



PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS

PROF. JOSENALDE OLIVEIRA

josenalde.oliveira@ufrn.br

<https://github.com/josenalde/apds>

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS - UFRN

DECLARAÇÃO E INSTANCIÇÃO DE OBJETOS

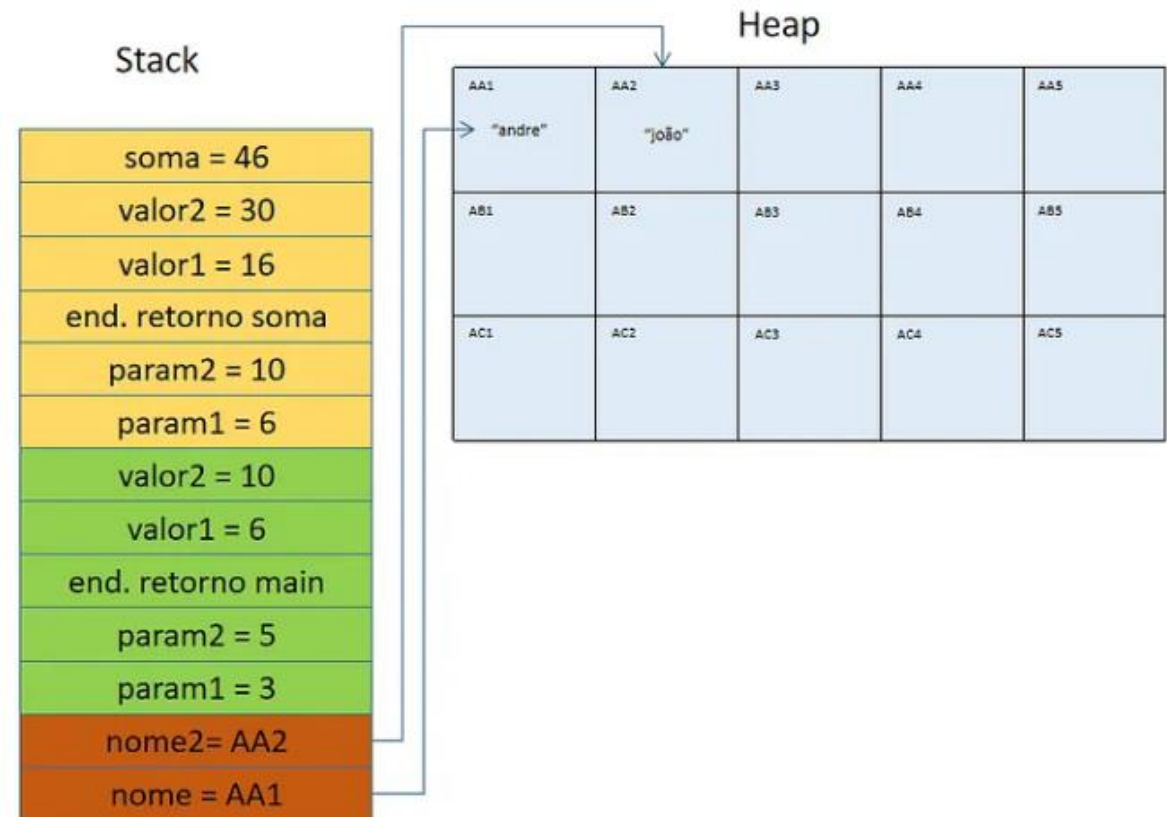
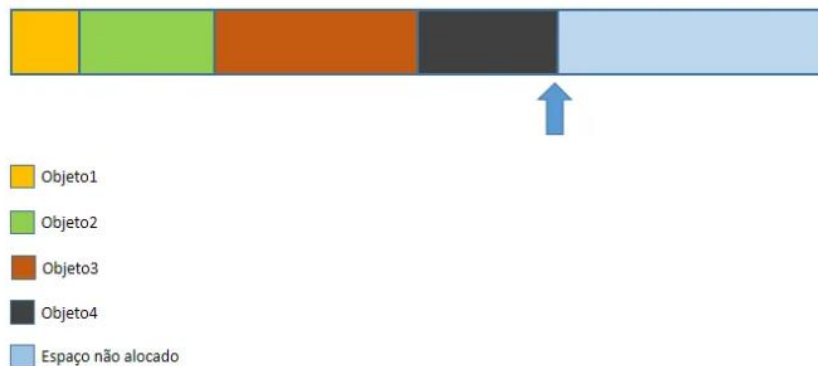
- Declaramos uma “variável” de determinada **Classe**, a qual é inserida na STACK (pilha) da Máquina Virtual Java (JVM)
 - Exemplos: **Robo** r2d2; **Carro** meuCarro; **Elevador** elevador;
 - Se compararmos com C/C++, esta “variável” poderia ser vista como o nome do ponteiro, o qual precisará receber um endereço.
- É necessário, contudo, que seja instanciado um novo objeto desta Classe com o operador **new** e esta “variável” irá referenciar o endereço atribuído para este objeto. Este endereço será armazenado no HEAP da JVM.
 - Forma 1: `Robo r2d2 = new Robo(); Carro meuCarro = new Carro(); Elevador elevador = new Elevador`
 - Forma 2: `r2d2 = new Robo(); meuCarro = new Carro(); elevador = new Elevador();`

