

Programação Orientada a Objetos

Prof. Dr. Josenalde Barbosa de Oliveira

josenalde.oliveira@ufrn.br

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



Interfaces

- Relembrando:
 - Classes abstratas não possuem objetos, apenas concentram atributos e/ou métodos comuns às classes derivadas
 - Estas classes derivadas (subclasses) são classes CONCRETAS, ou seja, possuem objetos
 - As classes abstratas podem possuir métodos abstratos, que precisam ser sobrescritos (implementados) obrigatoriamente nas subclasses; mas também pode ter método concreto, como os setters e getters e outros
 - Assim, a classe abstrata não impõe apenas obrigações (métodos abstratos) às subclasses, mas também oferece herança de métodos concretos que são herdados e são comuns às subclasses



Interfaces

- Relembrando:
 - Mas se quisermos apenas definir assinaturas de métodos abstratos nesta classe, forçando a implementação nas subclasses, formando uma coleção de obrigações, compromissos ou operações necessárias (CONTRATO)?
 - Este é o conceito de INTERFACE
 - Uma classe não estende a interface, ela IMPLEMENTA (*implements*) a interface
 - Uma INTERFACE pode ter atributos constantes (final) herdados pelas classes que a implementa



Interfaces

- Ideia:
 - Imagine uma empresa com vários processos a serem modelados em classes
 - Exemplo: contrato com fornecedores, pagamentos de impostos, contratação de funcionários, operações de vendas, etc.
 - Classes neste domínio teriam atributos e métodos bem distintos, provavelmente com hierarquias de classes diferentes
 - O que haveria de comum entre todas essas classes? (Ex: auditoria!)
 - Poderíamos ter uma interface com um método auditar que precisaria ser implementado em todas as classes que implementassem esta interface. Em Java é a única forma de atribuir obrigações comuns a hierarquias de classes distintas, pois não possui herança múltipla (uma subclasse não pode ter mais de uma superclasse)



Interfaces



- Ampliar o problema dos profissionais:
 - Vamos modelar um **balancete** no domínio do sistema
 - O salário bruto pode ser um item declarado neste balancete
 - Embora seja um atributo da classe abstrata Profissional, não faz sentido que ela seja uma interface, pois descaracteriza-a como entidade do domínio
 - Já o custo associado aos salários dos profissionais são um dos itens do balancete
 - Agora imagine que há outro item, de natureza distinta, os imóveis da empresa com atributos (descricao:String, dataInicioContrato: Date, valorAluguel:float)

O balancete é um **demonstrativo financeiro** de caráter não obrigatório feito pelas empresas, sendo muito relevante para que se previnam possíveis erros tanto de crédito quanto de débito na contabilidade de um negócio. Entretanto, esse documento é de uso interno, sendo muitas vezes usado estrategicamente pela companhia em questão, e normalmente contém todas as contas e saldos em um determinado período.



Diagrama de classes

```
public interface Balancete {  
    public float declararDespesa();  
}
```

