

A glowing light bulb is shown against a dark blue background. The bulb's filament is lit, creating a warm, yellow-orange glow. A faint, white circuit board pattern is overlaid on the image, with lines extending from the left and right sides towards the center. A dark, semi-transparent rectangular box is positioned in the center, containing the text.

SOBRECARGAS

VAMOS CONHECER ESSE GRANDE RECURSO?

COMPONENTES DE COMPUTAÇÃO

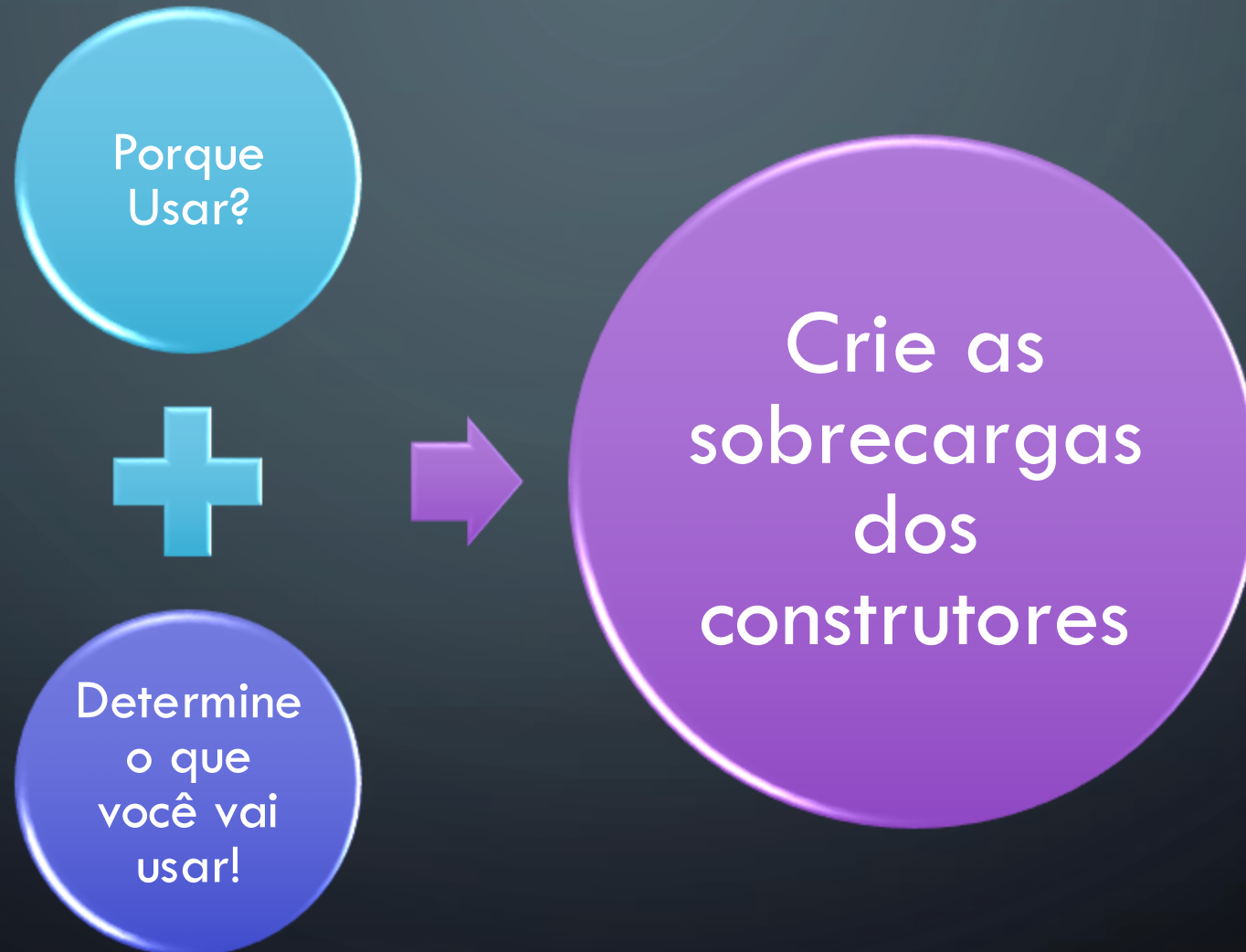


SOBRECARGA
DE
CONSTRUTORES

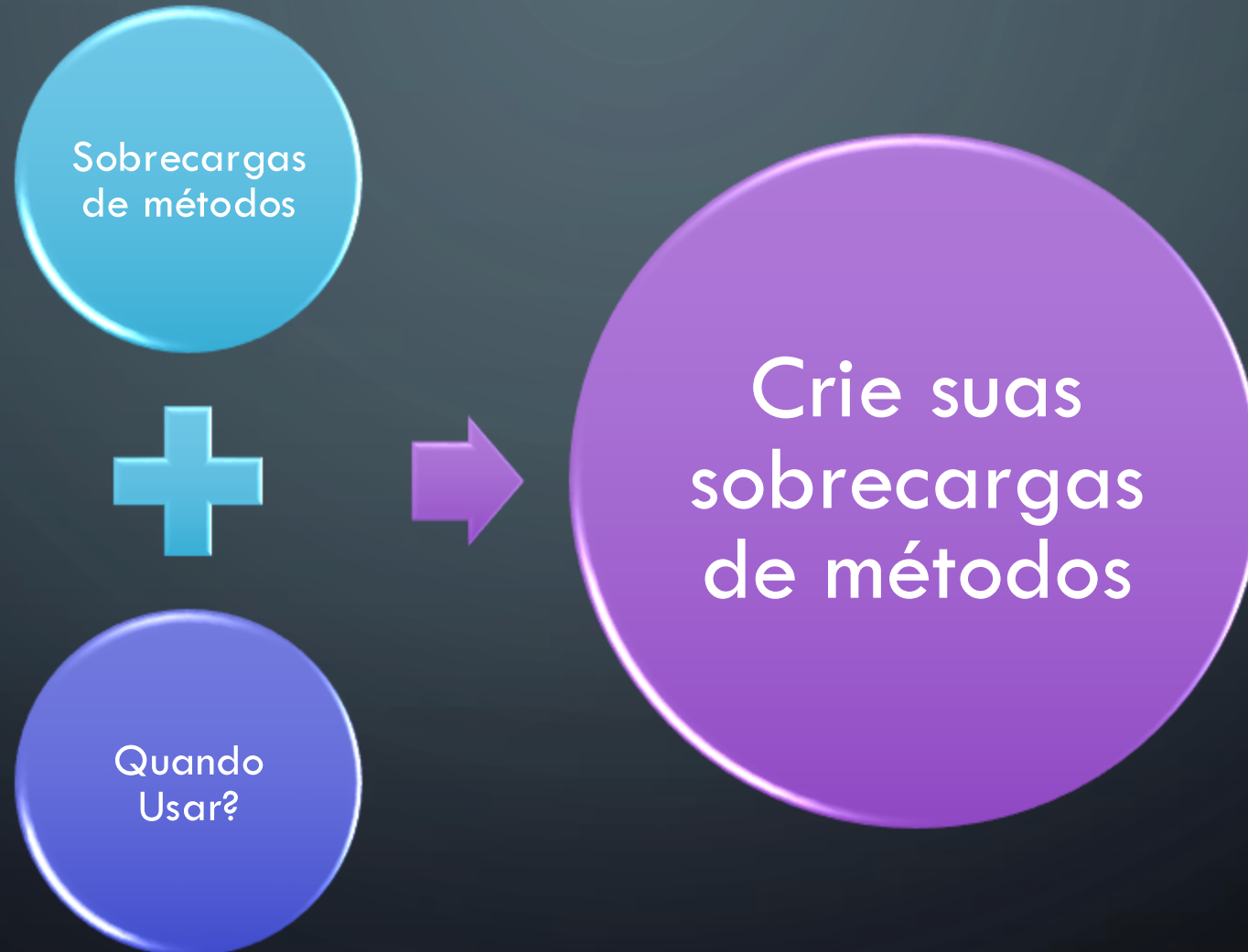


SOBRECARGA
DE MÉTODOS

SOBRECARGA DE MÉTODOS CONSTRUTORES



ATRIBUTOS



CRIANDO O SEU PROJETO COM CONSTRUTORES

- Abra o NetBeans
- Escolha a opção File;
- Escolha a opção NewProject;
- Escolha Java with Maven;
- Escolha Java Application;
- Digite o nome do Projeto: ClasseTeste;

CLASSES

- Criando uma classe nova

*

* Click nbfs://nbhost/SystemFileSystem/Templates/Licenses/license-default.txt to change this license

*/

```
package com.mycompany.classeteste;
```

```
/**
```

```
 *
```

```
 * @author claud
```

```
 */
```

```
public class ClasseTeste {    // Boas práticas: Toda Classe começa com letra Maiúscula TesteClasse
```

```
    public static void main(String[] args) {
```

```
        // System.out.println("Hello World!"); // Comente ou apague essa linha
```

```
    }
```

```
}
```


MÉTODOS DA CLASSE CRIADA

- Criando um classe nova

```