OBS: Ao tentar executar:

```
Robo r2;  
System.out.println("#r2: " + Integer.toHexString(System.identityHashCode(r2)));  
Erro! Informa que a variável r2 não foi inicializada
```

DECLARAÇÃO E INSTANCIAÇÃO DE OBJETOS

- O objeto é alocado no HEAP e apenas sua referência (endereço) é salvo pela sua variável (ponteiro) na STACK
- Os objetos no HEAP tem tamanho dinâmico



Fonte: Santarosa, A. Heap, Stack e Garbage Collector, 2021

DECLARAÇÃO E INSTANCIAÇÃO DE OBJETOS

- Agora, ao instanciar, tem-se um “endereço” atribuído:
 - Robo r2 = new Robo();
 - System.out.println("#r2: " + Integer.toHexString(System.identityHashCode(r2)));
 - Por exemplo, exibe o código hexadecimal 372f7a8d ([hashcode](#))

```
Classe1 obj1;
```

Declara **obj1** como **referência** para objeto da classe **Classe1**

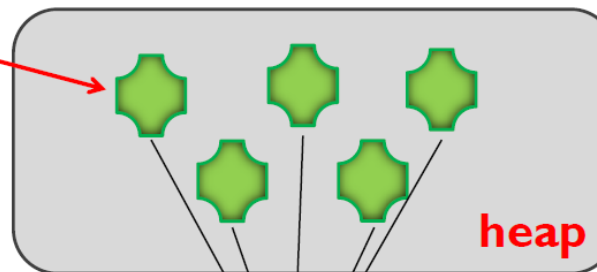
```
obj1 = new Classe1();
```

Cria objeto e faz **obj1** referenciar objeto recém-criado

obj1

A variável **obj1** armazena uma **referência** para o objeto em si. Seu conteúdo é o **endereço** do objeto.

O **heap** é a organização de memória mais flexível que permite o uso de **qualquer área lógica disponível**.



