

Orientação a Objetos com Java

Etapa 5 – Estruturas Condicionais e Encapsulamento

Gustavo de Miranda Gonçalves

gustavo.miranda@prof.infnet.edu.br



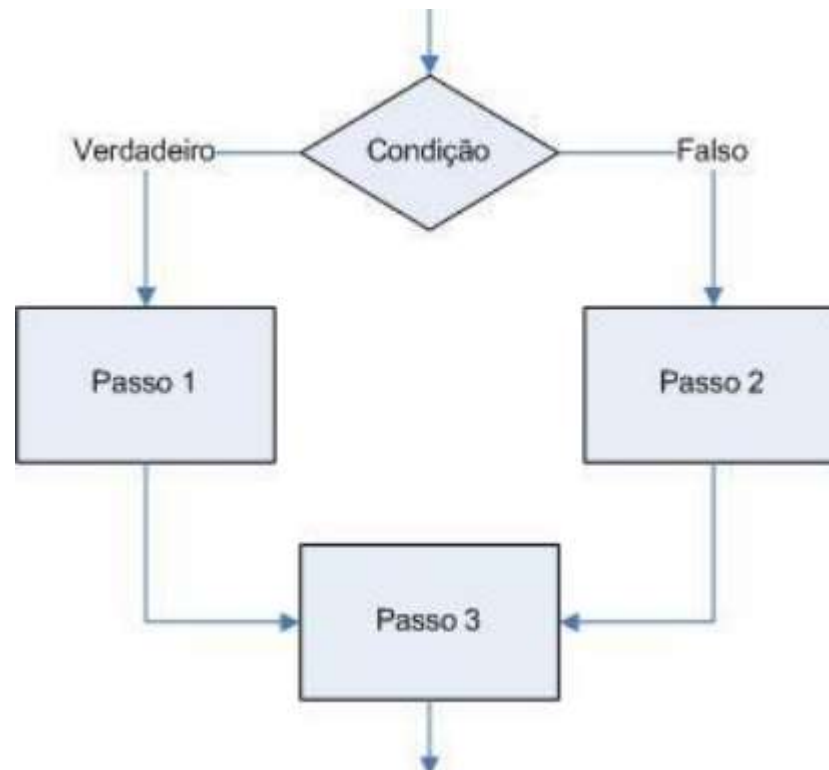
Instituto Infnet



5. Estruturas condicionais e strings

- Realizando escolhas com cláusulas condicionais
- Cláusulas condicionais com if-else
- Escopos de variáveis, campos, parâmetros e variáveis locais
- Operações simples sobre Strings

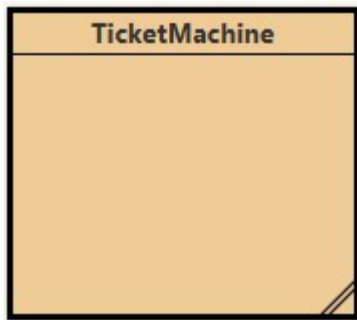
5.1 – Estruturas condicionais



5.1 – Estruturas condicionais

Teste	Valor de retorno	Explicação
<code>5 > 3</code>	true	5 é maior do que 3?
<code>5 >= 6</code>	false	5 é maior ou igual a 6?
<code>5 < 3</code>	false	5 é menor do que 3?
<code>5 <= 6</code>	true	5 é menor ou igual a 6?
<code>1 == 1</code>	true	1 é igual a 1?
<code>1 != 1</code>	false	1 é diferente de 1?