Palavra abstract
OPCIONAL

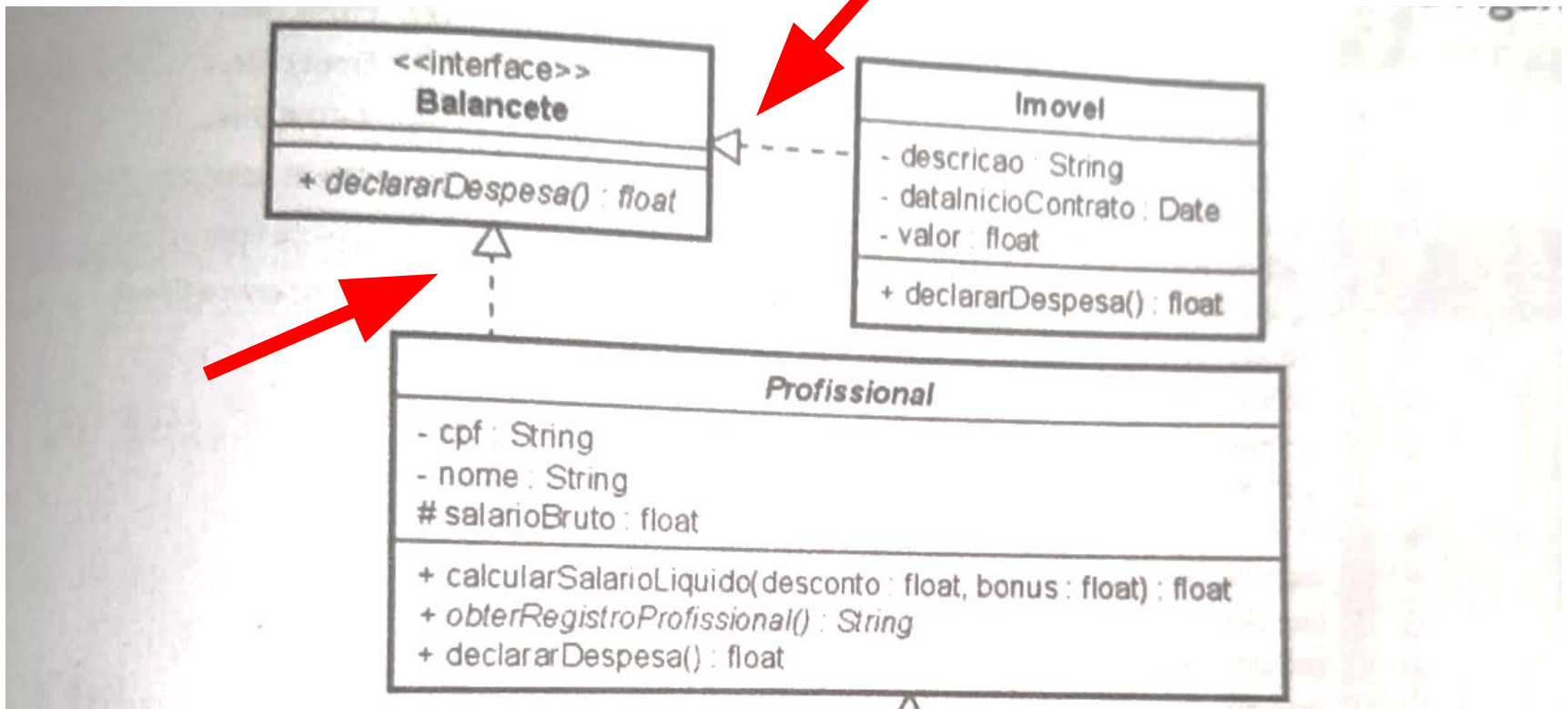


Diagrama de classes

```
public interface Balancete {  
    public float declararDespesa();  
}
```

