

**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
CELSO SUCKOW DA FONSECA**

**Apostila de Desenvolvimento de Sistemas
Orientados a Objetos com Java**

Professor:
Rafael Guimarães Rodrigues
(Atualizada em 06/08/2024)

Sumário

1.	Conteúdo Programático da Disciplina	4
2.	Metodologia.....	4
3.	A linguagem Java.	5
4.	Entendendo a JVM (Java Virtual Machine)	6
5.	Pontos quentes da aplicação e compilação dinâmica (JVM, Hotspot e JIT compiler).....	8
6.	O foco da linguagem Java.....	9
7.	Olá Mundo! Compilando o primeiro programa.	9
8.	Variáveis e comentários.....	12
9.	Convenções do Java	15
10.	Operadores do Java	15
11.	Casting e promoção	16
12.	IF-Else no Java	19
13.	While no Java	20
14.	Elementos de Repetição	20
15.	For no Java.....	21
16.	Cuidados com o Pós incremento ++.....	21
17.	Interferindo no loop	22
18.	Escopo das variáveis	23
19.	Outras coisas a saber.....	24
20.	Orientação a Objetos Básica	24
21.	Classes x Objetos.....	27
22.	Construindo um Sistema Orientado a Objetos	29
23.	Escrevendo uma classe em Java	30
24.	Instanciando e usando um Objeto.....	31
25.	Exercícios práticos 1	32
26.	Métodos de uma Classe	38
27.	Objetos e Referências.....	41
28.	Classes, métodos, objetos.....	45
29.	Princípio da Alta Coesão.....	45
30.	Controlando o acesso através de modificadores	48
31.	O ambiente BlueJ.....	50
32.	Encapsulamento.....	50

33.	Métodos get e set	51
34.	Um pouco mais sobre atributos e ... Agregação.....	54
35.	Arrays em Java.....	68
36.	Arrays de referências	69
37.	Conhecendo e usando o foreach com arrays:	71
38.	Construtores e Java Bean	74
39.	Atributo da classe	80
40.	Exercícios sobre encapsulamento, construtores e static	81
41.	Herança	83
42.	Reescrita de Métodos.....	88
43.	Polimorfismo	91
44.	Facilidades da IDE Eclipse	98
45.	Classes Abstratas	115
46.	Interfaces e Sobrecarga	119
47.	Tratamento de Exceções	132
48.	Organizando suas Classes e Bibliotecas com Pacotes.....	149
49.	Pacote java.io	153
50.	Collections Framework.....	163
51.	Programação Concorrente e Threads	179
52.	Ferramentas: jar e javadoc	189
53.	O pacote Java.lang.....	193
54.	JDBC	205

1. Conteúdo Programático da Disciplina

O que vamos aprender?

Neste curso, em um 1º momento, aprenderemos a Linguagem Java e conceitos sobre Orientação a Objetos, além de boas práticas de desenvolvimento orientado a objetos.

Em um 2º momento (disciplina seguinte) a prenderemos a desenvolver aplicações web com acesso a banco de dados, seguindo o modelo MVC, além de alguns padrões de projeto.

Por que Java?

A escolha pelo Java se justifica pelo constante crescimento de ofertas de emprego para Desenvolvedor Java, por se tratar de uma ferramenta livre e portável, amplamente cobrada em concursos públicos na área de Tecnologia. Atualmente é a 6º linguagem mais utilizada no mundo superando até mesmo o PHP.

2. Metodologia

Qual a melhor maneira de aprender?

Ao ensinar uma nova linguagem ou paradigma, alguns professores mencionam todos os detalhes juntamente com seus princípios básicos. Isso acaba deixando o aluno confuso. Ao receber tanta informação o aluno acaba não conseguindo diferenciar aquilo que é importante aprender naquele momento daquilo que será visto mais adiante quando ele tiver adquirido mais experiência para dominar o assunto.

Quando vamos tratar de um problema em classe, talvez seja necessário introduzir um conceito, como polimorfismo, por exemplo, mas não significa que **naquele momento** seja necessário dizer TUDO sobre polimorfismo. Isso só vai confundir o aluno e desviar o seu foco do problema em questão.

Existe um momento apropriado para falar sobre cada particularidade de um conceito. As informações devem ser passadas aos poucos, sempre dentro do contexto de um problema.

Outro equívoco seria despejar sobre o aluno um monte de conceitos sobre Orientação a Objetos antes de começar a programar.

A Orientação a Objetos é um paradigma novo para vocês, totalmente diferente do paradigma imperativo/procedural, que é o que lhes foi apresentado até aqui. Quebrar o paradigma procedural para entrar no mundo da Orientação a Objetos não é simples. Trata-se de uma mudança radical no modo de pensar sobre desenvolvimento de Sistemas.

Os conceitos de Orientação a Objetos serão introduzidos aos poucos, à medida em que formos aprendendo Java. Os dois assuntos caminharão juntos no decorrer do curso para proporcionar um entendimento gradativo e solidificado sobre ambos.

Algumas informações não são mostradas porque só fariam sentido para um programador experiente em Java e não para quem está começando.

Ao escrever este material (que é resultado de consulta a outros livros, apostilas e sites), procurei evitar ao máximo fazer uso de problemas matemáticos em exemplos e

exercícios. A razão é muito simples: A linguagem de programação e o paradigma orientado a objetos, por si só, já são complexos o suficiente. Não precisamos acrescentar a isso a complexidade dos problemas matemáticos.

Antes que você me pergunte: Sim! É possível aprender Java e o paradigma da Orientação a Objetos sem recorrer a exemplos matemáticos o tempo inteiro. Quero que vocês foquem apenas na linguagem e no paradigma!

Atenção: Sei que vocês já devem ter ouvido isso, mas é um fato: Não se aprende a programar sem praticar bastante! Todos os exercícios são extremamente importantes. É essencial estudar em casa e fazer (ou refazer) os exercícios sugeridos.

3. A linguagem Java.

Quais são os maiores problemas enfrentados pelos programadores, especialmente quando se está no paradigma procedural?

- Custo das ferramentas de desenvolvimento.
- Organização.
- Falta de bibliotecas.
- Ter que reescrever o código caso seu cliente mude de Sistema Operacional.

Alguns destes problemas foram superados há muito tempo, nas primeiras versões do Java.

O Java foi desenvolvido e mantido pela Sun Microsystems, mas essa empresa foi adquirida pela Oracle em 2009. A página principal é: http://www.java.com/pt_BR/

Acontecimentos importantes (Um breve histórico sobre a linguagem Java):

→1992:

A ideia era utilizar a linguagem Java para pequenos dispositivos. Não exatamente os celulares (eles nem existiam na época), mas TVs, Vídeos-cassete, liquidificadores etc. Estes dispositivos tinham uma espécie de Sistema Operacional chamado Setup Box.

James Gosling e sua equipe pensaram em uma linguagem capaz de rodar em quaisquer destes aparelhos independentemente do fabricante. Esse conceito, que falaremos mais adiante, é denominado **portabilidade**.

O propósito era criar um interpretador (uma máquina virtual), para que um mesmo código pudesse ser interpretado por diferentes aparelhos eletrônicos e, consequentemente, fosse independente do fabricante.

→1994:

Houve várias tentativas de fechar contratos com grandes fabricantes como a Panasonic, por exemplo. Havia muitos conflitos de interesses e o projeto não vingou. Hoje o Java domina amplamente o mercado de aplicações para web e para pequenos dispositivos, mas em 1994 ainda era cedo para isso e **o Java não deu certo**.

→1998:

Com o surgimento da web, a Sun percebeu que poderia aproveitar a ideia criada em 1992 para rodar pequenas aplicações nos navegadores web que até então só exibiam

conteúdo estático. Assim, como havia diversos fabricantes de aparelhos eletrônicos, cada um com um setup box diferente, o mesmo acontecia com os navegadores e Sistemas Operacionais na web.

Dessa forma, seria uma grande vantagem poder programar códigos em uma única linguagem de forma que pudessem ser executados em diversos navegadores diferentes. O melhor de tudo é que, em vez de apenas renderizar HTML, os navegadores seriam capazes de realizar operações. Surgiu o Java 1.0 junto com os “Java Applets” que deixariam a web mais dinâmica.

→1998: Java 1.2 (JVM com Hot Spot). Veremos o que é isso adiante.

→1999: Java EE – Começa a rodar do lado do Servidor.

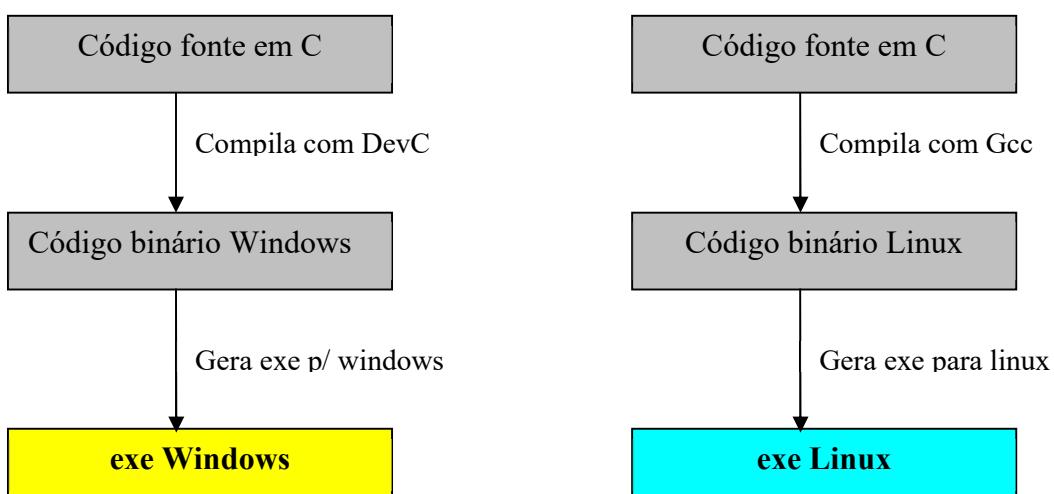
→2001: Java 1.4

→2005: Java 5 (ou Java 1.5) – Generics, Annotations. (Não se preocupe com isso agora)

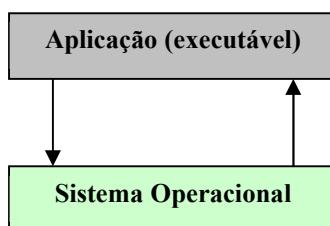
→2006/2007: Java 6. Muitas melhorias na performance da JVM. A partir deste momento a linguagem Java começa a ser amplamente utilizada e começa a dominar o mercado. **A linguagem Java ressurgiu com bastante força!**

4. Entendendo a JVM (Java Virtual Machine)

O que acontece quando vamos compilar um programa em C ou Pascal, por exemplo?



O código fonte é compilado para uma plataforma específica, geralmente usando suas APIs. Caso o cliente mude de Sistema Operacional, é preciso reescrever o código e gerar um novo executável. Até o surgimento da linguagem Java, o modelo de comunicação entre aplicação e Sistema Operacional era o seguinte:



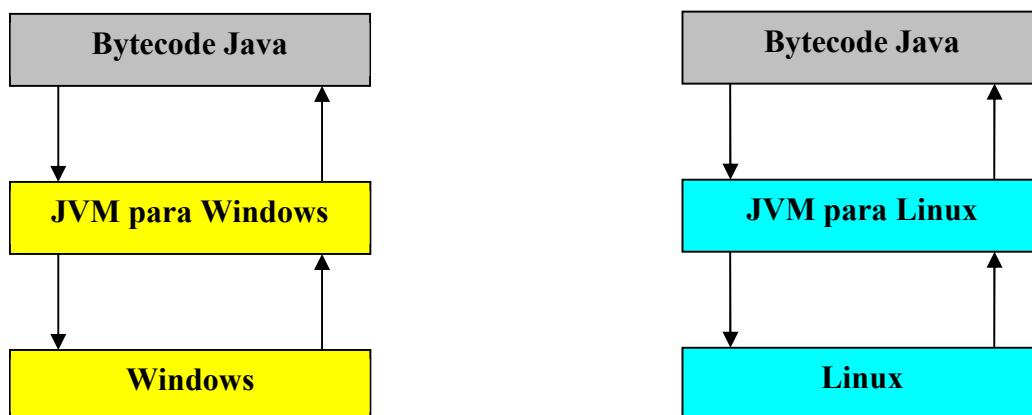
Como acontece com o Java?

