



# CRIANDO OBJETO ?????

VAMOS CONHECER ESSA MARAVILHA DA PROGRAMAÇÃO?

# COMPONENTES DE COMPUTAÇÃO



CLASSE



OBJETO



ATRIBUTOS

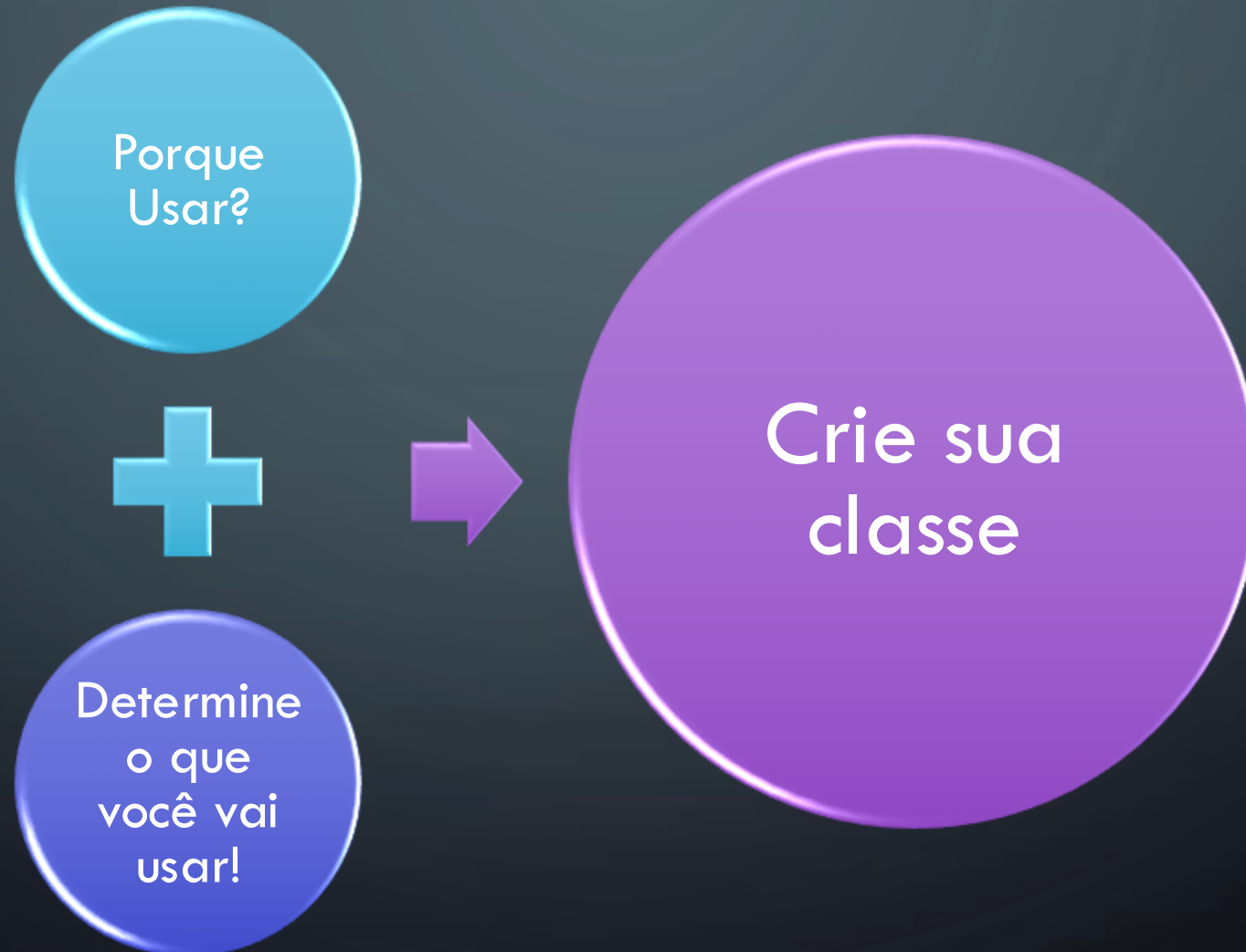


MÉTODOS

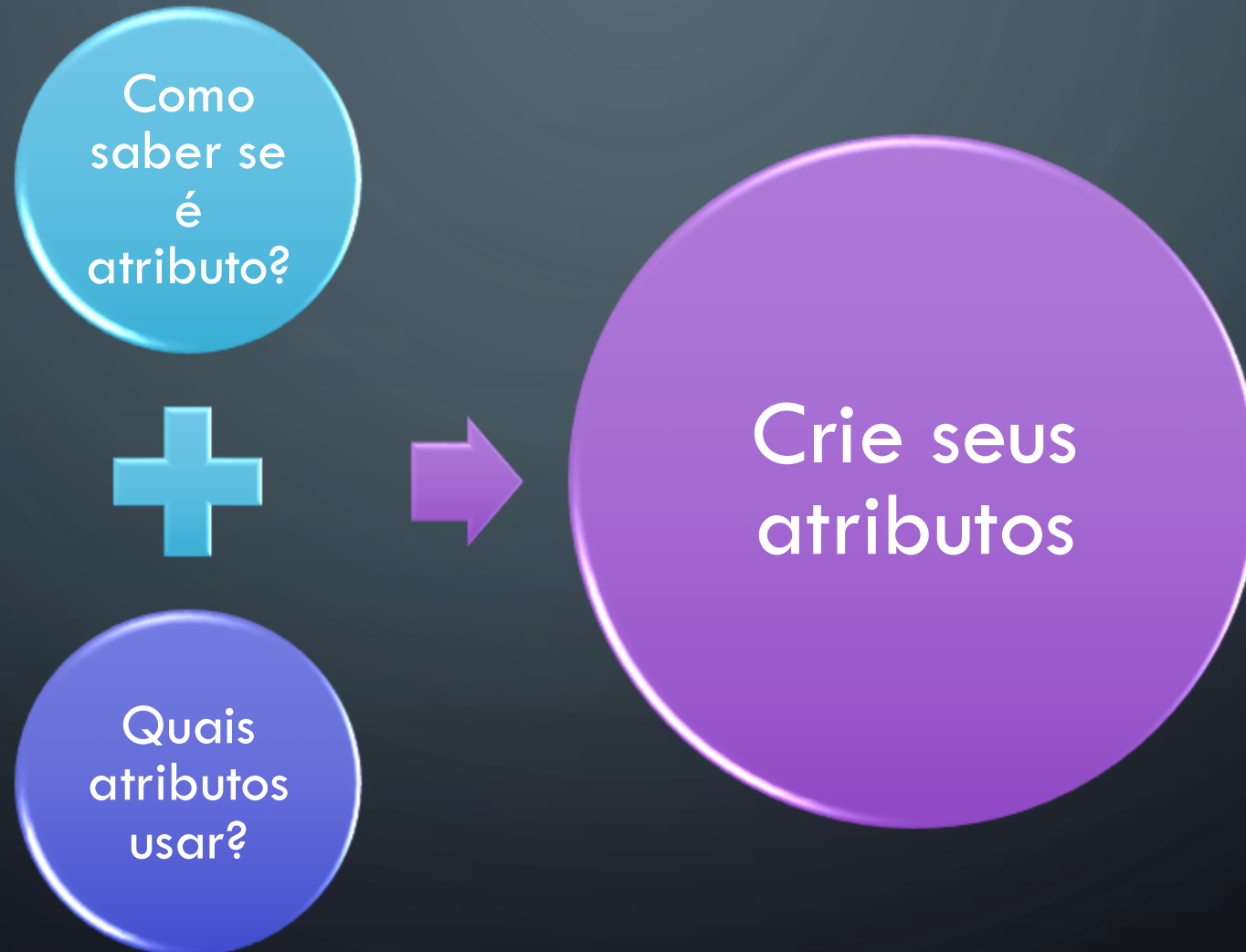


EXEMPLOS

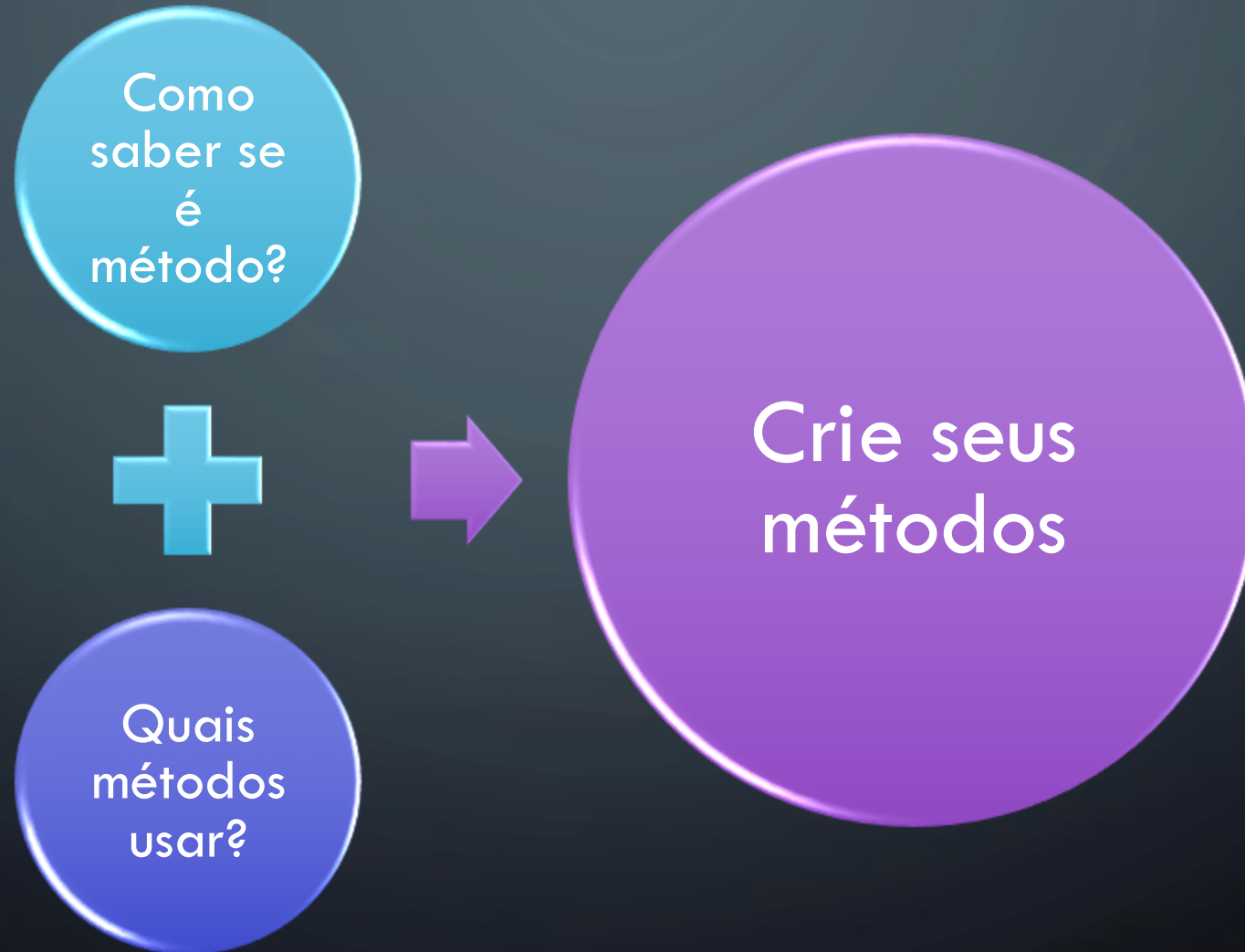
# CLASSE



# ATRIBUTOS



# MÉTODOS



# MÉTODOS PRINCIPAIS





# CRIANDO O SEU PRIMEIRO PROJETO

- Abra o Eclipse
- Escolha a opção File;
- Escolha a opção New;
- Escolha JavaProject;

# CLASSES

- Criando uma classe nova

```
Public class Teste_Classe // Boas práticas: Toda Classe começa com letra Maiúscula Teste_Classe  
{  
}
```



# ATRIBUTOS

- Criando um classe nova

```
Public class Teste_Classe
```

```
{
```

```
    // Conteúdo da sua classe
```

```
    private int numero; // define o número como privado para ser utilizado aqui
```

```
    public int resultado; // define o resultado como público para ser utilizado
