

Programação Orientada a Objetos (POO) - Aula 03

Professor: Jerffeson Gomes Dutra

Exercício 04 - Merge

- Crie uma pasta
 - Iniciem o monitoramento do git: **git init**
- Crie um arquivo, escreva alguma coisa nele e faça um commit
 - **git add .**
 - **git commit -m "Mensagem do commit"**
- Crie uma nova branch chamada 'branch_merge'
 - **git checkout -b branch_merge**
- Crie um novo arquivo e adicione informações
- Volte para a branch master
 - **git checkout master**
- Quais arquivos você vê?

Exercício 04 - parte 02

- Executem o comando
 - **git merge branch_merge**
 - Quais arquivos você vê? O que aconteceu?
- Volte para a branch **branch_merge**
 - Quais arquivos você vê?

Exercício 05 - Conflitos

- Altere a primeira linha do conteúdo de um dos arquivos e faça o commit
- Mude para a branch master
- altere o conteúdo da primeira linha do mesmo arquivo que você alterou (faça alterações diferentes)
- execute o comando de merge
 - `git merge branch_merge`
- Que mensagem o git exibiu?
- Como está o conteúdo do arquivo?

Exercício 05

```
<<<<<< HEAD
```

```
Código que estava na master.
```

```
=====
```

```
Código que veio da outra banch_merge.
```

```
>>>>>> branch_merge
```



Para resolver um conflito, você deve escolher qual alteração deve permanecer, a atual, a que veio no merge ou as duas e fazer o commit.

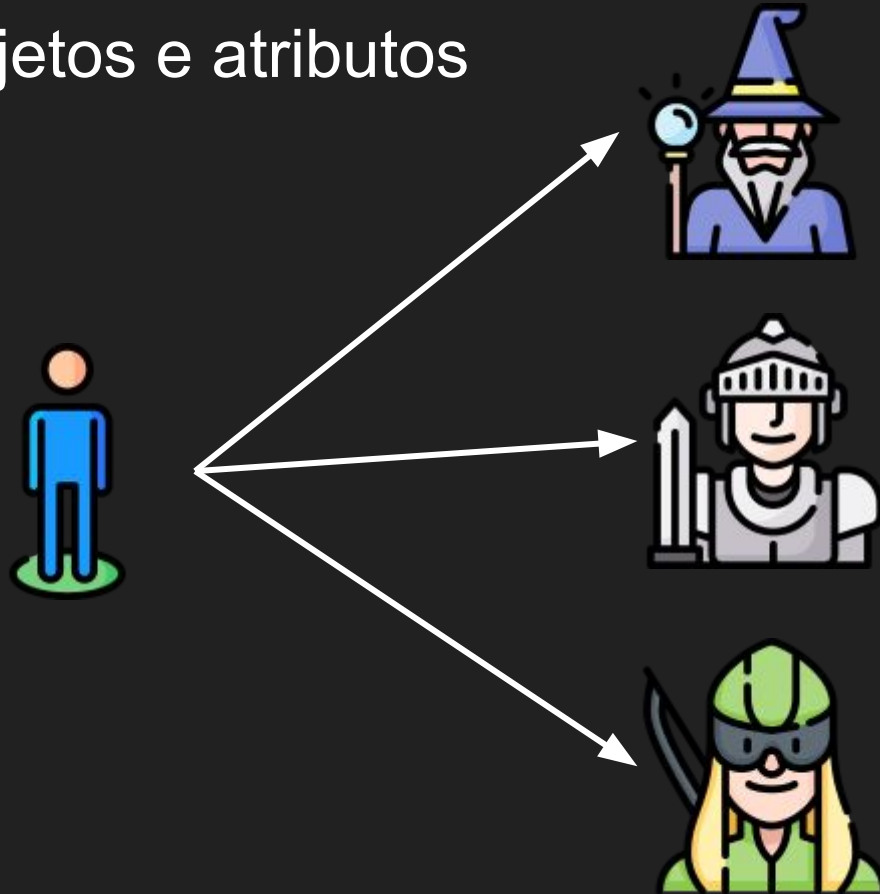
Classes, Objetos e atributos



Classes, Objetos e atributos



Classes, Objetos e atributos



Classes, Objetos e atributos



Thriller - Michael Jakson



"Bohemian Rhapsody" - Queen

Classes, Objetos e atributos

Classe:

- Uma classe é um modelo ou um "template" para criar objetos. Ela define as propriedades e comportamentos que os objetos de determinado tipo terão.
- Em termos mais simples, você pode pensar em uma classe como um esboço para um objeto. Ela contém definições de métodos (funções) e atributos (variáveis) que descrevem o comportamento e as características dos objetos.

Objeto:

- Um objeto é uma instância específica de uma classe.
- Quando você cria um objeto, está criando uma cópia da classe, com seus próprios valores atribuídos aos atributos.
- Por exemplo, se você tem uma classe chamada "Carro", um objeto dessa classe seria um carro específico, como um Ford Fiesta ou um Toyota Corolla.

Atributo (estados):

- Os atributos são as características dos objetos, ou seja, as variáveis que pertencem a um objeto específico.
- Eles representam o estado do objeto e podem ter diferentes valores para cada instância da classe.
- Por exemplo, para a classe "Carro", os atributos poderiam ser "cor", "modelo", "ano", etc.

Exercício 01

Bolo
tipo: string
diametro: number
peso: number
dataFabricação: date
ingredientes: string[]
vendido: boolean

Em uma folha de papel, descrevam 10 classes com no mínimo 5 atributos cada.

- Definir o tipo do atributo (string, number, array, date, boolean)