle(String color) {
        this();
        this.color = color;
    }
    public Circle(double radius, String color) {
        this.radius = radius;
        this.color = color;
        this.lenght = 2*Math.PI*this.radius;
    }
    public double getRadius() {
        return this.radius;
    }
```

```
public String getColor() {
        return color;
    }
    public void setRadius(double radius) {
        this.radius = radius;
    }
    public void setColor(String color) {
        this.color = color;
    public double getLength(){
        return this.length;
    public double getArea() {
        return radius*radius*Math.PI;
    }
    @Override
    public String toString() {
        return "Circle{" + "radius=" + radius + ", color=" + color + '}';
}
   Classe TestCircle
public class TestCircle {
    static Circle c1;
    static Circle c2;
    static Circle c3;
    public static void main(String[] args) {
        TestCircle.c3 = new Circle();
        c3.setColor("Rosa");
        System.out.println(c3.toString());
        TestCircle.c1 = new Circle(5.0);
        System.out.println(c1.toString());
        TestCircle.c2 = new Circle(1.2);
        System.out.println(c2.toString());
```

```
System.out.println(c2);
System.out.println("Aqui o operador '+' também invoca
toString(): " + c2);
}
```

#### Resultados

Após feitas as adições recomendadas, o resultado obtido foi:

```
Circle{radius=1.0, color=Rosa}
Circle{radius=5.0, color=red}
Circle{radius=1.2, color=red}
Circle{radius=1.2, color=red}
Aqui o operador '+' também invoca toString(): Circle{radius=1.2, color=red}
CONSTRUÍDO COM SUCESSO (tempo total: O segundos)
```

Figura 3: Resultado da execução de TestCircle

O diagrama resultante é mostrado a seguir:

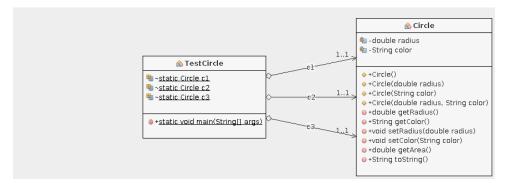


Figura 4: Diagrama das Classes Circle e TestCircle

#### Comentários

Não foi possível acessar diretamente o atributo *radius* já que se trata de uma variável *private*. Para modificá-la ou ler seu valor é preciso usar dos métodos *setRadius* e *setRadius*.

# **DESAFIO 3**

# **Códigos Fonte**

#### **Classe Point**

```
public class Point {
    private float x;
    private float y;
    public Point() {
        this.x = 1;
        this.y = 1;
    public Point(float x, float y) {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }
    public float getX() {
        return x;
    public void setX(float x) {
        this.x = x;
    }
    public float getY() {
        return y;
    public void setY(float y) {
        this.y = y;
    public void setCoordinates(float x, float y) {
        this.x = x;
        this.y = y;
    }
    @Override
    public String toString() {
```

```
return "Point{" + "x=" + x + ", y=" + y + '}';
    }
}
   Classe Triangule
package at2;
public class Triangle {
    private double[] sides;
    private Point verticeA;
    private Point verticeB;
    private Point verticeC;
    private String type;
    public Triangle() {
        this.sides = new double[3];
        this.verticeA = new Point();
        this.verticeB = new Point();
        this.verticeC = new Point();
        this.sides[0] = 1;
        this.sides[1] = 1;
        this.sides[2] = 1;
        this.type = this.typeOfTriangle();
    }
    public Triangle(double sideA, double sideB, double sideC) {
        this.sides = new double[3];
        this.sides[0] = sideA;
        this.sides[1] = sideB;
        this.sides[2] = sideC;
        this.type = this.typeOfTriangle();
    }
    public Triangle(Point verticeA, Point verticeB, Point verticeC) {
        this.verticeA = verticeA;
        this.verticeB = verticeB;
```

```
this.verticeC = verticeC;
        this.type = "Não é Possível Definir Tipo";
    }
    public double getPerimeter(){
        return this.sides[0]+this.sides[1]+this.sides[2];
    }
    public double getArea(){
        double p = this.getPerimeter();
        p = p/2;
        p = p*(p-this.sides[0])*(p-this.sides[1])*(p-this.sides[2]);
        p = Math.sqrt(p);
        return p;
    }
    public String typeOfTriangle(){
        if((this.sides[0] == this.sides[1] || this.sides[1] == this.sides[2])
                || (this.sides[0] == this.sides[2])){
            if(this.sides[0] == this.sides[1] && this.sides[1] == this.sides[2]){
                return "Equilátero";
            }
            return "Isósceles";
        }
        return "Escaleno";
    }
    @Override
    public String toString() {
        return "Triangle{" + "sides=" + sides + ", verticeA=" +
        verticeA + ", verticeB=" + verticeB + ", verticeC=" + verticeC
        + ", type=" + type + '}';
}
```

### Resultados

O Diagrama de Classes produzido encontra-se a seguir:

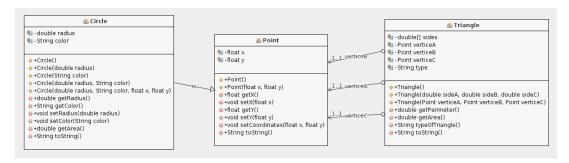


Figura 5: Diagrama das Classes Point, Circle e Triangule

### Comentários

Para garantir que só sejam aceitos triângulos válidos, recomendo o uso de variáveis que armazenem os vértices do triangulo ao invés de usar-se os lados. Tendo que quaisquer 3 pontos no espaço formam um triangulo, teríamos sempre triângulos válidos.