```

```
em seu objeto
```

```
}
```

# MÉTODOS

- Criando um classe nova

Public class Teste\_Classe

```
{  
    public Teste_Classe(int numero) {  
        super();  
        this.numero = numero;  
        // this.resultado = resultado;  
    }  
    public int getNumero() {  
        return numero;  
    }  
    public void setNumero(int numero) {  
        this.numero = numero;  
    }  
    public int getResultado() {  
        return resultado;  
    }  
    public void setResultado(int resultado) {  
        this.resultado = resultado;  
    }  
    // Conteúdo da sua classe  
    private int numero; // 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  
    {  
        // private int resultado;  
        // setNumero(15);  
        resultado = getNumero() * 2;  
        return resultado;  
    }  
}
```

# UTILIZANDO NOSSA CLASSE

- Utilizando a nossa classe criando Teste\_Classe

```
Public class Teste_Novo
{
    public static void main(String[] args)
    {
        // Criar classe dobro
        public static void main(String[] args) {
            Teste_Classe dobro = new Teste_Classe(15);
            System.out.println("Resultado é: "+dobro.getDobro());
        }
    }
}
```



PERGUNTAS?



## ATIVIDADE DE FIXAÇÃO

Construa uma classe Aluno com pelo menos 5 atributos e 3 métodos além dos abaixo mencionados.

Atributos obrigatórios:

RE (Registro de Aluno – numérico), NOME (Nome do aluno String 50), FONE (Telefone do aluno String 20), EMAIL (E-mail do aluno String 80)

Métodos obrigatórios:

get e set (PARA TODOS OS ATRIBUTOS), ValidarEmail, CampoNaoNulo, CadastroAluno (Mostra todos os conteúdos dos atributos do aluno)

Faça um programa que recebe a classe Aluno e execute todas as rotinas de get, set e todos os métodos criados.