O Java utiliza uma máquina virtual que consiste em uma camada extra entre a aplicação e o Sistema Operacional. Dentre outras coisas a máquina virtual é responsável por traduzir o que sua aplicação deseja fazer para as respectivas chamadas ao Sistema Operacional.

No C ou Pascal, o programador compila para Windows, para Linux ou para outro Sistema Operacional gerando um código binário próprio de cada plataforma. Este código binário é o que vocês conhecem como “executável”.

No Java o programador compila para a máquina virtual, gerando um **bytecode** (**não um executável**) que pode ser interpretado e compilado dinamicamente por uma máquina virtual para Windows e por uma máquina virtual para Linux. Resumindo: caso queira trocar de Sistema Operacional, basta baixar a máquina virtual apropriada. Não é preciso reescrever código.

Bytecode é o termo dado ao código binário gerado pelo Java para a JVM. Repare na figura abaixo que sua aplicação roda sem nenhum envolvimento com o Sistema Operacional, sempre conversando somente com a Java Virtual Machine (JVM).



Veja que ganhamos independência do Sistema Operacional!

A Máquina Virtual é apenas um interpretador?

Não. Na verdade, trata-se de um conceito muito mais amplo. Uma máquina virtual é um computador virtual: tem tudo que um computador tem. A JVM gerencia memória, pilhas de execução, threads etc. Trata-se ainda de uma camada de isolamento.

Qual a vantagem disso?

Como tudo passa pela JVM, ela pode tirar métricas, decidir quando e onde alocar memória, entre outros. Ela pode otimizar a aplicação. Se uma JVM termina inesperadamente, somente as aplicações que estavam rodando nela caem. O Sistema Operacional continua, bem como outras JVMs que estejam rodando.

IMPORTANTE: A JVM não interpreta Java, interpreta bytecode. A ideia da JVM é uma especificação. Portanto, não existe apenas uma JVM (a mantida pela Oracle), existem também a Mac OS Runtime for Java, J9 (IBM), Avian, dentre outras. Todas elas devem seguir as especificações da Oracle.

5. Pontos quentes da aplicação e compilação dinâmica (JVM, Hotspot e JIT compiler).

Hoje em dia a JVM utiliza uma tecnologia chamada Hotspot para identificar pontos quentes (código muito executado, geralmente dentro de um ou mais loops) da aplicação. Sempre que isso ocorrer a JVM vai compilar aquele código para instruções nativas do Sistema Operacional, o que certamente vai melhorar o desempenho da sua aplicação.

Essa compilação nativa é feita através do JIT Compiler (Just In Time Compiler). O compilador que aparece “bem na hora” em que você precisa.

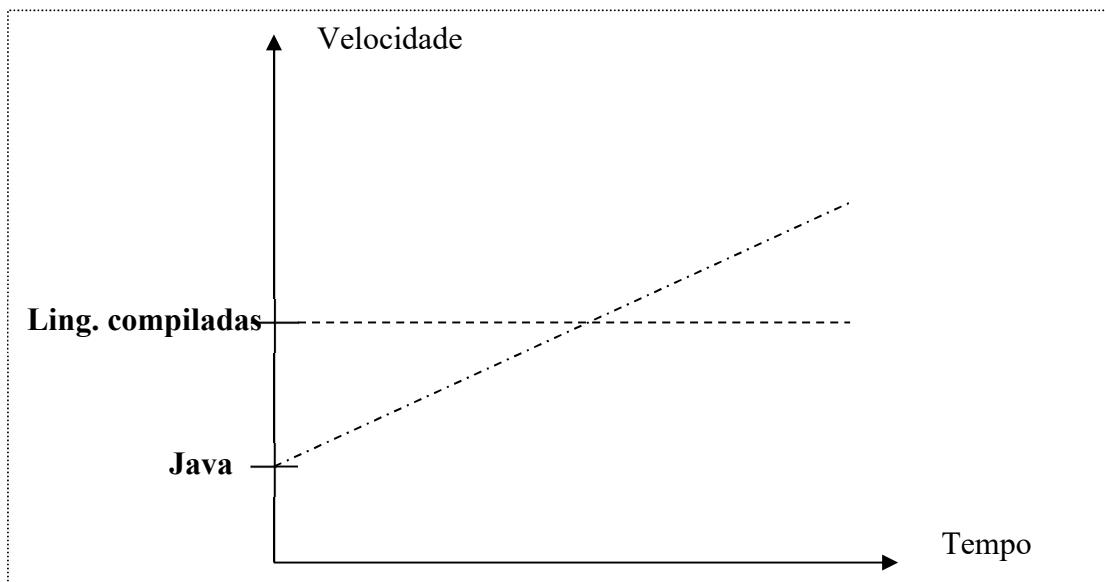
A JVM não compila tudo antes de executar a aplicação porque compilar dinamicamente pode gerar um desempenho melhor. Lembre-se que a JVM conversa com o Sistema Operacional o tempo todo e vai colhendo cada vez mais informações sobre ele.

Um .exe gerado pelo Delphi, pelo C ou pelo Visual Basic é estático. Ele já foi gerado com base em heurísticas (projeções baseadas em métricas e suposições). Isso significa que o compilador pode não ter tomado uma decisão tão boa.

Por outro lado, por estar compilando dinamicamente durante a execução do programa, a JVM pode identificar que determinado trecho de código não está com a performance adequada e resolver otimizá-lo ou mudar sua estratégia de compilação.

É por isso que as JVMs mais recentes como as do Java 6, 7 e 8, por exemplo, podem fazer sua aplicação alcançar um desempenho superior ao de códigos gerados pelo C, Delphi, Visual Basic etc. se estiver rodando durante um certo tempo.

Quanto mais tempo a JVM estiver rodando, mais ela aprende sobre o bytecode gerado e sobre o Sistema Operacional. Com isso ela otimiza a execução o tempo inteiro!



Quanto mais tempo em execução, mais rápida a JVM se torna.

JVM, JRE, JDK. O que baixar no site do Java?

Java SE:

- **JVM** → Máquina Virtual Java. Esse download não existe. A JVM vem junto com os pacotes abaixo:
- **JRE** (Java Runtime Environment) → JVM + Bibliotecas. Ambiente de Execução Java. Tudo o que você precisa para executar uma aplicação Java. Serve para instalar no Cliente.
- **JDK** (Java Development Kit) → JRE + Compilador + Bibliotecas. Pacote do Desenvolvedor. Faremos o download do JDK SE (Standard Edition).

Há ainda:

- **Java EE** → Java Enterprise Edition (adicionais + componentes)
- **Java ME** → Java Micro Edition (adicionais + componentes)
- Entre outros...

6. O foco da linguagem Java.

No decorrer do curso você vai perceber que a linguagem que você utilizava é mais simples para criar os pequenos programas que desenvolveremos aqui. Contudo, o intuito do Java não é criar sistemas pequenos onde temos um único desenvolvedor.

O foco são as aplicações de médio e grande porte criadas por um time de desenvolvedores. Devemos pensar que esse time pode vir a sofrer substituições e crescer.

Outra coisa que o desenvolvedor deve ter em mente é que a missão do Java não é escrever um código mais rapidamente do que outras linguagens, mas sim facilitar a manutenção do software. **Esse é o diferencial!**

Um código bem escrito em Java facilita e muito a manutenção. Diferente de outras linguagens, **o Java te obriga a se organizar**.

Outro ponto importante a se destacar é a infinidade de bibliotecas gratuitas para realizar diversos trabalhos (Geração de código de barra, Gráficos, Relatórios, Sistemas de Busca, manipulação XML/JSON, tocadores de vídeo, aplicações para pequenos dispositivos, dentre outros).

Você pode criar aplicações sofisticadas sem ter que comprar nenhum componente. O Java foca em aplicações que possam crescer. Aplicações em que a legibilidade do código é importante e que a manutenção seja facilitada.

7. Olá Mundo! Compilando o primeiro programa.

```
public class Olamundo {  
    public static void main(String[] args) {  
        // Início do miolo do programa  
        System.out.println("Olá Mundo!");  
        // Fim do miolo do programa  
    }  
}
```

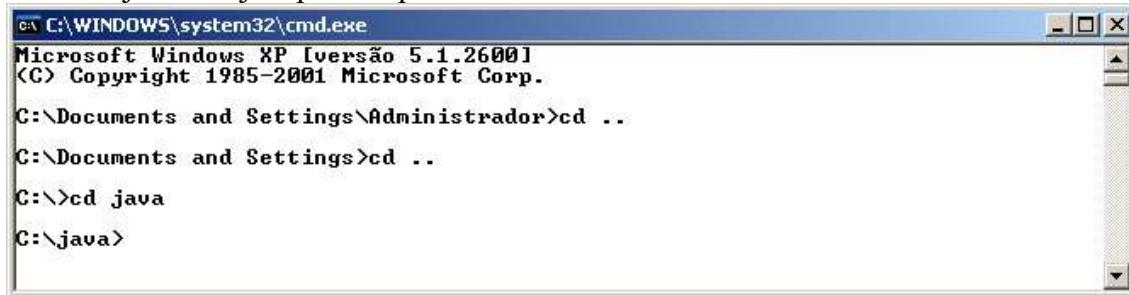
Sobre o código acima: Importante saber que todo programa em Java precisa de um ponto de entrada. Esse ponto é o método main (este será explicado mais adiante). Por

enquanto basta saber que o que vai ser executado é o que está no miolo da aplicação, dentro do método main. O código `System.out.println("Ola Mundo!");`; faz com que o conteúdo entre aspas seja mostrado na tela.

Vamos criar um diretório padrão chamado Java em c:\ e após digitar o código acima em um bloco de notas, salve-o neste diretório como OlaMundo.java.

Para compilar o programa vamos chamar o console:
Iniciar → Executar → cmd → ok:

Usando os comandos DOS padrão, vamos voltar diretórios e posicionar no diretório java> Veja o passo a passo abaixo:



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Microsoft Windows XP [versão 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Administrador>cd ..

C:\Documents and Settings>cd ..

C:\>cd java
C:\java>
```

Para compilar → javac OlaMundo.java

O comando acima vai gerar o bytecode chamado OlaMundo.class.

Em seguida levantamos a JVM e rodamos o programa → java OlaMundo

Veja a seqüência abaixo:



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\java>javac OlaMundo.java
C:\java>java OlaMundo
Ola Mundo!
C:\java>
```

O javac é o compilador Java.

O java é o responsável por levantar a JVM para interpretar e executar seu programa.

Visualizando o bytecode:

O bytecode OlaMundo.class, gerado pelo compilador, não é legível por seres humanos. Pelo menos não por seres humanos normais. Ele está escrito em um formato que a JVM possa entender. É como um código Assembly escrito para essa máquina especificamente.

De qualquer modo, caso queiramos ler o bytecode basta digitar o comando abaixo e apreciar:

→ `javap -c OlaMundo.class`

```
C:\>javap -c OlaMundo
Compiled from "OlaMundo.java"
public class OlaMundo extends java.lang.Object{
public OlaMundo();
  Code:
    0:  aload_0
    1:  invokespecial #1; //Method java/lang/Object."<init>":()V
    4:  return

public static void main(java.lang.String[]);
  Code:
    0:  getstatic     #2; //Field java/lang/System.out:Ljava/io/PrintStream;
    3:  ldc           #3; //String Ola Mundo!
    5:  invokevirtual #4; //Method java/io/PrintStream.println:(Ljava/lang/String;)V
    8:  return
}
```

Entendeu alguma coisa? Tenho certeza de que não, mas a JVM entende e é isso que importa!