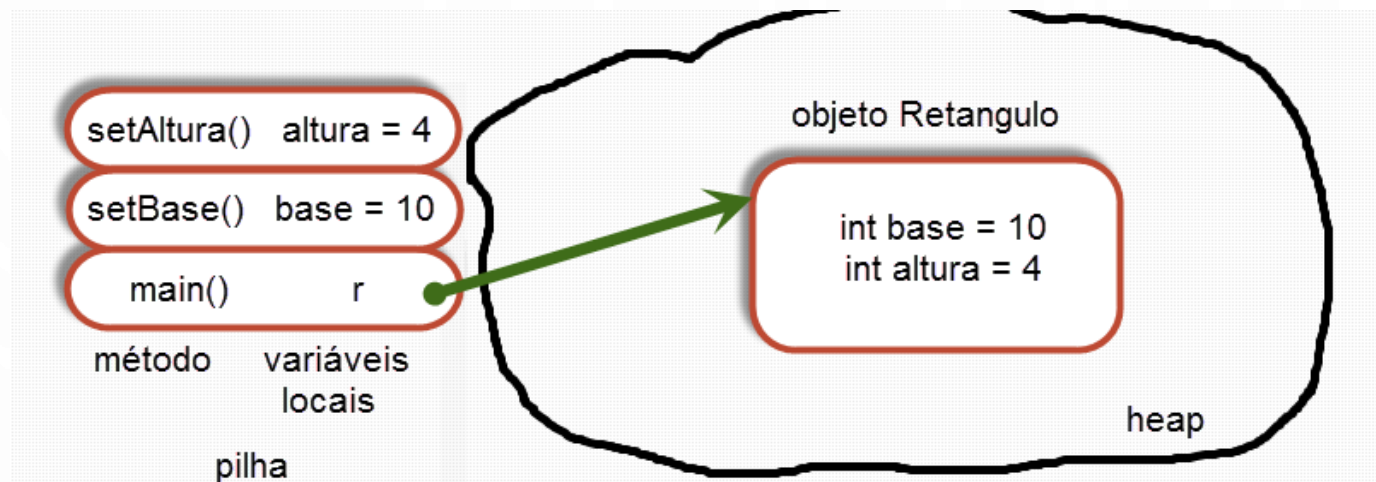
Objetos

Fonte: Slides APDS Profa. Alessandra Mendes
[Playlist POO \(2021\)](#)

DECLARAÇÃO E INSTANCIÇÃO DE OBJETOS

- Vejamos um outro exemplo:

```
1 public class Retangulo {
2
3     private double base;
4     private double altura;
5
6     public double getBase() {
7         return base;
8     }
9
10    public void setBase(double base) {
11        this.base = base;
12    }
13
14    public double getAltura() {
15        return altura;
16    }
17
18    public void setAltura(double altura) {
19        this.altura = altura;
20    }
21
22    public static void main(String[] args) {
23        Retangulo r = new Retangulo();
24        r.setBase(10);
25        r.setAltura(4);
26    }
27
28 }
```



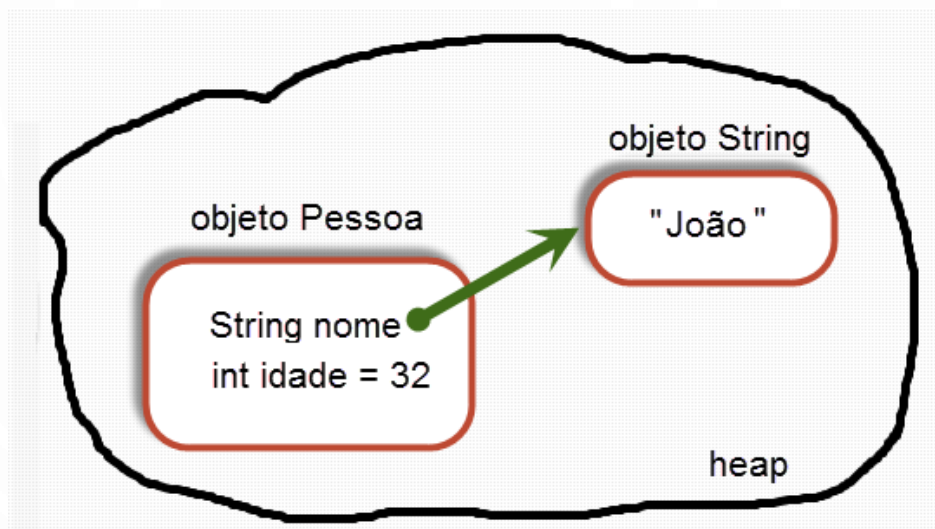
Fonte: <https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-java-garbage-collection/30326>

- O método main() é colocado no topo da pilha, junto com variáveis locais e/ou referências nele, como r, que guarda o “endereço” do objeto Retangulo no HEAP
- setBase() e setAltura() são empilhados com as variáveis locais correspondentes (altura, base)
- Os atributos (variáveis de instância) e seus valores “vivem” dentro do objeto no HEAP, recebendo os valores das variáveis locais em main()

DECLARAÇÃO E INSTANCIAÇÃO DE OBJETOS

- Vejamos um outro exemplo:

```
Class Pessoa() {  
    String nome; // objeto  
    int idade; // primitiva  
}
```



Objeto referenciado por nome
no HEAP!

