

Aula 4: Orientação a Objetos com Java e UML

Professor(a): Virgínia Fernandes Mota
virginia@teiacoltec.org

ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS - DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS



Exercícios: Modelo de funcionários

O objetivo aqui é criar um sistema para gerenciar os funcionários do Banco!

- Modele um funcionário usando UML. Ele deve ter o nome do funcionário, o departamento onde trabalha, seu salário (double), a data de entrada no banco (String) e seu RG (String).
- Transforme o modelo acima em uma classe Java. Teste-a, usando uma outra classe que tenha o main. Você deve criar a classe do funcionário com o nome `Funcionario`, mas pode nomear como quiser a classe de testes, contudo, ela deve possuir o método `main`.
 - ▶ `javac *.java`

Exercícios: Modelo de funcionários

- Crie um método `mostra()`, que não recebe nem devolve parâmetro algum e simplesmente imprime todos os atributos do nosso funcionário. Dessa maneira, você não precisa ficar copiando e colando um monte de `System.out.println()` para cada mudança e teste que fizer com cada um de seus funcionários.
- Construa dois funcionários com o `new` e compare-os com o `==`. E se eles tiverem os mesmos atributos? Para isso você vai precisar criar outra referência.

Exercícios: Modelo de funcionários

- Crie duas referências para o mesmo funcionário, compare-os com o `==`. Tire suas conclusões. Para criar duas referências pro mesmo funcionário.
- Em vez de utilizar uma `String` para representar a data, crie uma outra classe, chamada `Data`. Ela possui 3 campos `int`, para dia, mês e ano. Faça com que seu funcionário passe a usá-la. (é parecido com o último exemplo, em que a `Conta` passou a ter referência para um `Cliente`).
- Modifique seu método `mostra` para que ele imprima o valor da `dataDeEntrada` daquele `Funcionario`.