

08144 - PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO B

AULA 03 - LABORATÓRIO I

Prof. Ademar Takeo Akabane

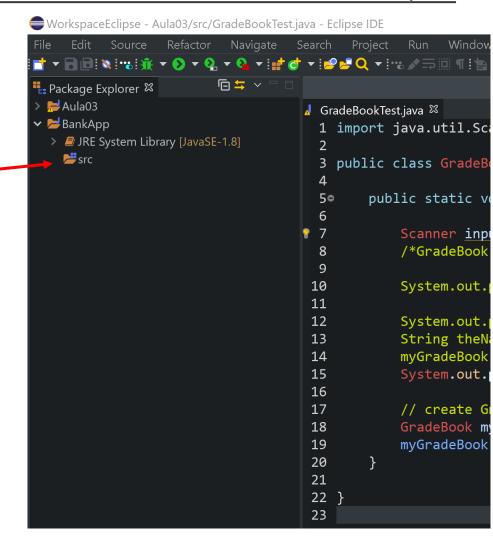
CLASSES E OBJETOS

CRIAÇÃO DE UM PROJETO

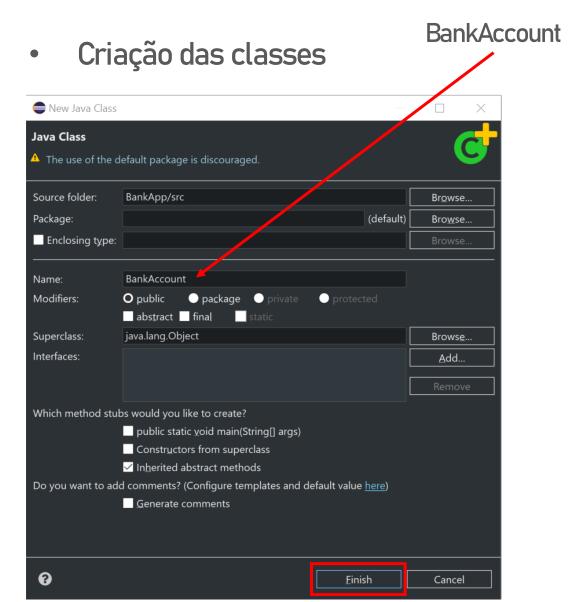
- Criar um projeto chamado: BankApp
 - File \rightarrow New \rightarrow Java Project
 - No campo Project Name digite: BankApp
 - ✓ Clique em: Finish
- Criar duas Classes
 - BankAccount
 - Variáveis de instância e Métodos da classe
 - BankAccountTest
 - Onde estará a main()

CRIAÇÃO DE CLASSES

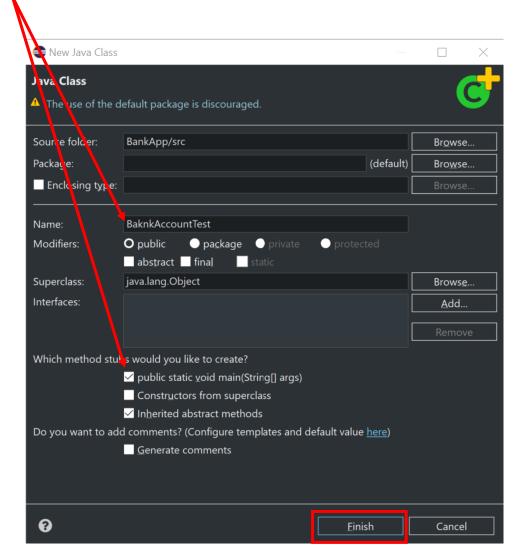
- Criação das classes
 - Clicar com o botão direito do mouse em cima da pasta src
 - New → Class



CRIAÇÃO DE CLASSES



BankAccountTest



VISÃO GERAL DO ECLIPSE

■ WorkspaceEclipse - BankApp/src/BankAccountTest.java - Eclipse IDE

```
Source Refactor Navigate Search Project Run
                                                    Window
                                                            Help
! 📑 ▾ 🕞 🕒 ! 🔌 ! ౡ : 🏦 ▾ 🕑 ▾ 🛂 ▾ 🪰 ▾ ! 🚅 ♂ ▾ ! 🥦 🚅 🔾 ▾ ! ౡ 📝 ☴ 🕮 ¶ : 🆀 ▾ 뤋 ▾ 🥍 ▾ ⇒ ▾ 📑
                       🗜 Package Explorer 🛭
> HAula03

✓ BankApp

                                    2 public class BankAccountTest {
  → ■ JRE System Library [JavaSE-1.8]
  public static void main(String[] args) {
                                              // TODO Auto-generated method stub

✓ 
☐ (default package)

                                    5
      J BankAccount.java
                                    6
      J BankAccountTest.java
                                   10
```

CLASSE BankAccount

- Na classe BankAccount criar as seguintes variáveis de instância privadas
 - Número da conta
 - Nome do correntista
 - Saldo
 - Limite

- Criar os getters e setters para as variáveis de instância
 - Métodos acessadores (get) e modificadores (set)
- Na classe Conta, criar um método que realiza a impressão de todas as variáveis de instância da classe

CLASSE BankAccountTest

- No método main
 - Instanciar 3 objetos BankAccount
 - Atribuir valores às variáveis de cada objeto
 - Imprimir as informações de cada objeto