Palavra abstract
OPCIONAL

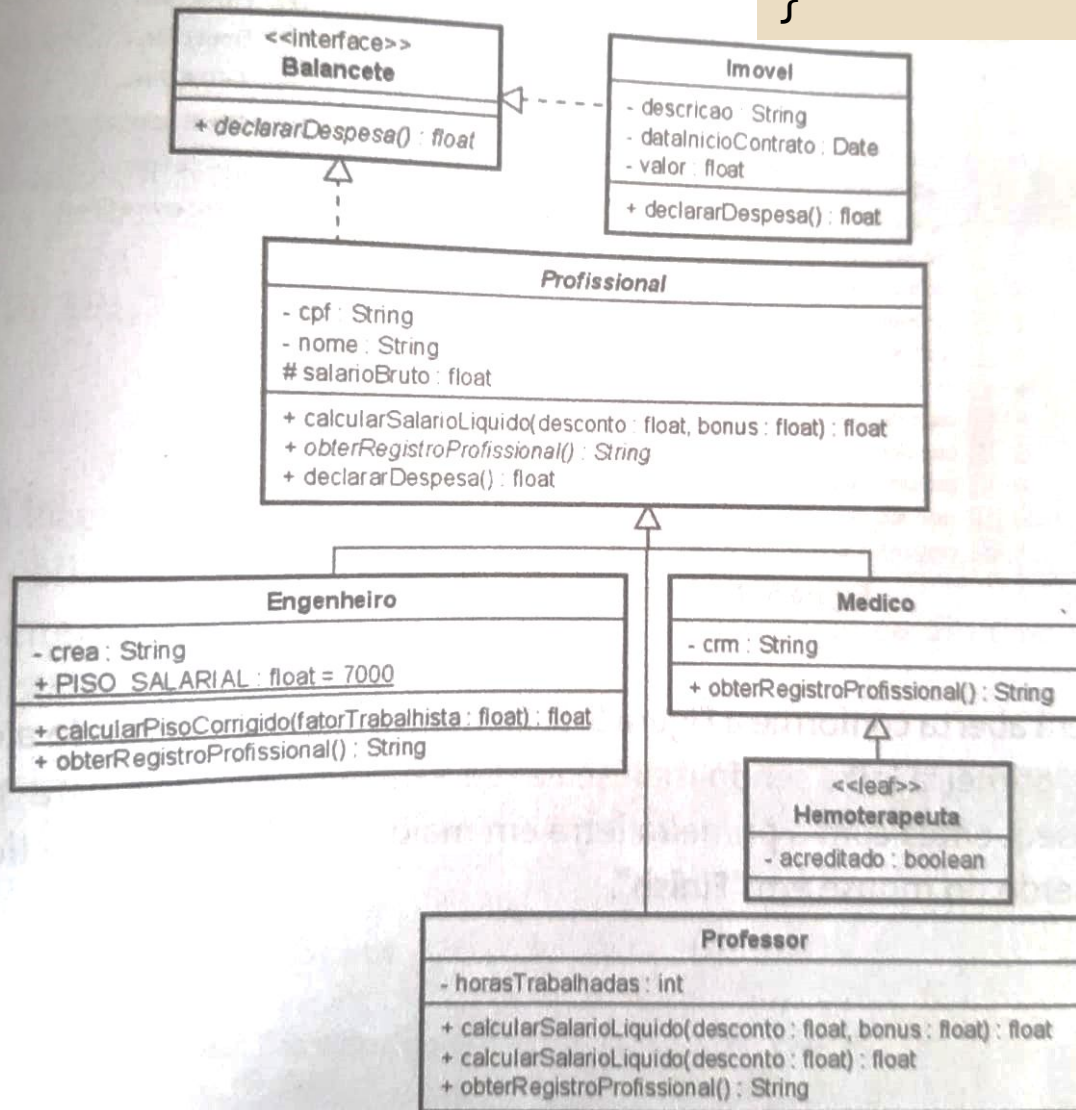


Figura 5-3: exemplo atualizado utilizando interface.



Imovel.java

```
import java.util.Date;

public class Imovel implements Balancete{

    private String descricao;

    private Date dataInicioContrato;

    private float valorAluguel;

    //setters and getters

    @Override

    public float declararDespesa() {

        return valorAluguel;

    }

}
```



Profissional.java

```
public abstract class Profissional implements Balancete{  
    //atributos, construtores...;  
    //setters and getters  
    @Override  
    public float declararDespesa() {  
        return salarioBruto;  
    }  
}
```



Principal.java

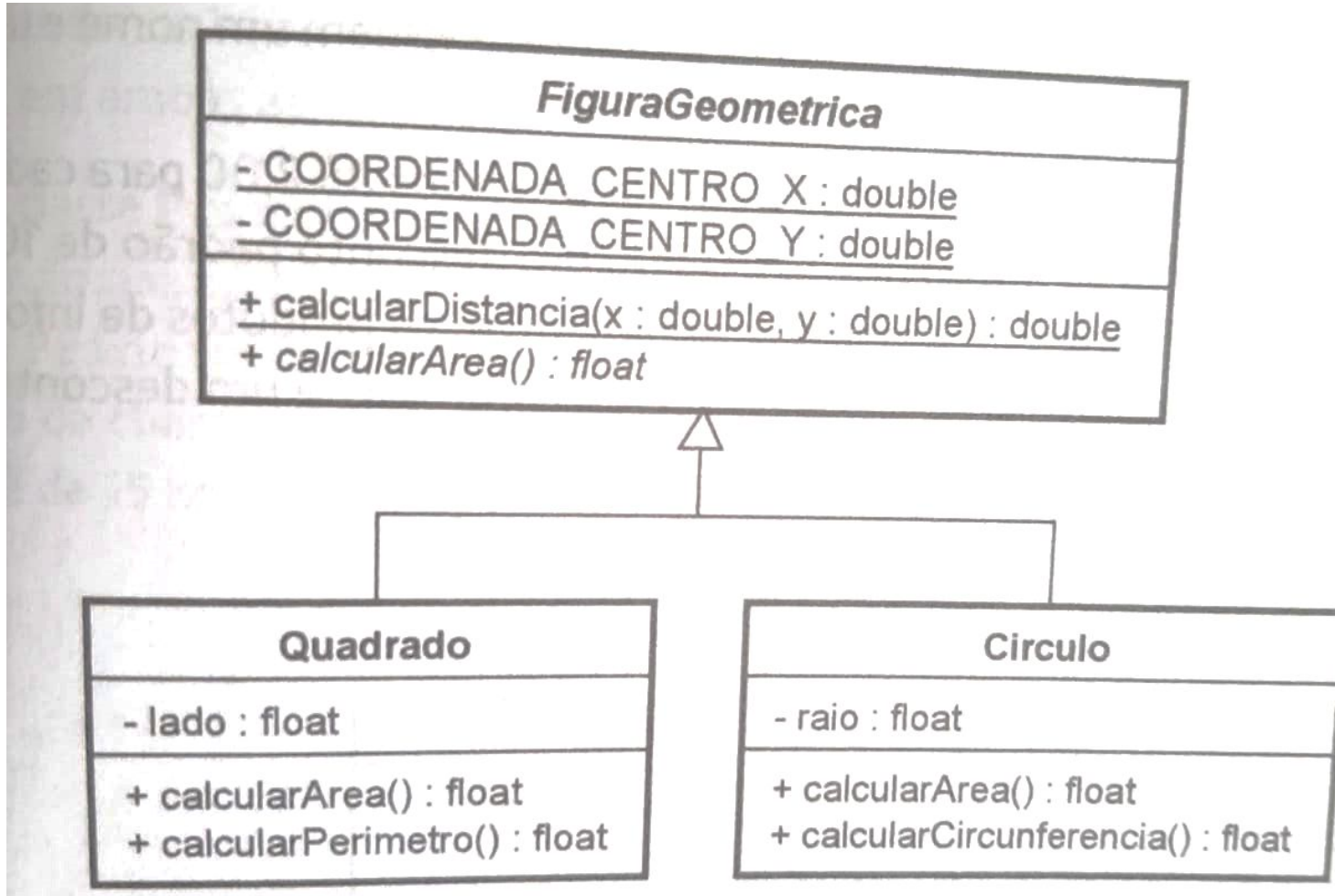
```
public class Principal() {  
    public static void main(String[] args) {  
        Profissional p3 = new Engenheiro("111.111.111-11", "José",100);  
        p3.setCrea("1234");  
        Imovel i1 = new Imovel();  
        LocalDate dataInicioContrato = new LocalDate(2024,07,09);  
        i1.setDataInicioContrato(dataInicioContrato);  
        i1.setDescricao("Sede da empresa");  
        i1.setValorAluguel(1000.50f);  
        imprimirDespesa(i1);  
        imprimirDespesa(p3);  
    }  
  
    public static void imprimirDespesa(Balancete bal) {  
        System.out.println("Despesa: " + bal.declararDespesa());  
    }  
}
```

