


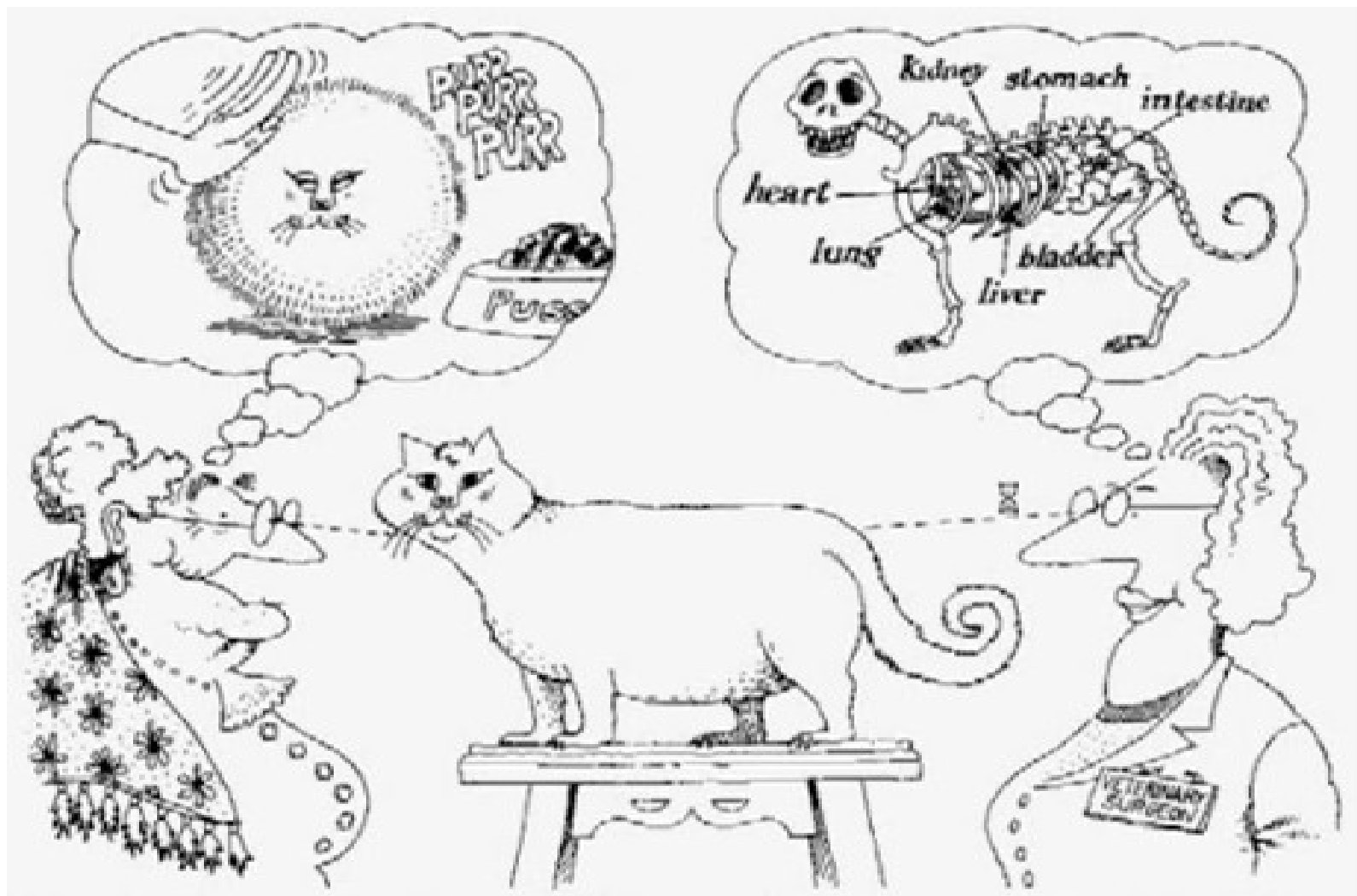
ORIENTAÇÃO A OBJETOS

 <p>Beetle 1954</p>	Propriedades	Métodos
	car.name = Beetle	car.start()
	car.type = Sedan	car.drive()
	car.weight = 840kg	car.brake()
	car.color = Pink	car.stop()