Fonte: <https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-java-garbage-collection/30326>

DECLARAÇÃO E INSTANCIAÇÃO DE OBJETOS

- Fazer um objeto IGUAL a outro objeto, significa “apontar” para o mesmo local no HEAP:

```
Robo r2d2 = new Robo();
```

```
Robo r2d3;
```

```
r2d3 = r2d2;
```

```
System.out.println(r2d2 == r2d3); // O que acontece aqui?
```

Alterações em um refletem no outro

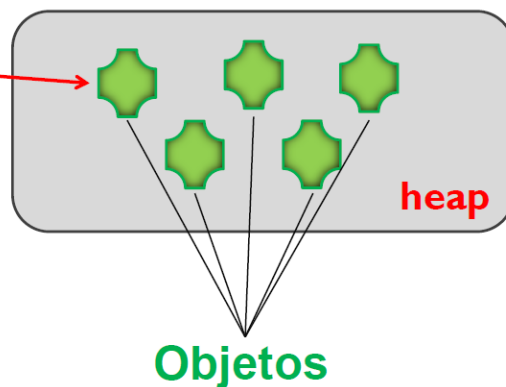
```
System.out.println("#r2d2: " + Integer.toHexString(System.identityHashCode(r2d2)));
```

```
System.out.println("#r2d3: " + Integer.toHexString(System.identityHashCode(r2d3)));
```

obj1

obj2

Duas variáveis referenciando
o mesmo objeto. Qualquer
alteração é feita no objeto.



E agora? r2d2 receberá um novo endereço, mas
r2d3 referencia o endereço anterior de r2d2

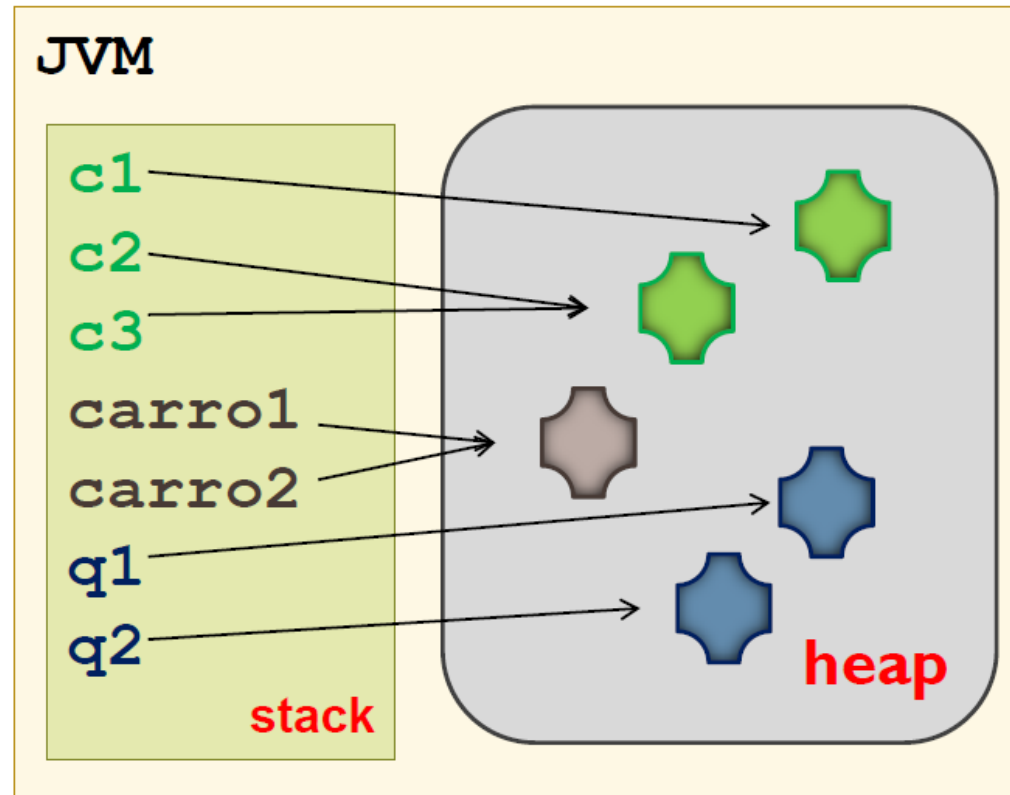
```
r2d2 = new Robo();  
System.out.println(r2d2 == r2d3);
```