Um bytecode pode ser revertido para um .java original com a perda de algumas informações como comentários e nomes de variáveis locais.

Caso seu software vá virar um produto é necessário passar um ofuscador no seu código para embaralhar classes, métodos etc. Você pode conseguir um em <http://proguard.sf.net>. Contudo, ainda é muito cedo para você se preocupar com isso.

Exercício:

- 1) Altere seu programa para imprimir uma mensagem diferente.
- 2) Altere seu programa para imprimir duas linhas de texto usando System.out.println.
- 3) Sabendo que os caracteres \n representam uma quebra de linha, imprima duas linhas de texto usando um único System.out.println.
- 4) Sabendo que System.out.print imprime um conteúdo em tela e continua na mesma linha e que System.out.println imprime um conteúdo na tela pulando para a linha de baixo, imprima uma única linha de texto usando dois System.out.

Possíveis erros:

Vejamos alguns erros que podem ocorrer na hora de compilar o seu código:

```
public class OlaMundo {
public static void main(String[] args) {
    System.out.println("Falta ponto e vírgula")
}
C:\>javac OlaMundo.java
OlaMundo.java:3: ';' expected
        System.out.println("Falta ponto e vírgula")_
          ^
1 error
C:\>
```

Esse erro de compilação é o mais comum. Outros erros que podem ocorrer são: esquecer de abrir e fechar {}, escrever palavras chave (out, println, etc.) em maiúscula.

Erros de Execução:

Se você declara a classe como OlaMundo, compila e depois tenta executá-la como olaMundo (minúsculo), o Java te avisa:



```
C:\>java olaMundo
Exception in thread "main" java.lang.NoClassDefFoundError: olaMundo <wrong name: OlaMundo>
```

Outro erro de execução: se esquecer de colocar o static ou o argumento String[] args:

```
public class OlaMundo {
    public void main(String[] args) {
        System.out.println("Falta o static");
    }
}
```



```
C:\>java OlaMundo
Exception in thread "main" java.lang.NoSuchMethodError: main
C:\>java>_
```

Mais um erro de execução: Não declarar main como public:

```
public class OlaMundo {
    static void main(String[] args) {
        System.out.println("Falta o public");
    }
}
```



```
C:\>javac OlaMundo.java
C:\>java OlaMundo
Main method not public.
C:\>java>_
```

Mais Exercícios

- 1) Experimente salvar o arquivo como OlaMundo.java e definir o nome da classe diferente. O que acontece?

8. Variáveis e comentários

Variáveis podem ser declaradas e utilizadas dentro de um bloco. Java é uma linguagem **“fortemente tipada”**. Toda variável tem um tipo que não pode ser mudado.

Como declarar?

tipoDaVariavel nomeDaVariavel;

Exemplo:

Podemos ter uma variável `idadeDoAluno` que vale um número inteiro:

```
int idadeDoAluno;
```

A partir deste momento a variável passa a existir e você pode atribuir valores a ela.

Comentários de código:

No Java podemos comentar uma linha ou um bloco, conforme mostramos abaixo:

```
// Comentário de uma linha  
/* Comentário  
de  
bloco */
```

```
// idadeDoAluno vai passar a valer 20  
idadeDoAluno=20;
```

Este valor pode ser modificado também. Veja este exemplo de código:

```
// Declara a variável e atribuindo valor  
int idadeDoAluno = 24;  
  
// idadeDoAluno vai passar a valer 25  
idadeDoAluno=25;  
  
// Imprime a idadeDoAluno  
System.out.println(idadeDoAluno);  
//out referencia um objeto do tipo PrintStream da classe System que é uma public final  
//class! Não pode ser estendida. Caso não tenha entendido essa linha, não se preocupe, você  
//entenderá até o final do curso.  
  
//Declara outra variável chamada idadeDoAlunoNoAnoQueVem  
int idadeDoAlunoNoAnoQueVem;  
  
//Faz contas com variáveis  
idadeDoAlunoNoAnoQueVem=idadeDoAluno+1;
```

Também podemos usar os operadores de adição(+), subtração(-), divisão(/) e multiplicação(*). Outro operador que pode ser utilizado é o módulo(%) que retorna o resto de uma divisão inteira.

Veja exemplos:
int quatro = 2+2;
int três = 4-1;
int dez = 5*2;
int cinco = 10/2;
int um = 5%2; // 5 dividido por 2 dá 2 e tem resto 1;
// Lembrando que o operador % pega o resto de uma divisão inteira.

Como testar os códigos?

Estes trechos de código devem ser colocados dentro do método main, que vimos anteriormente. Ou seja, devem ficar no miolo do programa. Veja um programa completo abaixo:

```
class TestaIdade {  
    public static void main(String[] args) {  
        // declara e atribui valor a idade  
        int idade = 18;  
        // imprime a idade  
        System.out.println(idade);  
        // gera uma idade no ano seguinte  
        int idadeNoAnoQueVem;  
        idadeNoAnoQueVem = idade + 1;  
        // imprime a idade no ano que vem  
        System.out.println(idadeNoAnoQueVem);  
    }  
}
```

Escreva o programa acima e faça o “chinês” dele.

Outro tipo de variável muito utilizada é o double, que armazena um número com ponto flutuante. O tipo double também pode armazenar um inteiro.

```
double salário = 589.15;  
double x = 3 * 5;
```

Existe também o tipo boolean que pode armazenar apenas dois valores distintos: true ou false;

```
boolean verdadeiro=true;
```

Um boolean também pode ser determinado através de uma expressão boleana (um trecho de código que retorna verdadeiro ou falso como resposta). Exemplo:

```
int idade = 30;  
boolean menorDeIdade = idade < 18;
```

O tipo char representa apenas um caractere e deve estar entre aspas simples.
IMPORTANTE: uma variável char não pode guardar um código como ‘ ’ por exemplo. Vazio não é um caractere!

Exemplo:

```
char letra = 'b';  
System.out.println(letra);
```

Não vemos variáveis do tipo char sendo usadas com frequência. Mais adiante veremos que o uso da variável String é mais frequente. Contudo, ao contrário das variáveis vistas até o momento, String não é um tipo primitivo.

Tipos primitivos do Java:

As variáveis vistas até então são do tipo primitivo. O valor que elas guardam são o real conteúdo da variável. Quando você utilizar o **operador de atribuição** = o valor será **copiado**.

```
int a = 10; //a recebe uma cópia do valor 10  
int b = a; //b recebe uma cópia do valor de a  
a = 1 + a; //a vira 11.
```

O que acontece com b??

b continua a valer 10.

Apesar de na 2ª linha haver a atribuição b = a, essas variáveis não têm qualquer relação uma com a outra. O que acontece com uma não reflete na outra. Há apenas a cópia do valor de uma variável para a outra.

Vimos até aqui os tipos primitivos mais usados (int, double, boolean, char). O Java tem outros como o byte, o short, o long e o float. No total são 8 tipos primitivos.

Cada tipo possui características próprias que só vão fazer muita diferença para um programador avançado.

9. Convenções do Java

Nome de classe → Iniciando com maiúscula. Ex: Pessoa.java, Mundo.java, Bicicleta.java.

Nome de variável → Iniciando com minúscula. Ex: idade, sexo, nome, altura.

Outras convenções:

Nome composto → a partir do 2º nome inicia com maiúscula, tanto para classe quanto para variável. Ex:

Classes → OlaMundo.java, MinhaNovaBicicleta.java, PessoaFisica.java.

Variáveis → idadeDaPessoa, sexoDoAluno, nomeDoFuncionario, nomeDePessoaFisica.

As convenções acima são chamadas **CamelCase** (A provável origem do termo se deve às corcovas do camelo)

10. Operadores do Java

+ - / * → adição, subtração, divisão e multiplicação.

% → módulo (resto de uma divisão inteira).

== → igual.

!= diferente.

> → maior.

>= → maior ou igual.

< → menor.

$\leq \rightarrow$ menor ou igual.
 $! \rightarrow$ negação.
 $++ \rightarrow$ incremento (o mesmo que $+=$)
 $-- \rightarrow$ decremento (o mesmo que $-=$)

11. Casting e promoção

Nem todas as atribuições são bem-sucedidas. Veja abaixo:

```
double x = 3.14;  
int i = x; //Não compila;
```

O mesmo ocorre no trecho abaixo:

```
int i = 3.14; //Não compila;
```

Até aqui fica fácil entender o porquê. Afinal, um inteiro não pode receber um valor double.

O interessante é que o código abaixo também não compila:

```
double d = 5; //Compila sem problemas: um double pode receber um valor inteiro  
int i = d; //Não compila!!!
```

Apesar de d ter recebido um valor inteiro, para o Java ele continua sendo um double e um double não pode ser atribuído a um inteiro.

Lembra que Java é fortemente tipada?

O que acontece é que **o compilador Java analisa o tipo da variável** e não seu valor. Para o Java, se d foi declarado como um double, não importa que valor ele receba, vai ser sempre um double. O compilador não sabe qual é o valor contido em d. Então, avalia pelo seu tipo.

O contrário pode acontecer sem problemas.

```
int i = 5;  
double d = i; //Um double pode receber um int.
```

Ok, mas qual é a solução para os problemas anteriores?

É comum que em determinado ponto do código precisemos que um número quebrado seja arredondado para um inteiro. Nesses casos é preciso determinar que este número seja moldado(casted) para um inteiro. Esse processo recebe o nome de **casting**.

Veja a seguir:

```
double d = 3.14;  
int i = (int) d; //Estamos moldando d para um inteiro. Agora i vai valer 3.
```

O mesmo ocorre para valores int e long. Veja:

```
long x = 10000;  
int i = x; //Não compila, pois pode estar perdendo informação.
```

O jeito é fazer um casting:

```
long x = 10000;  
int i = (int) x;
```

Outros casos menos comuns de casting e atribuição:

float x = 0.0; // Não compila, pois todos os literais com ponto flutuante são considerados double pelo Java. Um float não poderia receber um valor double sem perda de informação.

float x = 0.0f; // Compila! A letra f indica que aquele literal deve ser tratado como um float.

Outro caso mais comum:

```
double d = 5;  
float f = 3;
```

float x = f + (float) d; // Aqui você precisa fazer o casting porque o Java sempre faz as contas armazenado no maior tipo encontrado na operação, que no caso seria um double.

Até casting de variável do tipo char pode ocorrer.

Exemplo:

```
char letra = 'a';  
int letraInteiro = letra;  
// + é o operador de concatenação  
System.out.println("Letra e: "+letra); // Vai imprimir a  
System.out.println("LetraInteiro e: "+letraInteiro); //Vai imprimir 95 (valor inteiro de a na tabela ASCII)
```

O único tipo primitivo que não pode ser atribuído a nenhum valor é o boolean.

Tipos que suportam casting, por ordem de tamanho:

Literais:

byte → 1 byte;
short → 2 bytes;
char → 2 bytes;
int → 4 bytes;
long → 8 bytes;

Precisão:

float → 4 bytes;
double → 8 bytes; // Precisão dupla.

boolean → NÃO TEM CASTING!

Todos os literais acima são tipos primitivos do Java!
Existem dois tipos de casting:

- **Casting explícito** → de maior para menor. Exemplo: double para int. Pode ser feito com literal ou variável. Exemplo: a (double) para b (int).
- **Casting implícito** → de menor para maior. Também conhecido como *casting de promoção*. Exemplo: de int para double.

Veja o trecho de código abaixo:

```
class Exemplo {  
    public static void main(String[] args) {  
        double d = 5.4;  
        int i = (int) d; // casting de variável. i passa a valer 5  
  
        float pi = 3.14; Não compila  
        float pi = 3.14f; // Casting de literal. Compila!  
        char letra = 65;  
        System.out.println(letra); // vai imprimir a letra A, cujo  
        // código na // tabela asc é  
        // 65  
        int num = (int) letra;  
        System.out.println(num); // vai imprimir 65  
    }  
}
```

Exercício: Escreva o código acima. Em seguida faça testes e modificações para que ele rode.