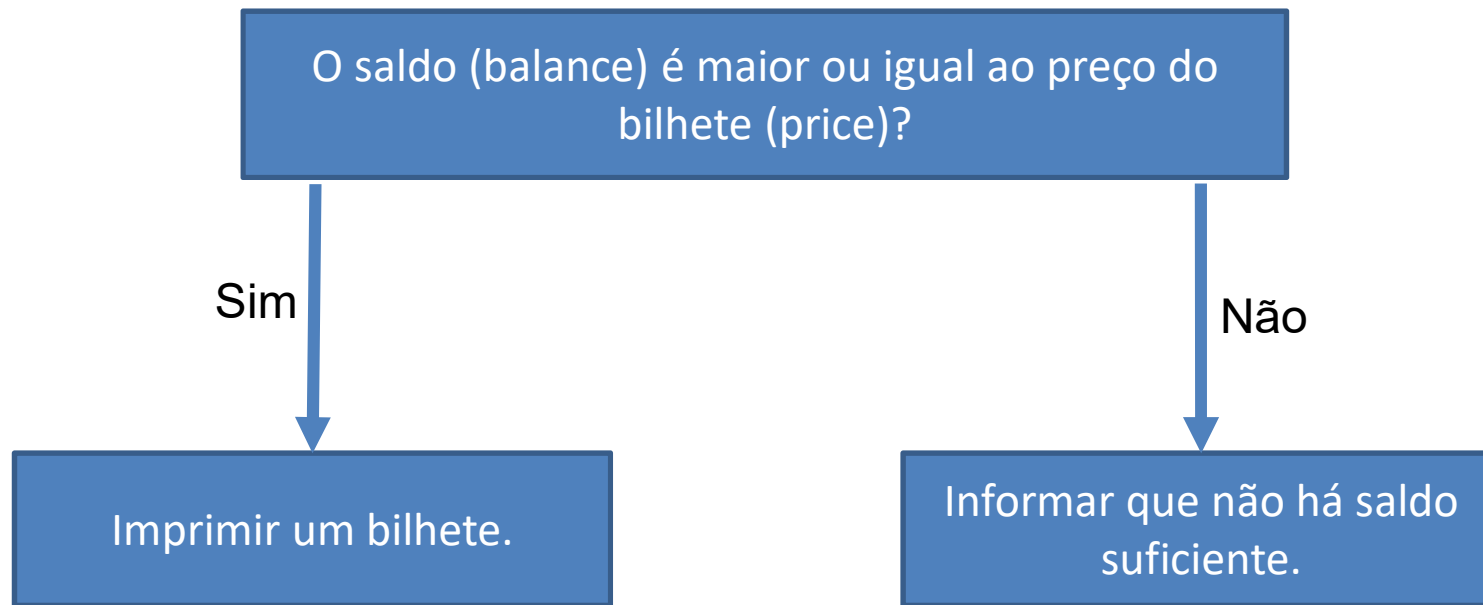
TicketMachine



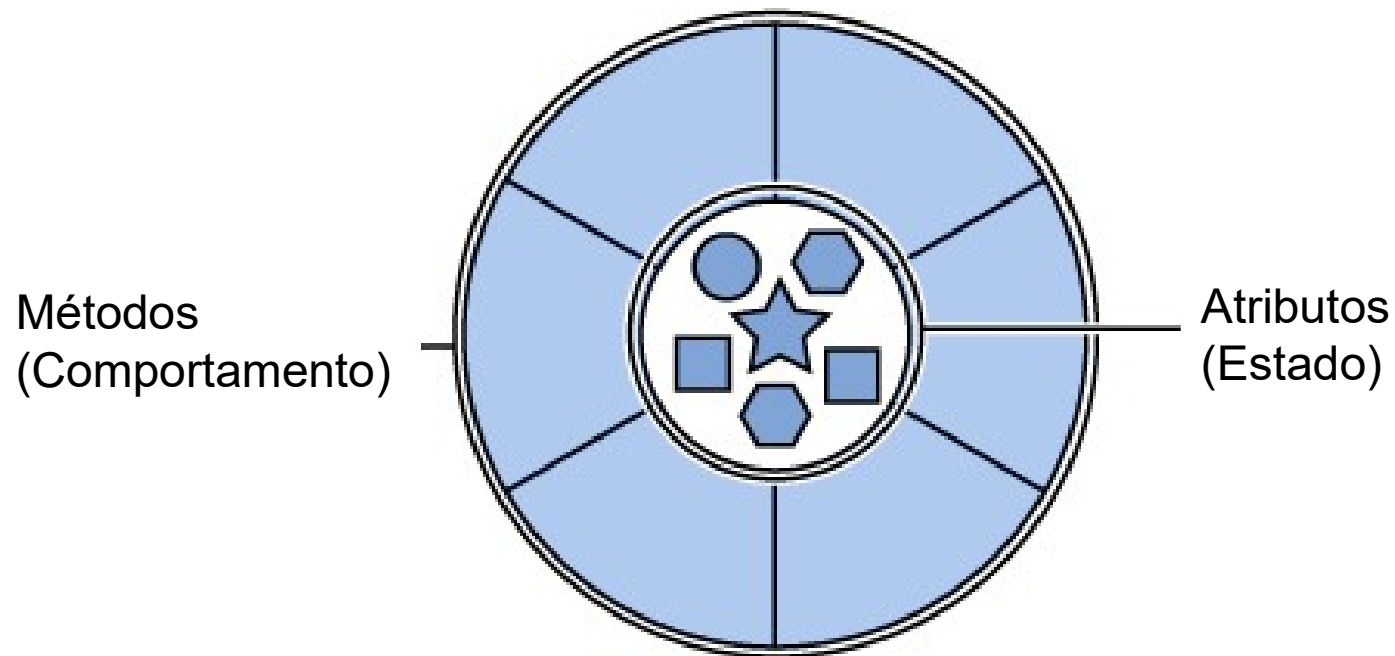
<code>int getBalance()</code>	<code>//Saldo</code>
<code>int getPrice()</code>	<code>//Preço do Ingresso</code>
<code>void insertMoney(int amount)</code>	<code>//Inserir Dinheiro</code>
<code>void printTicket()</code>	<code>//Imprimir Ingresso</code>
<code>int refundBalance()</code>	<code>//Devolver Dinheiro</code>

5.1 – Estruturas condicionais

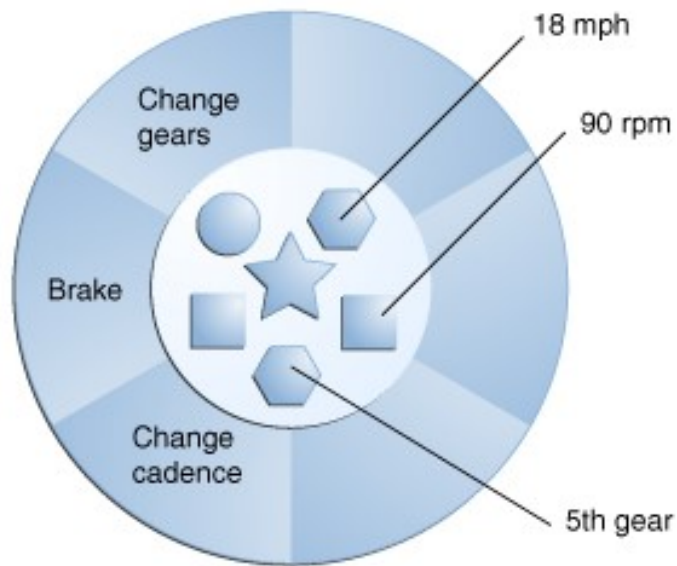
No exemplo do *TicketMachine* (máquina que imprime ingressos):



4.3 - Métodos para acesso aos campos (Encapsulamento)



4.3 - Métodos para acesso aos campos (Encapsulamento)



A bicycle modeled as a software object.

<https://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/concepts/object.html>