Fonte: Slides APDS Profa. Alessandra Mendes

DECLARAÇÃO E INSTANCIAÇÃO DE OBJETOS

- Vamos analisar o estado final do HEAP, após a sequência de comandos:

```
Circulo c1,c2,c3;  
Carro carro1, carro2;  
c1 = new Circulo();  
Quad q1 = new Quad();  
c2 = c1;  
carro1 = new Carro();  
Quad q2 = q1;  
q1 = new Quad();  
c3 = c1;  
c1 = new Circulo();  
carro2 = carro1;
```



Fonte: Slides APDS Profa. Alessandra Mendes

COMPARAÇÃO ENTRE OBJETOS

- O uso do operador de comparação (igualdade, `==`) verifica se os valores (endereços) das variáveis são iguais, ou seja, se referenciam o mesmo objeto
- Já o método **`equals()`** verifica se dois objetos possuem o mesmo ESTADO, ou seja, se todos os seus atributos possuem os mesmos valores.

```
Robo r1 = new Robo();  
r1.setName("android");  
Robo r2 = new Robo();  
r2.setName("android");  
r1.setBatDuration(10);  
r2.setBatDuration(10);  
r1.setTurnedOn(true);  
r2.setTurnedOn(true);  
System.out.println(r2.equals(r1)); // mesmo ESTADO
```

Para que o método **`equals`** funcione corretamente, a documentação da API Java recomenda sobrescrever os métodos **`hashCode`** e **`equals`** na definição da classe. Iremos ver o que significa sobrescrever mais tarde, mas por ora no VSCODE pode-se criar automaticamente com o botão direito do mouse (source action – generate hashCode e equals)

DESALOCANDO OBJETOS: COLETOR DE LIXO

- Garbage Collector: gerenciamento automático de memória, para evitar problemas de desalocação explícita dos espaços ocupados por objeto não mais referenciados, em Java, C#, Python, Go, outras...
 - Assegura que objetos referenciados (vivos) permaneçam na memória
 - Recuperar a memória alocada a objetos não mais alcançáveis, seja por referir-se a outro objeto ou null, ou se uma variável local perde o escopo (programa retorna do método onde foi declarada)
 - Embora `System.gc()` force o coletor de lixo, não se faz isto! Pois o GC monitora proximidade de falta de memória
 - No ciclo de coleta ocorrem as etapas de suspensão da aplicação, marcação de objetos não referenciados, compactação (correção de fragmentação) e retomada

Leitura complementar sobre GC: <https://www.devmedia.com.br/introducao-ao-java-garbage-collection/30326>

CONSTRUTORES

- Construtor é o método invocado quando da INSTANCIÇÃO do Objeto com o operador **new**. Sua assinatura básica possui visibilidade PÚBLICA (public), seguido do mesmo nome da classe. Não possui tipo de retorno (nem mesmo **void**). Pode ter ou não parâmetros (chamado construtor parametrizado)
- Por padrão, se não for criado o construtor sem parâmetros, fica implícito.
- Contudo, se outro construtor parametrizado for definido, o sem parâmetros não é incluído automaticamente.

```
public Robo() {  
}
```

```
public Robo(String name, int batDuration, boolean turnedOn) {  
    this.name = name;  
    this.batDuration = batDuration;  
    this.turnedOn = turnedOn;  
}
```

CONSTRUTORES

- Podemos ter vários construtores, com diferentes números de parâmetros
- Em geral usamos quando um ou mais parâmetros são definidos (padrão)

```
public Robo() {  
    }  
}
```

```
public Robo(String name, int batDuration, boolean turnedOn) {  
    this.name = name;  
    this.batDuration = batDuration;  
    this.turnedOn = turnedOn;  
}
```

```
public Robo(String name, int batDuration) {  
    this.name = name;  
    this.batDuration = batDuration;  
    this.turnedOn = false;  
}
```

```
Robo r1 = new Robo();  
Robo r2 = new Robo("android", 100, true);  
Robo r3 = new Robo("r2d2", 100);
```