Castings possíveis:

PARA →	Byte	Short	Char	Int	Long	Float	double
DE :	-	Impl.	(char)	Impl.	Impl.	Impl.	Impl.
Byte	-	Impl.	(char)	Impl.	Impl.	Impl.	Impl.
Short	(byte)	-	(char)	Impl.	Impl.	Impl.	Impl.
Char	(byte)	(short)	-	Impl.	Impl.	Impl.	Impl.
Int	(byte)	(short)	(char)	-	Impl.	Impl.	Impl.
Long	(byte)	(short)	(char)	(int)	-	Impl.	Impl.
Float	(byte)	(short)	(char)	(int)	(long)	-	Impl.
double	(byte)	(short)	(char)	(int)	(long)	(float)	-

Impl. = **Casting implícito** (casting de promoção).

Exercícios:

- 1) Uma Empresa possui tabelas informando quanto faturou em cada mês. Para saber a venda do primeiro trimestre precisamos saber o valor total vendido. Sabemos que em janeiro a empresa faturou 20000 reais, em fevereiro 35000 reais e em março 16000 reais.

Sendo assim, faça um programa que calcule e imprima o faturamento total do primeiro trimestre, seguindo os passos abaixo:

- a. Crie uma classe chamada TestaFaturamentoTrimestral com um bloco main, como fizemos anteriormente;
- b. Dentro do main (miolo do programa), declare uma variável inteira chamada faturamentoJaneiro e inicialize-a com o valor 20000.
- c. Faça o mesmo para faturamentoFevereiro e faturamentoMarco, cada um com seu respectivo valor;
- d. Crie uma variável chamada faturamentoTrimestral e inicialize-a com a soma das outras 3 variáveis;
- e. Imprima a variável faturamentoTrimestral;
- f. Crie uma variável chamada faturamentoMedioTrimestral que deverá receber a média de vendas do trimestre. Perceba que essa variável não poderá ser do tipo int. Imprima o valor dessa nova variável.

12.IF-Else no Java

A sintaxe é a seguinte:

```
if (condiçãoBoleana) {  
    //instruções;  
}
```

A condição boleana deve retornar **true** ou **false**. Para isso, o programador pode usar operadores como: <, >, <=, >=, ==, !=, entre outros. Veja um exemplo:

```
int idade = 16;  
if (idade < 18) {  
    System.out.println("menor de idade");  
} else {  
    System.out.println("maior de idade");  
}
```

Também é possível concatenar expressões booleanas através dos operadores E (&) e OU ()|.

Veja:

```
class OlaMundo {  
    public static void main(String[] args) {  
        int idade = 16;  
        boolean amigoDoDono=true;  
        if (idade < 18 & ! amigoDoDono) {  
            System.out.println("Entrada proibida");  
        } else {  
            System.out.println("Entrada autorizada");  
        }  
    }  
}
```

Obs:

! amigoDoDono é o mesmo que:

NOT amigoDoDono== true é o mesmo que:

amigoDoDono== false.

Lembrando que **!** é um operador de negação.

Também podemos utilizar o **if / else if**.

Ex:

```
class OlaMundo2 {  
    public static void main(String[] args) {  
        int idade = 16;  
        boolean amigoDoDono=true;  
        if (idade < 18) {  
            System.out.println("Entrada proibida");  
        } else if (idade < 65){  
            System.out.println("Entrada autorizada");  
        } else {  
            System.out.println("Entrada gratuita autorizada");  
        }  
    }  
}
```

13. While no Java

O While é um laço de repetição utilizado para que um trecho de código seja repetido enquanto uma determinada condição permanecer verdadeira.

```
int diaDoMes = 1;  
while (diaDoMes < 31) {  
    System.out.println("Hoje é dia "+diaDoMes);  
    diaDoMes = diaDoMes+1; //Incrementa o contador  
}
```

No momento em que a condição for falsa (diaDoMes==31), o trecho não será mais executado.

14. Elementos de Repetição

Todo laço de repetição possui elementos essenciais para o seu funcionamento. São eles:

- **CONTADOR** (ou variável de controle) → Ex: int i=0;
- **CONDIÇÃO** → Condição para que se continue ou não a executar o trecho de código. Ex: (i<10)
- **INCREMENTO/DECREMENTO** → Ex: i++; ou i=i+1; // No caso do decremento i--; ou i=i-1;

```
int i = 0; //CONTADOR  
while (i < 10) { //CONDICÃO  
    System.out.println(i);  
    i++; //INCREMENTO  
}  
// Imprime de 0 a 9
```

Outro exemplo:

```
int i = 9; //CONTADOR  
while (i > 0) { //CONDICÃO  
    System.out.println(i);  
    i--; //DECREMENTO  
}
```

```
// Imprime de 9 a 1
```

15. For no Java

O For usa a mesma idéia do While, só que reserva espaço numa única linha para determinar: CONTADOR, CONDIÇÃO e INCREMENTO/DECREMENTO.

À primeira vista o código fica mais legível e o número de repetições mais evidente.

```
for(contador; condição; incremento) {  
    trecho de código;  
}
```

Na prática:

```
for(int i=0;i<10;i++){  
    System.out.println(i);  
}
```

Veja que o for acima poderia ser trocado por:

```
int i = 0; //CONTADOR  
while (i < 10) { //CONDIÇÃO  
    System.out.println(i);  
    i++; //INCREMENTO  
}
```

Exercícios para fixar a sintaxe:

Lembrando que o aprendizado de determinada linguagem depende não somente da compreensão em classe, mas também da repetição dos exercícios a fim de exercitar a lógica e fixar a sintaxe. **Programação é lógica e prática, muita prática!**

Seguem alguns exercícios. Cada um deve ser salvo com a extensão .java e com um método main dentro dele. Veja:

```
Class ExercicioX {  
    Public static void main(String[] args) {  
        // Seu exercício vai ser feito aqui!  
    }  
}
```

Aproveite para praticar! Digite os códigos, sem copiar e colar, para:

- 1) Imprimir todos os números de 100 a 200.
- 2) Imprima a soma dos números de 1 até 500.
- 3) Imprima todos os múltiplos de 5, de 1 a 3000.

16. Cuidados com o Pós incremento ++

Quando não houver outra variável ou atribuição envolvida, `i = i+1` pode ser substituído por `i++`. No entanto quando essa instrução estiver envolvida em uma atribuição, devemos tomar cuidado com algumas situações. Veja:

```
int i = 5;  
int x = i++;
```

Quanto vale `i`? E `x`? Quanto vale?

O que acontece?

Como devo fazer?

17. Interferindo no loop

Embora tenhamos condições booleanas para que um laço termine. Em alguns casos podemos querer parar o loop antes do esperado, sem que o resto do laço seja executado.

Veja o código abaixo:

```
for(int i=0;i<20;i++){  
    if (i==17){  
        System.out.println("Encontrei o numero 17 e quero sair do loop");  
        break; //interromp o loop abruptamente  
    }  
}
```

No caso acima o contador só chega até 17 e o laço é interrompido.

Também podemos obrigar o loop a executar o próximo passo. Para isso usamos a palavra-chave **continue** em vez de **break**.

Veja:

```
for(int i=0;i<20;i++){  
    if (i>8 && i<15 ){  
        continue;//passa para o laço seguinte e não imprime i  
    }  
    System.out.println(i);  
}
```

Neste caso os números impressos seriam: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,15,16,17,18,19.
Os números 9,10,11,12,13 e 14 não seriam impressos.

Exercícios:

- 1) Usando os conhecimentos adquiridos acima. Escreva um programa para imprimir todos os números pares de 1 a 200.

2) Agora imprima todos os números ímpares de 1 a 200.

18.Escopo das variáveis

As variáveis em Java podem ser declaradas a qualquer momento. No entanto, dependendo de onde ela foi declarada, só vai valer de um ponto a outro do seu código.

//Aqui a variável x não existe.

int x = 10;

//Aqui x já existe.

O **escopo da variável** é o nome dado ao trecho de código onde ela existe e pode ser acessada.

Quando abrimos um novo bloco com as chaves e declaramos uma variável ali dentro, significa que ela só vale até o fim daquele bloco.

//Aqui a variável x não existe.

int x = 10;

//Aqui x já existe.

While (condição){

//O x ainda vale aqui. O y ainda não existe.

int y = 5;

//O y passa a existir.

}

// O y não existe mais. O x continua valendo.

Também é preciso tomar cuidado dentro de blocos if-else, for, etc.

Veja:

```
if (condição){  
    int x = 10;  
}  
else{  
    int x = 15;  
}
```

System.out.println(x); // CUIDADO! x não existe fora do IF-else nesse caso.

Veja agora:

```
int x;  
if (condição){  
    x = 10;  
}  
else{  
    x = 15;  
}  
System.out.println(x); // Agora funciona!
```

Usando o for:

```
for(int x=0;x<10;x++){
    System.out.println("Testando...");}
System.out.println(x); // CUIDADO! Neste caso o x não existe fora do for.
```

Veja agora:

```
int x;
for(x=0;x<10;x++){
    System.out.println("Testando...");}
System.out.println(x); // Agora funciona!
```

Quando existe um bloco dentro do outro, os blocos de dentro enxergam as variáveis do bloco de fora. O contrário não acontece.

19. Outras coisas a saber...

Até agora só vimos os comandos mais utilizados para controle de fluxo. Caso ainda não tenham aprendido em disciplinas anteriores, pesquisar sobre o do..while e sobre o switch.

Responda as perguntas abaixo:

- O que acontece se tentarmos dividir um inteiro por 0? E por 0.0?
- O que as instruções abaixo fazem?
 - `x += 4;`
 - `x -= 1;`

20. Orientação a Objetos Básica

Paradigma procedural x paradigma OO.

A programação Orientada a Objetos é uma forma diferente de programar, mais organizada.

O que você deve saber é muito mais trabalhoso desenvolver um programa orientado a objetos, seja ele de qual porte for. No entanto você desenvolverá um programa mais organizado, legível e sem muitos dos problemas da programação procedural.

A manutenção de um programa orientado a objetos é infinitamente mais simples do que a de um programa procedural, ou seja, perde-se mais tempo no desenvolvimento para que a manutenção seja facilitada!

Problema clássico: validação de CPF.

Normalmente recebemos o cpf através de um formulário submetemos os caracteres a uma função que irá validá-lo, conforme pseudocódigo abaixo:

```
cpf = formulário → campo_cpf  
valida(cpf)
```

Quais são as implicações?

Alguém te obriga a validar esse cpf?

Nada impede que você se esqueça de chamar esse validador por inúmeras vezes, certo? E se você estiver desenvolvendo em equipe, com 5 desenvolvedores por exemplo? Pior: imagine que seu sistema possui mais de 50 telas onde é preciso validar o cpf. Se são 5 programadores trabalhando nesses formulários, quem é o responsável pela validação? Resposta: Todos! Isso é péssimo!

O que já é ruim pode sempre piorar: Caso entre um novo desenvolvedor na equipe, devemos avisá-lo de que sempre será necessário validar o cpf de um formulário.

Mas será que em um programa procedural a única coisa que um novo desenvolvedor precisa saber é sobre validar um cpf?

Um programa procedural é cheio de regras de negócio “soltas” que os desenvolvedores devem saber. Aí é que surgem aqueles guias de programação que os novos integrantes da equipe devem ler para saber sobre o projeto. Geralmente trata-se de um documento enorme.

Resumindo: Todo desenvolvedor é obrigado a **assimilar uma quantidade enorme de informações** que geralmente não estão sequer relacionadas à sua parte no projeto. Mas ele **precisa ler tudo isso** e não se esquecer de nada! Complicado, não?

Outro problema da programação procedural fica evidenciado quando precisamos ler o código que foi escrito por outro desenvolvedor e descobrir como ele funciona. Um sistema bem-organizado não deveria gerar essa necessidade.