package com.mycompany.classeteste;
public class Teste_Classe
{
    public Teste_Classe(int numero) { // método construtor com 1 número
        super();
        this.numero = numero;
    }
    public Teste_Classe(int numero, int numero2) { // método construtor com 2 números
        super();
        this.numero = numero;
        this.numero2 = numero2;
    }
    /* Assim é para se usar uma sobrecarga de métodos - neste caso o método Construtor
    public Teste_Classe(int numero, int numero2) {
        super();
        this.numero = numero;
        this.numero2 = numero2;
    } */
    // Método get do Número
    public int getNumero() {
        return numero;
    }
    // Método set do Número
    public void setNumero(int numero) {
        this.numero = numero;
    }
    // Métodos get do número2
    public int getNumero2() {
        return numero2;
    }
    // Métodos set do número2
    public void setNumero2(int numero) {
        this.numero2 = numero2;
    }
}
```

```
// Método get do resultado
public int getResultado() {
    return resultado;
}
// Método set do resultado
public void setResultado(int resultado) {
    this.resultado = resultado;
}

// Método set do resultado
public void setResultado(int resultado) {
    this.resultado = resultado;
}
// Conteúdo da sua classe - variáveis utilizadas na classe
private int numero; // define o número como privado para ser utilizado aqui
private int numero2; // define o número como privado para ser utilizado aqui
private int resultado; // define o resultado como público para ser utilizado em seu objeto

public int getDobro() // retorna o dobro de um número
{
    resultado = getNumero() * 2;
    return resultado;
}
public int getMultiplica() // retorna o dobro de um número
{
    resultado = getNumero() * getNumero2();
    return resultado;
}
}
```

UTILIZANDO NOSSA CLASSE

- Utilizando a nossa classe criando Teste_Classe

```
package com.mycompany.classeteste;
public class TesteClasse
{
    public static void main(String[] args)
    {
        // Cria a classe para calcular o dobro de um número passado
        Teste_Classe nova = new Teste_Classe(1);
        System.out.println("Resultado é: "+nova.getDobro());
        // Cria a classe para calcular a multiplicação de 2 números passados
        Teste_Classe nova2 = new Teste_Classe(15,10);
        System.out.println("Resultado é: "+nova2.getMultiplica());
    }
}
```




PERGUNTAS?



ATIVIDADE DE FIXAÇÃO

Construa uma classe que receba 2 ou 3 números escolhidos pelo usuário e a opção de qual operação será efetuada: Adição, Subtração, Multiplicação, Divisão e Potência e caso o usuário coloque 3 números será feito o cálculo primeiro dos 2 números e com o resultado dele será feito novamente o cálculo do terceiro número.

Monte todas as classes get, set além das classes de sobrecarga necessárias para executar as funções.