ORIENTAÇÃO A OBJETOS

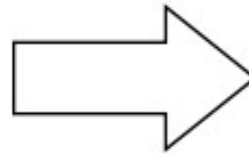
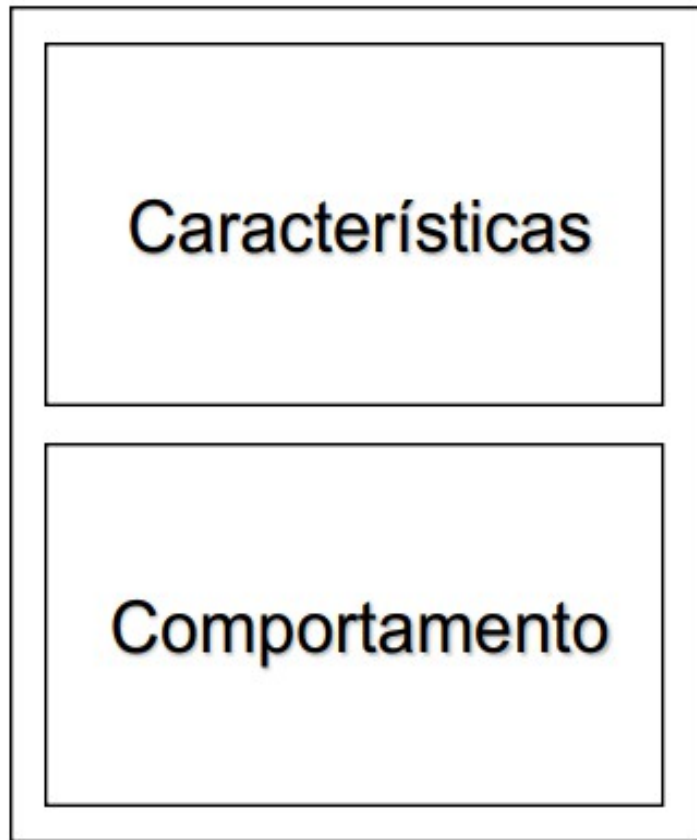


ABSTRAÇÃO

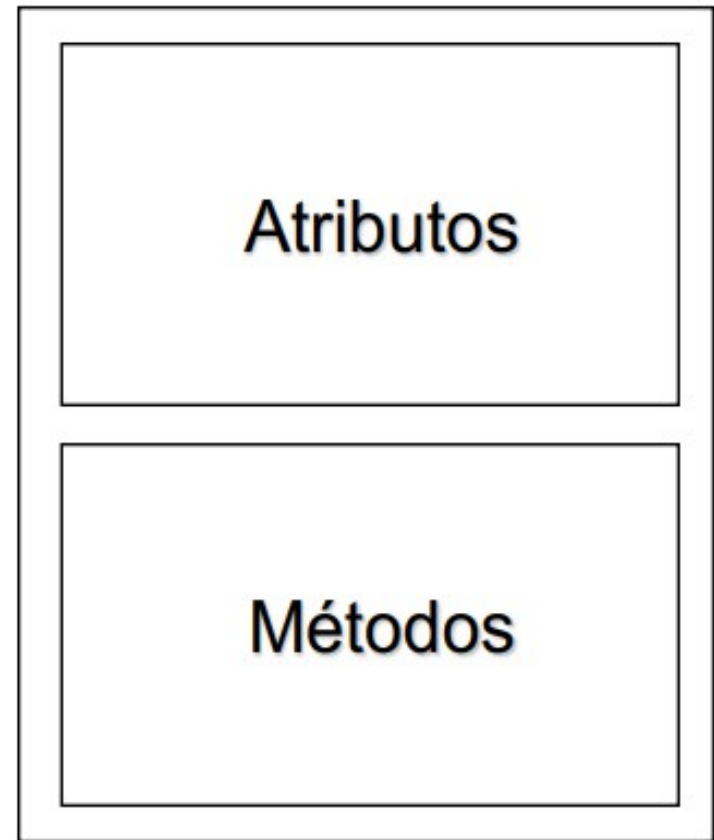


ABSTRAÇÃO

Objeto no Mundo Real



Objeto Computacional



ABSTRAÇÃO



CLASSE CARRO		OBJETO CARRO A	OBJETO CARRO B
Atributos de objeto	Marca	Ford	Mitsubishi
	Modelo	Fiesta	L-200
	Cor	branco	azul royal
	Combustível	gasolina	diesel
Métodos	ligar		
	acelerar		
	frear		

CLASSE EXEMPLO

```
public class Carro {  
    String marca;  
    String modelo;  
    String cor;  
    String combustivel;  
  
    public void ligar() {  
        System.out.println("Carro Ligado!!!!");  
    }  
  
    public void acelerar() {  
        System.out.println("Carro sendo acelerado!!!");  
    }  
  
    public void frear() {  
        System.out.println("Carro sendo freiado!!!");  
    }  
}
```


OBJETOS JAVA

```
class Vehicle{  
    int numberOfWheels;  
    String brandName, color;  
    double price;  
    void start( );  
    void changeGear( );  
}
```



blue print of an object



```
Vehicle car = new Vehicle( );
```



```
Vehicle bike = new Vehicle( );
```



actual object



```
Vehicle truck = new Vehicle( );
```



www.btechsmartclass.com

EXEMPLO CARRO

Implementar classe Carro com os atributos modelo, cor e ligado (booleano).

Deve ser implementado os metodos ligar, desligar e acelerar.

Quando ligar o carro, deve ser alterado o atributo ligado para true.

Quando desligar o carro, deve ser alterado o atributo ligado para false.

Quando acelerar, deve ser verificado se o carro está ligado.

EXERCÍCIO ANIMAL

Implementar classe Animal com os atributos tipo, nome e alimentado (booleano).

Deve ser implementado os metodos alimentar, dormir, mostrarAnimal.

Quando alimentar o animal, deve ser alterado o atributo alimentado para true.

Quando mostrarAnimal, deve ser demonstrados os dados do animal.

Quando dormir, deve ser verificado se o animal está alimentado.

O animal pode dormir apenas se estiver alimentado.

TRABALHO

Desenvolva a classe Aluno, escolha os atributos e metodos para sua implementação.

Sejam criativos.