Em um grande sistema, simplesmente não temos tempo para ler uma parte grande do código!

Sendo muito otimista e considerando que você e sua equipe tenham uma excelente comunicação e que passariam bem por estes problemas, vamos imaginar outro problema: Imagine que a empresa que encomendou o sistema determinou uma nova regra: agora também é preciso validar a idade do cliente. Ele precisa ser maior de 18 anos. Vamos ter que colocar um IF, mas onde? Por todo o seu código!

Mas, como você é inteligente, vai criar uma função para validar a idade!

Agora em vez de escrever um IF em cada uma das 50 telas, basta chamar a função que valida a idade em cada uma delas. Acha pouco? Você vai ter que escrever a chamada desta função em cada uma das 50 telas! E qual é a chance de você esquecer de colocar isso em alguma destas telas? **É enorme!**

Não quero ser chato, mas a equipe de desenvolvedores pode sofrer modificações e o sistema pode aumentar de 50 para 60 telas onde se trata idade e cpf de cliente. Nesse caso surgem algumas perguntas:

- Será que os novos desenvolvedores vão lembrar-se de chamar os métodos?
- Será que vão ler o guia com atenção?

- Será que vão perceber que já existe uma função validacpf? ou..
- Será que vão criar uma outra função e chamá-la nas 10 novas telas? Agora teríamos 2 funções diferentes para validar cpf.
- E se a regra de validação mudasse?

Perceba que **tanto o cpf, quanto a idade são atributos do seu cliente**. A **responsabilidade de validar uma idade ou um cpf ficou espalhada por todo o seu código**. Todas as telas.

Isso acontece porque **na programação procedural, dados e métodos andam separados**. Não há coesão.

Não seria bom se pudéssemos concentrar essa responsabilidade em um único lugar para não haver chance de esquecer-se disso?

Mesmo que a regra de validação mudasse, teríamos que mudar em um único lugar e melhor: os outros programadores nem precisariam saber disso!

Um único programador seria responsável pela validação e os outros apenas escreveriam os formulários sem se preocupar com as regras de idade ou cpf. Sem terem que se preocupar em chamar métodos! **Mundo ideal?** Não. **Isso pode ser feito!** É o paradigma OO facilitando a sua vida!

Não seria ótimo se na declaração de uma variável do tipo cpf pudéssemos determinar que ela automaticamente passaria por um método de validação? Dessa forma todo cpf preenchido seria validado! Os desenvolvedores não precisariam se preocupar com isso! No paradigma OO é fácil fazer esse tipo de amarra através da linguagem.

Tudo isso pode ser feito ao definir classes. Por enquanto vamos dizer que **cpf e idade são atributos de um cliente** e que **teríamos um arquivo com esse nome onde declararíamos as variáveis cpf e idade, bem como os métodos validaCpf e validaIdade**.

Quando a regra mudar, precisaremos modificar parte de um único arquivo e melhor: não teremos dificuldade em identificar qual é o arquivo a modificar!
Obs: classes são parecidas com os structs em C e registros em Pascal.

Resultado:

- Agora você não vai correr o risco de haver mais de uma função validaCpf;
- Agora você não vai precisar lembrar-se de chamar essa função em cada uma das 50 ou 60 telas;
- Se a regra mudar, você não vai precisar percorrer o sistema inteiro fazendo alterações em cada uma das telas. Você vai alterar a regra em um único lugar!
- Você vai saber exatamente onde procurar a regra e a modificação vai repercutir por toda a sua aplicação sem causar impacto!

Percebeu quantas vantagens adquirimos falando apenas de uma simples validação de cpf?

Vantagens do paradigma OO:

- Código organizado;
- Responsabilidades concentradas no ponto certo;

- Maior flexibilidade do código;
- Legibilidade;
- Reutilização de código (vamos ver adiante);

21.Classes x Objetos.

No tópico anterior pudemos perceber que podemos concentrar responsabilidades em um único ponto e promover coesão entre dados e métodos para validá-los. Também dissemos que para concentrar tudo isso em um único lugar, precisaremos escrever classes. Mas o que são classes?

Classes são especificações para a construção de um objeto. Objeto é a coisa concreta.

Fazendo uma analogia:

A planta de uma casa seria uma classe e a casa seria um objeto.

A **planta** é a **especificação** de como construir uma casa.

A receita de um bolo seria a classe e o bolo (o caso concreto) seria o objeto.

Analise alguns objetos do mundo real, bem como suas características e seu comportamento.

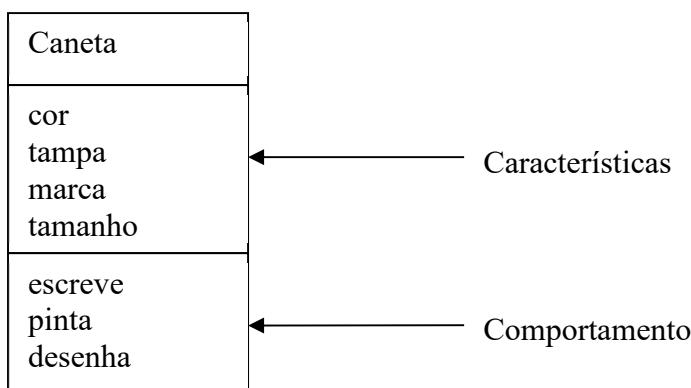
Uma caneta possui que características?

O que uma caneta pode fazer? Como ela se comporta?

Para ser caneta, basta ter as mesmas características de uma caneta?

Para ser caneta, não basta ter as mesmas características. Tem que ter o mesmo comportamento!

Vamos definir a especificação de uma caneta, através do desenho UML de uma classe Caneta:



Para ser uma caneta tem que ter a especificação de uma caneta: (características + comportamento).

CUIDADO: A **especificação** de uma caneta **não contém** dados (valores) para seus atributos (Ex: sabemos que uma caneta tem cor, mas não sabemos qual é a cor).
A **especificação** de uma caneta não se comporta como uma caneta.

Especificação != Objeto

Eu posso comer a receita de um bolo? Não! Preciso construir um bolo através de uma receita para depois comê-lo.

Eu posso escrever com a especificação de uma caneta? NÃO! Primeiro preciso construir uma caneta através de uma especificação para depois escrever com ela.

Pode parecer simplório, mas a **dificuldade inicial do paradigma Orientado a Objetos é justamente saber distinguir o que é classe e o que é objeto!**

É comum o programador iniciante utilizar erradamente essas duas palavras como sinônimos.

A especificação de uma caneta diz quais são suas características (atributos) e como ela deve se comportar.

Especificações dão origem a coisas concretas:

Canetas são produzidas a partir de uma especificação!

Então, vamos produzir canetas:

Caneta1	Caneta2	Caneta3
Cor: azul Tamanho: 10 Marca: Pilot Tampa: sim	Cor: azul Tamanho: 10 Marca: Pilot Tampa: sim	Cor: preta Tamanho: 10 Marca: Pilot Tampa: sim

Agora vamos observar as canetas criadas:

- As 3 possuem as mesmas características (por isso são canetas).

Podemos dizer que as canetas 1 e 2 são iguais? Não! Apenas possuem valores iguais para seus atributos.

Todos os objetos de uma mesma classe possuem uma série de atributos e comportamentos em comum, mas não são iguais. Podem variar nos valores destes atributos e no modo como realizam estes comportamentos.

Simplificando:

Especificação = Classe.

Nome da Especificação = Caneta.

Características = atributos.

Comportamento = métodos.

Logo: Objeto é a coisa concreta, construído a partir de uma classe!

Na representação acima temos 3 objetos: Caneta1, Caneta2 e Caneta3.

Objetos possuem valores para seus atributos e se comportam de determinada maneira.

Exercícios com o Professor:

Escreva a classe Caneta e uma classe de teste para instanciar (criar) ao menos 2 objetos da classe Caneta, atribuir valores a seus atributos e simular seu comportamento.

Divida seu caderno em 3 partes (Classe, Programa e memória) e faça as simulações.

22. Construindo um Sistema Orientado a Objetos

Antes de tudo precisamos identificar o domínio do problema (coisas relevantes).

Se desejarmos construir um sistema para uma simulação de tráfego, obviamente você vai precisar modelar uma entidade chamada carro. Mas... o que seria um carro em nosso contexto? Uma classe ou um objeto? Algumas perguntas podem ajudá-lo a perceber a diferença:

- De que cor é o carro?
- Ele é muito velho?
- Onde ele se encontra nesse exato momento?
- Ele está limpo?
- Qual é o modelo?

Você já deve ter chegado à conclusão óbvia de que, para responder a estas perguntas, precisaremos falar de um carro em específico. O motivo é que a palavra carro, nesse contexto, refere-se à classe carro. Nesse caso, estamos falando de carros em geral e não sobre um carro em particular.

Se eu digo “meu carro vermelho e sujo que está estacionado ali fora”, poderemos responder quase todas as perguntas acima:

- O carro é vermelho;
- Não está limpo;
- Está estacionado no pátio do CEFET;

Se eu digo “meu Stepway 2012” em vez de “meu carro..”, automaticamente estaria passando as demais informações:

- O modelo é stepway;
- Ele não é muito velho;

Continuando a identificar o domínio do problema:

Se formos construir um sistema para uma biblioteca, por exemplo, não será muito difícil identificar algumas entidades envolvidas, como por exemplo: livro, tomador (aquele que faz o empréstimo), autor, editora, usuário (aquele que opera o sistema), área de conhecimento (Matemática, Geografia, Informática etc.) etc.

Vamos analisar o domínio de um banco:

O que é relevante e tem papel fundamental?

Não é difícil chegar à conclusão de que uma conta é uma entidade extremamente importante para um banco. Afinal, tudo gira em torno de uma conta!

Vamos analisar uma conta:

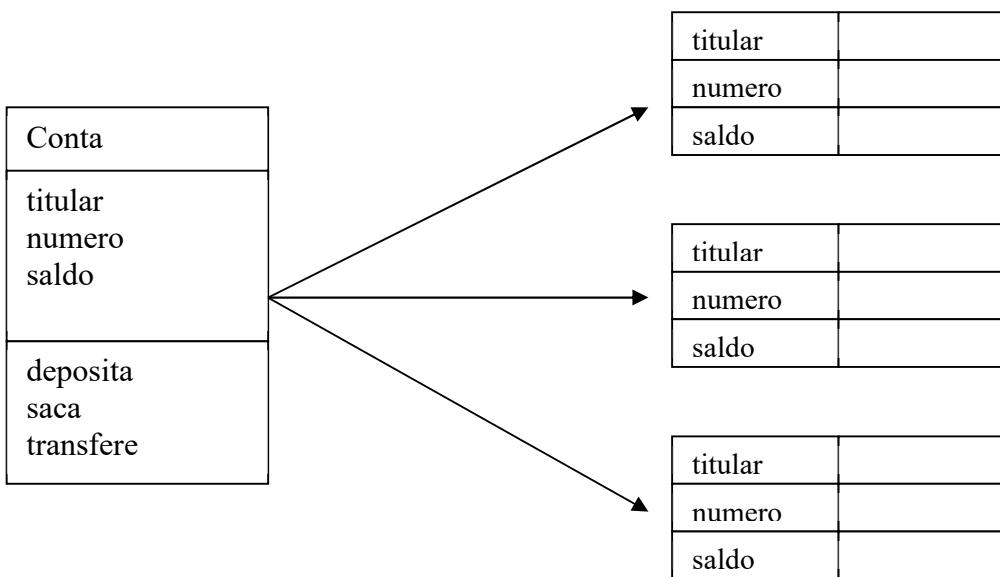
O que toda conta tem e é importante para nós?

- Número
- Nome do Titular
- Saldo

O que se pode fazer com uma conta e que é importante para nós? Ou seja, o que gostaríamos de “pedir para uma conta”?