- Qualquer objeto de qualquer classe que implemente a interface Balancete pode ser passado como parâmetro para imprimirDespesa



Exercício resolvido

1. Seja o diagrama de classes abaixo, criar um projeto que o implemente:



Exercício resolvido

1. Seja o diagrama de classes abaixo, criar um projeto que o implemente:

- Uma superclasse abstrata chamada `FiguraGeometrica` e as classes `Quadrado` e `Circulo`
- Os atributos públicos, estáticos e finais `COORDENADA_CENTRO_X` e `COORDENADA_CENTRO_Y` dentro da classe `FiguraGeometrica`, atribuindo o valor 2 para ambos atributos
- Um método abstrato para cálculo de área, sobdescrito nas subclasses.
- Um método estático `calcularDistancia` que recebe uma posição e retorna a dist. Euclidiana para o centro da figura
- Os atributos das subclasses devem ser iniciados com construtores com parâmetros
- Escrever classe `Principal`, contendo o método `main` que instancie um objeto `Quadrado` com lado 3cm e um objeto `Circulo` de raio 1cm. Exiba o perímetro e área de cada figura. Invoque o método `calcularDistancia` passando os valores 4 e 8, exibindo o resultado



Exercício resolvido

2. Construa o diagrama de classes UML que modele as seguintes ações:

- Uma interface Pontuacao que possua um método calcularPontos a ser implementado pelas subclasses Clube e CartaoProva
- Uma superclasse abstrata Clube que possua os atributos nome (que guarda o nome do clube). A classe deve possuir um construtor que receba o valor para inicialização do atributo, além dos getters e setters
- Uma classe Futebol, que possua os atributos numéricos vitorias, empates, derrotas. A classe deve possuir construtor parametrizado, getters e setters
- Um método calcularPontos, dentro da classe Futebol, que compute os pontos de um clube, que consiste no número de vitórias multiplicado por três mais os números de empates
- Uma classe Vantagem com o atributo milhas (guarda milhas voadas). A classe deve possuir um construtor parametrizado, getters e setters
- Um método calcularPontos dentro da classe Vantagem, que compute os pontos de um clube de vantagens, que consiste no número de milhas multiplicado por 1,5



Exercício resolvido

2. Construa o diagrama de classes UML que modele as seguintes ações:

- Uma classe CartaoProva que possua os atributos acertos (que guarda o número de acertos do candidato) e erros
- Um método calcularPontos, dentro da classe CartaoProva, que calcule os pontos de uma prova, que consiste no número de acertos multiplicados por 2 menos o número de erros
- Uma classe Principal, com método main, que cria uma lista de 3 objetos, tipificado pela interface Pontuacao.
 - Instancie um objeto de cada classe, passando os parâmetros adequados ao construtor, com valores a sua escolha.
 - A seguir, percorra a lista, enviando uma mensagem ao objeto, pedindo que calcule a qtd. de pontos, exibindo o
 - valor recebido. Use ArrayList