- Sacar um valor x
- Depositar um valor x
- Mostrar o nome do Titular da conta
- Mostrar o saldo atual
- Transferir um valor x para uma outra conta y

Com isso temos o projeto de uma conta. Podemos pegar esse projeto e acessar seu saldo? Não! O que temos é só a especificação de uma conta. Precisamos criar contas para acessar o que elas têm e pedir que façam algo.



Observe a figura: Apesar de declararmos à esquerda que toda Conta tem um saldo, um número e um titular, nas instâncias de uma Conta (à direita) é que há espaço para armazenar estes valores. À esquerda temos a classe e à direita os objetos (que são instâncias desta classe) que foram criados a partir da classe. E se eles foram criados, provavelmente estão na memória do computador.

23. Escrevendo uma classe em Java

Escrever uma classe em Java consiste em traduzir o desenho UML para um trecho de código em Java.

IMPORTANTE: Escrever um arquivo para cada classe é uma boa prática de programação!

Traduzindo a classe Conta parcialmente...

```
public class Conta {  
    int numero;  
    String titular;  
    double saldo;  
}
```

Repare que as variáveis foram declaradas dentro do escopo da classe. Quando isso acontece chamamos de variáveis de objeto ou **atributos**.

Por hora declaramos todos os atributos que uma conta deve ter.

24. Instanciando e usando um Objeto

Já criamos, com o auxílio da linguagem Java, uma classe para manipular uma conta. A classe foi definida e salva como Conta.java. Mas como fazemos para usá-la? Além da classe temos que criar o Programa.java. A partir dele é que usaremos a classe conta.

Para instanciar (construir, criar) uma Conta, precisamos usar a palavra chave new. Utilizamos os parênteses também (veremos, mais adiante, para que servem).

```
public class TestaConta {  
    public static void main(String[] args) {  
        new Conta();  
    }  
}
```

O código acima cria uma Conta, mas como vamos acessar o objeto que foi criado? Precisamos ter uma forma de referenciar esse objeto. Precisamos de uma variável.

Veja:

```
2 public class TestaConta {  
3     public static void main(String[] args) {  
4         Conta umaConta;  
5         umaConta = new Conta();  
6         //acesso aos atributos  
7         umaConta.numero = 1;  
8         umaConta.titular = "Fulano";  
9         umaConta.saldo = 1000.0;  
10        //Acesso aos atributos para imprimir no console  
11        System.out.println("A conta "+umaConta.numero+" de "+umaConta.titular+" tem saldo "+umaConta.saldo);  
12    }  
13 }
```

É importante frisar que o ponto foi utilizado para acessar algo em umaConta. No caso foi usado para acessar titular e depois saldo.

Agora umaConta tem número 1, pertence a Fulano e tem saldo 1000.0;

Vamos fazer uma analogia entre o Java e uma Construtora:

- Uma Construtora constrói casas, em determinado terreno, a partir de uma planta.
- Java constrói objetos, na memória, a partir de uma classe.

Java → Construtora.

new → Constrói (cria, instancia) o objeto.

Classe → Planta (especificação) para se construir um objeto.

Memória → É o “terreno” onde se constrói objetos.

Não se pode acessar o titular da classe Conta. Podemos acessar o titular de um objeto (caso concreto) da classe Conta. No exemplo acima, umaConta representa um caso concreto de Conta. Veja como acontece:

```
umaConta = new Conta();
```

umaConta agora passa a apontar para um endereço de memória onde foi criado um objeto do tipo Conta.

```
umaConta.titular = "Fulano";
```

umaConta → Me posicionei no endereço apontado por umaConta.

. → entrei no objeto referenciado por umaConta.

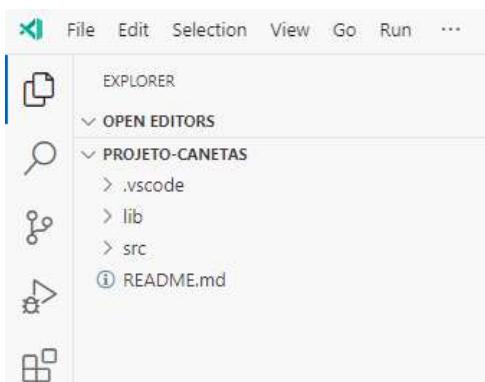
Titular = "Fulano"; → dentro do objeto accesei e modifiquei o atributo titular;

É importante frisar que no momento em que se cria umaConta, seus atributos são inicializados com valores default. Ex:

```
titular = null;  
saldo = 0.0;  
numero = 0;
```

25.Exercícios práticos 1

- 1) Abra o Vscode e crie um projeto Java (CTRL+SHIFT+P → Create: Java Project
→ No build tools → em seguida escolha seu workspace (c:/dev/workjava2024)) chamado projeto-canetas.



- 2) Com o botão direito do mouse sobre a pasta src, crie a classe Caneta (new → Java File → Class ...).

The screenshot shows two Java files in a code editor:

Caneta.java (Top Tab):

```
src > J Caneta.java > Caneta
1 public class Caneta {
2     String cor;
3     String marca;
4     int tamanho;
5     String formato;
6     boolean tampa;
7 }
```

TestaCanetas.java (Bottom Tab):

```
src > J TestaCanetas.java > TestaCanetas > main(String[])
1 public class TestaCanetas {
2     Run | Debug
3     public static void main(String[] args) {
4         //#12345
5         Caneta umaCaneta = new Caneta();
6         //#12345.cor = "azul"
7         umaCaneta.cor = "azul";
8         umaCaneta.tamanho = 12;
9         umaCaneta.marca = "Bic";
10
11        //##4321
12        Caneta outraCaneta = new Caneta();
13        outraCaneta.cor = "preta";
14        outraCaneta.tamanho = 12;
15        outraCaneta.marca = "Bic";
16        outraCaneta.tampa = true;
17
18        System.out.println("umaCaneta tem cor "+umaCaneta.cor+" e é da marca "+umaCaneta.marca+".");
19        System.out.println("outraCaneta tem cor "+outraCaneta.cor+" e é da marca "+outraCaneta.marca ".");
20    }
}
```

The output console at the bottom shows the printed results:

```
umaCaneta tem cor azul e é da marca Bic.
outraCaneta tem cor preta e é da marca Bic.
```

- 5) Por fim, escreva outra classe de testes chamada TestaCanetas2 e verifique se canetas preenchidas com valores iguais para seus atributos são, de fato, canetas iguais.

```
src > J TestaCanetas2.java > 🏃 TestaCanetas2 > main(String[])
1  public class TestaCanetas2 {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Caneta umaCaneta = new Caneta();
5          umaCaneta.cor = "azul";
6          umaCaneta.tamanho = 12;
7          umaCaneta.marca = "Bic";
8
9          Caneta outraCaneta = new Caneta();
10         outraCaneta.cor = "azul";
11         outraCaneta.tamanho = 12;
12         outraCaneta.marca = "Bic";
13
14         if(umaCaneta == outraCaneta)
15             System.out.println("Iguais");
16         else
17             System.out.println("Diferentes");
18
19         System.out.println(umaCaneta);
20         System.out.println(outraCaneta);
21     }
```

- 6) Abra o Vscode e crie um projeto Java (CTRL+SHIFT+P → Create: Java Project
→ No build tools → em seguida escolha seu workspace (c:/dev/workjava2024))
chamado projeto-banco01. Em seguida crie a classe Conta.

```
src > J Conta.java > 🏃 Conta > saldo
1  public class Conta {
2      public String titular;
3      public int numero;
4      public double saldo;
5  }
```

- 7) Com o botão direito do mouse sobre a pasta src, crie a classe TestaContas e rode a aplicação (Run code).

```
src > J TestaContas.java > 📁 TestaContas > ⚒ main(String[])
1  public class TestaContas {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Conta conta1 = new Conta();
5          conta1.numero = 123;
6          conta1.titular = "Fulano";
7          conta1.saldo = 3000;
8
9          Conta conta2 = new Conta();
10         conta2.numero = 456;
11         conta2.titular = "Beltrano";
12         conta2.saldo = 4000;
13
14         Conta conta3 = new Conta();
15         conta3.numero = 789;
16         conta3.titular = "Ciclano";
17         conta3.saldo = 2500;
18
19         System.out.println("Conta 1:");
20         System.out.println("Número: "+conta1.numero);
21         System.out.println("Titular: "+conta1.titular);
22         System.out.println("Saldo: R$"+conta1.saldo);
23         System.out.println("Conta 2:");
24         System.out.println("Número: "+conta2.numero);
25         System.out.println("Titular: "+conta2.titular);
26         System.out.println("Saldo: R$"+conta2.saldo);
27         System.out.println("Conta 3:");
28         System.out.println("Número: "+conta3.numero);
29         System.out.println("Titular: "+conta3.titular);
30         System.out.println("Saldo: R$"+conta3.saldo);
31     }
```

- 8) Crie uma nova classe de testes TestaContas2 com especial atenção às linhas 12 e 13. Em seguida, run code. Veja o resultado.

```
src > J TestaContas2.java > TestaContas2 > main(String[])
1  public class TestaContas2 {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Conta conta1 = new Conta();
5          conta1.numero = 123;
6          conta1.titular = "Fulano";
7          conta1.saldo = 3000;
8
9          Conta conta2 = new Conta();
10         conta2.numero = 456;
11         conta2.titular = "Beltrano";
12         conta2.saldo = 4000;
13
14         Conta conta3 = conta2;
15         conta3.titular = "Jhon Arias";
16
17         System.out.println("Conta 1:");
18         System.out.println("Número: "+conta1.numero);
19         System.out.println("Titular: "+conta1.titular);
20         System.out.println("Saldo: R$"+conta1.saldo);
21         System.out.println("Conta 2:");
22         System.out.println("Número: "+conta2.numero);
23         System.out.println("Titular: "+conta2.titular);
24         System.out.println("Saldo: R$"+conta2.saldo);
25         System.out.println("Conta 3:");
26         System.out.println("Número: "+conta3.numero);
27         System.out.println("Titular: "+conta3.titular);
28         System.out.println("Saldo: R$"+conta3.saldo);
29     }
}
```

- 9) Ainda na classe TestaContas2, adicione a linha 15 abaixo e escolha Run code.

```
src > J TestaContas2.java > 🏃 TestaContas2 > ⚙ main(String[])
1  public class TestaContas2 {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Conta conta1 = new Conta();
5          conta1.numero = 123;
6          conta1.titular = "Fulano";
7          conta1.saldo = 3000;
8
9          Conta conta2 = new Conta();
10         conta2.numero = 456;
11         conta2.titular = "Beltrano";
12         conta2.saldo = 4000;
13
14         Conta conta3 = conta2;
15         conta3.titular = "Jhon Arias";
16         conta2.saldo = 9000;
17
18         System.out.println("Conta 1:");
19         System.out.println("Número: "+conta1.numero);
20         System.out.println("Titular: "+conta1.titular);
21         System.out.println("Saldo: R$"+conta1.saldo);
22         System.out.println("Conta 2:");
23         System.out.println("Número: "+conta2.numero);
24         System.out.println("Titular: "+conta2.titular);
25         System.out.println("Saldo: R$"+conta2.saldo);
26         System.out.println("Conta 3:");
27         System.out.println("Número: "+conta3.numero);
28         System.out.println("Titular: "+conta3.titular);
29         System.out.println("Saldo: R$"+conta3.saldo);
30     }
}
```

10) Altere a classe Conta para inicializar sempre com um saldo de 500,00.

```
src > J Conta.java > ...
1  public class Conta {
2      public String titular;
3      public int numero;
4      public double saldo = 500;
5  }
```

11) Crie a classe TestaContas3 e veja o resultado.

```
src > J TestaContas3.java > TestaContas3 > main(String[])
1  public class TestaContas3 {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Conta conta1 = new Conta();
5          conta1.numero = 123;
6          conta1.titular = "Fulano";
7          conta1.saldo = 3000;
8
9          Conta conta2 = new Conta();
10         conta2.numero = 456;
11         conta2.titular = "Beltrano";
12         conta2.saldo = 4000;
13
14         Conta conta3 = new Conta();
15
16         System.out.println("Conta 1:");
17         System.out.println("Número: "+conta1.numero);
18         System.out.println("Titular: "+conta1.titular);
19         System.out.println("Saldo: R$"+conta1.saldo);
20         System.out.println("Conta 2:");
21         System.out.println("Número: "+conta2.numero);
22         System.out.println("Titular: "+conta2.titular);
23         System.out.println("Saldo: R$"+conta2.saldo);
24         System.out.println("Conta 3:");
25         System.out.println("Número: "+conta3.numero);
26         System.out.println("Titular: "+conta3.titular);
27         System.out.println("Saldo: R$"+conta3.saldo);
28     }
```

26. Métodos de uma Classe

Também devemos declarar, dentro da classe Conta, o que cada conta faz e como faz. O **comportamento** de uma classe Conta.

De que maneira uma conta saca dinheiro? Isso será declarado através de um método dentro da própria classe Conta e não totalmente desatrelado das informações da própria conta como acontece na programação procedural. É por isso que essas funções são chamadas de métodos (ou comportamento) visto que definem a maneira de fazer uma operação com um objeto.

Repare que:

- **Atributos** → descrevem as características de um objeto de determinada classe.
- **Métodos** → descrevem o comportamento de um objeto de determinada classe.

Precisamos criar um método que saca uma determinada quantia e não devolve nenhuma informação para quem acionar esse método:

```
2 public class Conta {  
3     //Atributos  
4     int numero;  
5     String titular;  
6     double saldo;  
7     //Métodos  
8     void saca(double valor) {  
9         double novoValor = this.saldo - valor;  
10        this.saldo = novoValor;  
11    }  
12 }
```

A palavra void diz que quando você pedir para sacar um valor, nenhuma informação será enviada de volta a quem acionou esse método.

Ao chamar o método saca devemos informar o valor a ser sacado. Para isso usamos o argumento (ou parâmetro) valor. Aqui, valor é uma variável comum que também pode ser chamada de temporária ou local já que ao final desse método ela vai deixar de existir. Lembre-se do escopo das variáveis!

Também declaramos uma nova variável dentro do método. Essa variável, assim como o argumento valor, vai deixar de existir ao fim do método, pois esse é o seu escopo.

Usamos a palavra this antes de saldo para mostrar que este é um atributo da classe e não uma simples variável. A palavra this faz referência ao endereço de memória onde está instanciado o objeto que está sendo acessado no momento. Mais adiante veremos que em determinadas situações isso é até opcional.

Perceba que, por enquanto, nada impede que o saldo seja estourado. Mais adiante trataremos essa situação de forma muito elegante.

Também devemos ter um método para depositar uma quantia:

```
13     void deposita(double valor) {  
14         this.saldo += valor;  
15         //O mesmo que this.saldo = this.saldo + valor;  
16     }
```

Repare que desta vez não usamos uma variável auxiliar.

O código a seguir saca uma quantia e em seguida deposita outra quantia. Veja:

```
2 public class TestaConta {  
3     public static void main(String[] args) {  
4         Conta umaConta; //Declara variável de referência do tipo Conta  
5         umaConta = new Conta();  
6         //acesso aos atributos  
7         umaConta.numero = 1;  
8         umaConta.titular = "Fulano";  
9         umaConta.saldo = 1000.0;  
10  
11         //Invocando métodos  
12         umaConta.saca(300);  
13         umaConta.deposita(200);  
14         //Acesso aos atributos para imprimir no console  
15         System.out.println("A conta "+umaConta.numero+ " de "+umaConta.titular+ " tem saldo "+umaConta.saldo);  
16     }  
17 }
```

Para enviar uma mensagem a um objeto e pedir que ele execute um método é preciso usar o ponto. O nome disso é **invocação de método**. Sempre que chamamos um método de determinado objeto é comum darmos a esta operação o nome de “troca de mensagens”. Sempre que ouvir este termo, lembre-se que significa somente que um método (ou serviço) de determinado objeto está sendo invocado.

Se o saldo inicial é 1000.0 , saquei 300.0 e depositei 200.0, ao imprimirmos o saldo, o que será impresso?

Métodos com retorno

Um método sempre tem que retornar algo, nem que seja vazio, como fizemos ao usar void. Um método pode retornar um valor para o código que o chamou. No caso do método saca, podemos devolver um booleano informando se a operação foi bem-sucedida ou não.

```
boolean saca(double valor) {
    if (this.saldo < valor) {
        return false;
    } else {
        this.saldo -= valor;
        return true;
    }
}
```

A palavra-chave return indica que o método vai terminar ali, retornando agora true ou false. Repare que agora fizemos um tratamento impedindo que seja sacado um valor maior do que o saldo.

Veja um exemplo de como usar isso no programa:

```
2 public class TestaConta {
3     public static void main(String[] args) {
4         Conta umaConta; //Declara variável de referência do tipo Conta
5         umaConta = new Conta();
6         //acesso aos atributos
7         umaConta.numero = 1;
8         umaConta.titular = "Fulano";
9         umaConta.saldo = 1000.0;
10
11        //Invocando métodos
12        boolean consegui = umaConta.saca(300);
13        if(consegui)
14            System.out.println("Saque efetuado com sucesso!");
15        else
16            System.out.println("Saldo insuficiente para saque");
17        umaConta.deposita(200);
18        //Acesso aos atributos para imprimir no console
19        System.out.println("A conta "+umaConta.numero+ " de "+umaConta.titular+ " tem saldo "+umaConta.saldo);
20    }
21 }
```

Mais adiante veremos que às vezes é mais interessante lançar uma exceção nesses casos. Falaremos de tratamento de exceções mais adiante. Não se preocupe com isso agora!

Veja que em meu método saca me limitei a informar se a operação foi bem-sucedida ou não.

Em vez de retornar um booleano eu poderia retornar uma mensagem String informando se consegui sacar e porque não consegui sacar, por exemplo. No entanto, um método deve ser o mais simples possível para que possa ser reutilizado por vários programas. E tem mais: retornando uma String seria fácil eu identificar se consegui sacar? Uma resposta verdadeiro ou falso é mais fácil de tratar e se eu quiser alguma mensagem a mais, coloco isso no programa e não na classe.

Isso é o que chamamos SRP (Princípio da Responsabilidade Única). O método deve sacar e apenas informar se conseguiu ou não, mais do que isso é inventar e dar ao método uma responsabilidade extra que não é dele. Escreva métodos simples e objetivos!

Os métodos saca e deposita ainda não estavam 100%. Veja:

```
boolean saca(double valor) {
    if(this.saldo < valor)
        return false;
    else {
        this.saldo -= valor;
        return true;
    }
}

boolean deposita(double valor) {
    if(valor <= 0)
        return false;
    else {
        this.saldo += valor;
        //O mesmo que this.saldo = this.saldo + valor;
        return true;
    }
}
```

Não podemos correr o risco de receber um depósito negativo, certo? Da mesma forma, o valor do saque deve ser menor ou igual ao saldo.

Importante salientar que um programa pode manter duas ou mais contas na memória ao mesmo tempo. Veja:

```
public class Programa {
    public static void main(String[] args) {
        Conta umaConta, outraConta; // declarando 2 variáveis do tipo Conta.
        umaConta = new Conta();
        outraConta = new Conta();

        umaConta.titular = "Rafael";
        umaConta.deposita(500);

        outraConta.titular = "Paulo";
        outraConta.deposita(2000);
        outraConta.saca(300);

        System.out.println("Saldo atual de " + umaConta.titular + " :"
            + umaConta.saldo);
        System.out.println("Saldo atual de " + outraConta.titular + " :"
            + outraConta.saldo);
    }
}
```

27. Objetos e Referências

Ao declarar uma variável para associar a um objeto, na verdade esta variável não guarda o objeto, mas sim a referência para este objeto, ou seja, uma maneira de acessá-lo.

Lembrem-se: Objetos vivem na memória e precisam ser referenciados! É por isso que precisamos usar a palavra new para criar um novo espaço na memória para um objeto.

O que você deve saber é que a variável `umaConta` por exemplo **não é um objeto** do tipo `Conta`. A variável `umaConta` **referencia** um objeto do tipo `Conta`. Logo, `umaConta` é uma variável de referência.

Uma variável nunca é um objeto. É uma referência para um objeto!

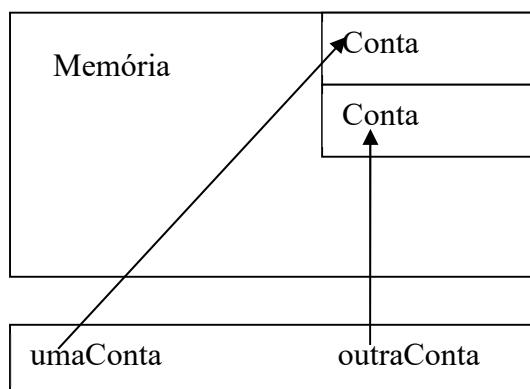
```
public static void main(String[] args) {  
    Conta umaConta; // declarando uma variável de referência  
    para um objeto do tipo Conta.  
    umaConta = new Conta();  
}
```

É comum os programadores dizerem que tem um objeto `umaConta` do tipo `Conta`. Isso é só para encurtar a frase. O correto é dizer **que temos uma referência `umaConta` para um objeto** do tipo `Conta`.

Também é correto dizer que `umaConta` **se refere** a um objeto do tipo `Conta`.

Veja:

```
public static void main(String[] args) {  
    Conta umaConta;  
    Conta outraConta;  
    umaConta = new Conta();  
    outraConta = new Conta();  
}
```



Internamente `umaConta` e `outraConta` vão guardar um endereço que identifica em que posição de memória aquele objeto do tipo `Conta` se encontra.

É assim que ao utilizar o ‘.’ para navegar, acessamos o objeto do tipo `Conta` que se encontra naquela posição da memória.

É parecido com ponteiro, no entanto não pode ser usado para guardar outras coisas.

Vejamos mais um exemplo interessante:

```
public class TestaReferencia {
    public static void main(String[] args) {
        Conta c1;
        Conta c2;

        c1 = new Conta();
        c2 = c1; // Linha importante!

        c2.deposita(500);

        System.out.println(c1.saldo);
        System.out.println(c2.saldo);
    }
}
```

O que vai ser impresso na tela? O que aconteceu?

O que faz o new?

O new faz muitas coisas, mas, por enquanto, basta saber que ele aloca espaço em memória para um objeto e retorna a referência para esse objeto. Ou seja, o endereço de memória onde o objeto está alocado. Quando você atribui esse retorno a uma variável, ela passa a se referir ao mesmo objeto.

Agora analise o código abaixo:

```
public class TestaReferencias {
    public static void main(String[] args) {
        Conta c1;
        Conta c2;

        c1 = new Conta();
        c2 = new Conta();

        c1.titular = "João";
        c1.deposita(200);

        c2.titular = "João";
        c2.deposita(200);

        if (c1 == c2) {
            System.out.println("Iguais");
        } else {
            System.out.println("Diferentes");
        }
    }
}
```

2) E agora? Qual será a resposta para o código acima? O que acontece?

Lembre-se que == compara o conteúdo de 2 variáveis nesse caso!

Para saber se dois objetos possuem os mesmos valores para seus atributos, o que devemos fazer?

Um pouco mais sobre métodos...

Já definimos dois métodos para nossa classe Conta: saca e deposita. Agora seria interessante ter um método que transfere dinheiro entre duas contas.

Já pensou em como programar esse método?

Pensou em criar um método que receba dois argumentos: conta1 e conta2 do tipo Conta?

Cuidado! Você está pensando de maneira procedural ainda!

Quando chamarmos o método transfere, já estaremos chamando-o através de um objeto do tipo Conta (o this). Portanto, o método precisa receber apenas um outro objeto do tipo Conta, que seria contaDestino, mais um argumento que seria o valor a transferir. A contaOrigem nesse caso é o próprio objeto(this) que invocou o método.

Veja como ficaria:

```
public void transfere(Conta contaDestino, double valor){  
    //Para facilitar a compreensão por enquanto  
    Conta contaOrigem = this;  
    contaOrigem.saldo-=valor;  
    contaDestino.saldo+=valor;  
}
```

Para deixar o código mais completo e robusto, podemos verificar se a conta possui o valor a ser transferido. Também podemos chamar os métodos deposita e saca para ficar mais interessante. Veja:

```
public boolean transfere(Conta contaDestino, double valor) {  
    // Para facilitar a compreensão por enquanto  
    Conta contaOrigem = this;  
    boolean sacou = contaOrigem.saca(valor);  
    if (sacou) {  
        contaDestino.deposita(valor);  
        return true;  
    } else {  
        // Não foi possível sacar  
        return false;  
    }  
}
```

Perceba que temos dois tipos de passagem de argumento aqui: Uma passagem de argumento por referência e uma passagem de argumento por valor.

No Java quando fazemos atribuição através do “=” estamos copiando um valor para uma variável. A passagem de parâmetro (argumento) funciona da mesma forma. Quando passamos, por exemplo, 200 na posição de valor, significa que o valor 200 foi copiado para a variável valor. Qualquer modificação sofrida por valor dentro do corpo do método transfere não se reflete fora do método.

No caso de um parâmetro do tipo Conta, estamos copiando uma referência (endereço de memória) para o argumento(variável) contaDestino. Logo, ela vai referenciar o mesmo objeto e, consequentemente, as mudanças ocorridas com contaDestino irão refletir fora do método. Não houve cópia de objetos aqui. Houve cópia de referências.

Em vez de chamarmos esse método de transfere, poderíamos chamá-lo de transferePara. Isso facilitaria a leitura e compreensão. Veja:

```
conta1.transferePara(conta2,200);
```

A leitura seria a seguinte:

conta1 transfere para conta2 200 reais. Não ficou melhor?

Lembre-se: Legibilidade é importantíssimo na programação orientada a objetos. Não economize no tamanho dos nomes de classes, métodos ou atributos. O mais importante é escrever códigos legíveis, com nomes que façam sentido logo de cara!

Veja como ficaria essa nova versão:

```
public boolean transferePara(Conta contaDestino, double valor) {  
    boolean sacou = this.saca(valor);  
    if (sacou) {  
        contaDestino.deposita(valor);  
        return true;  
    } else {  
        // Não foi possível sacar  
        return false;  
    }  
}
```

28.Classes, métodos, objetos...

No paradigma procedural, métodos e atributos vivem separados, espalhados pelo código. No paradigma OO, métodos e atributos vivem juntos, em uma mesma classe, onde sua relação é evidente.

O que você ainda precisa saber é que:

- Objetos vivem na memória.
- Métodos vivem na Classe, não no objeto.
- Métodos modificam o estado de atributos.

Exercício:

Divida sua folha de caderno em 3 partes novamente: classe, programa, memória.

Utilizando o último código que fizemos, mostre com setas o caminho percorrido entre programa, classe e memória a cada mudança de estado dos atributos.

29.Princípio da Alta Coesão

Até aqui criamos uma classe Conta que possui atributos (titular, numero, saldo) e que possui métodos que modificam o estado de atributos. Para ser mais específico, estamos modificando apenas o estado do atributo saldo, por enquanto. O atributo mais importante! Os métodos definidos foram: saca, deposita e transferePara.

Perceba que nossos atributos são características de uma Conta de verdade e os métodos refletem operações comuns a contas bancárias.

Outra observação é que todos os nossos métodos alteram o estado de um atributo da classe Conta. Faria sentido algum desses atributos ou métodos estarem em outra classe que não Conta? Claro que não. **Esse é o princípio da alta coesão.** Concentramos na classe Conta, tudo que uma Conta de verdade deve ter e fazer. Métodos e atributos

atrelados e concentrados num lugar específico e que faz sentido. Bem diferente do paradigma procedural.

Outra coisa importante a observar é que cada classe deve ter sua responsabilidade bem definida, assim como seus métodos. O método saca, por exemplo, não poderia estar em outra classe porque a operação sacar é de responsabilidade de uma conta.

Atribuir a uma classe responsabilidades que não são dela compromete o SRP (Princípio da responsabilidade única) e, consequentemente, a reutilização.

O mesmo pode ser dito em relação aos métodos. **Um método deve ter uma responsabilidade bem definida e simples.** O método saca deve apenas sacar e informar se a operação foi efetuada ou não.

Outros tratamentos, como mensagens a exibir para o usuário, geralmente ficam a cargo do programa, já que cada programa pode precisar trabalhar a informação de um modo particular.

Simplificar os métodos é uma boa prática de programação!

Estatísticas sobre as rotinas de um Sistema:

- **45%** das rotinas são usadas **frequentemente**.
- **25%** das rotinas são usadas **ocasionalmente**.
- **30%** das rotinas nunca são **usadas**.

30.Exercícios práticos 2

- 1) Abra o Eclipse e crie um projeto chamado projeto-banco02. Em seguida crie a classe Conta.

```
src > J Contajava > Conta > transferePara(Conta, double)
1  public class Conta {
2      public String titular;
3      public int numero;
4      public double saldo = 500;
5
6      public boolean saca(double valor){
7          if(valor<=0 || valor>this.saldo)
8              return false;
9          else{
10              this.saldo -= valor;
11              return true;
12          }
13      }
14
15      public boolean deposita(double valor){
16          if(valor<=0)
17              return false;
18          else{
19              this.saldo += valor;
20              return true;
21          }
22      }
23
24      public boolean transferePara(Conta contaDestino, double valor){  

25          //this é o endereço de memória do objeto Conta que invocou o método  

26          //Nesse caso, this é a contaOrigem  

27          Conta contaOrigem = this;  

28          if(contaOrigem.saca(valor)==false)
29              return false;
30          else
31              return contaDestino.deposita(valor);
32      }
33 }
```

- 2) Com o botão direito do mouse sobre a pasta src, crie a classe TestaMetodos e rode a aplicação.

```
src > J TestaMetodos.java > TestaMetodos > main(String[])
1  public class TestaMetodos {
2      public static void main(String[] args) {
3          Conta conta1 = new Conta();
4          conta1.numero = 123;
5          conta1.titular = "Fulano";
6          conta1.saldo = 3000;
7
8          Conta conta2 = new Conta();
9          conta2.numero = 456;
10         conta2.titular = "Beltrano";
11         conta2.saldo = 4000;
12
13         conta1.deposita(valor:1000);
14         conta2.deposita(valor:1000);
15         if(!conta1.saca(valor:4001))
16             System.out.println("Saldo insuficiente na conta numero "
17                     +conta1.numero+" cujo saldo e de R$"+conta1.saldo+".");
18         else
19             System.out.println("Saque efetuado com sucesso!");
20
21         conta2.saca(valor:3000);
22         conta1.transferePara(conta2,valor:2000);
23
24
25         System.out.println("Conta 1:");
26         System.out.println("Número: "+conta1.numero);
27         System.out.println("Titular: "+conta1.titular);
28         System.out.println("Saldo: R$"+conta1.saldo);
29         System.out.println("Conta 2:");
30         System.out.println("Número: "+conta2.numero);
31         System.out.println("Titular: "+conta2.titular);
32         System.out.println("Saldo: R$"+conta2.saldo);
33     }
34 }
```

- 3) Para ficar mais fácil de trabalhar, crie um método chamado mostraDados na classe conta. Importante salientar que o método em questão serve apenas para facilitar a vida do programador e que deve ser sempre possível exibir os dados separadamente.

```
34  public void mostraDados(){
35      System.out.println("Número: "+this.numero);
36      System.out.println("Titular: "+this.titular);
37      System.out.println("Saldo: R$"+this.saldo);
38  }
```

- 4) Crie a classe TestaMetodos2 utilizando este novo método.

```
src > J TestaMetodos2.java > TestaMetodos2 > main(String[])
1  public class TestaMetodos2 {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Conta conta1 = new Conta();
5          conta1.numero = 123;
6          conta1.titular = "Fulano";
7          conta1.saldo = 3000;
8
9          Conta conta2 = new Conta();
10         conta2.numero = 456;
11         conta2.titular = "Beltrano";
12         conta2.saldo = 4000;
13
14         conta1.deposita(valor:1000);
15         conta2.deposita(valor:1000);
16         if(!conta1.saca(valor:4001))
17             System.out.println("Saldo insuficiente na conta numero "
18             +conta1.numero+ " cujo saldo é de R$"+conta1.saldo+",");
19         else
20             System.out.println(x:"Saque efetuado com sucesso!");
21
22         conta2.saca(valor:3000);
23         conta1.transferePara(conta2,valor:2000);
24
25         System.out.println(x:"Conta 1:");
26         conta1.mostraDados();
27         System.out.println(x:"#####");
28         System.out.println(x:"Conta 2:");
29         conta2.mostraDados();
30         System.out.println(x:"#####");
31
32     }
```

31. Controlando o acesso através de modificadores

Um dos problemas que temos na nossa classe Conta é que a função saca permite um saque além do limite estipulado. Veja como deixamos a classe Conta:

```
2 public class Conta []
3     // Atributos
4     int numero;
5     String titular;
6     double saldo;
7
8     // Métodos
9     boolean saca(double valor) {
10         if (this.saldo < valor)
11             return false;
12         else {
13             this.saldo -= valor;
14             return true;
15         }
16     }
```

Veja na classe a seguir, como é fácil ultrapassar o limite usando o método saca:

```
2 public class TestaEstouro1 {
3     public static void main(String[] args) {
4         Conta minhaConta = new Conta();
5         minhaConta.saldo = 1000;
6         minhaConta.saca(5000); // saldo + limite é só 2000!!
7         System.out.println("Saldo: R$"+minhaConta.saldo);
8     }
9 }
```

Quem garante que o usuário da classe vai sempre usar o método saca() para alterar o saldo da conta?

Como evitar isso? Uma forma simples de se resolver isso seria testar se não estamos ultrapassando o saldo quando vamos sacar.

```
public class TestaContaEstouro3 {  
    public static void main(String[] args) {  
        Conta minhaConta = new Conta();  
        minhaConta.saldo = 1000;  
        minhaConta.limite = 1000;  
        double novoSaldo = -3000; //  
  
        if (novoSaldo < (minhaConta.saldo + minhaConta.limite)) {  
            System.out.println("Não posso sacar este valor.");  
        } else {  
            minhaConta.saldo = novoSaldo;  
        }  
    }  
}
```

O problema é que além deste código se repetir ao longo de toda nossa aplicação, alguém pode esquecer-se de fazer essa comparação em algum momento, deixando a conta em estado inconsistente. A melhor forma de resolver isso é obrigar o usuário da classe conta a usar o método saca e não permitir que ele accesse diretamente o atributo saldo. É o mesmo caso da validação de CPF. Lembra?

Para isso funcionar no Java, basta declarar que os atributos não podem ser acessados fora da classe. Isso pode ser feito através da utilização da palavra-chave private:

```
public class Conta {  
    private int numero;  
    private double saldo;  
    private String titular;  
//...
```

Private é um **modificador de acesso** (também conhecido como **modificador de visibilidade**).

Quando marcamos um atributo como privado, dizemos que o mesmo só pode ser acessado dentro da própria classe. Desta forma o código abaixo não compila:

```
public class TestaContaEstouro1 {  
    public static void main(String[] args) {  
        Conta minhaConta = new Conta();  
        minhaConta.saldo = 1000;  
    //Não compila.Não se pode acessar um atributo privado de outra classe.  
    }  
}
```

Com relação à Orientação a Objetos, é prática quase obrigatória proteger seus atributos com private.

Uma classe é responsável por controlar o estado de seus atributos. Para isso deve fazer uso de regras que não os deixem em estado inconsistente. Se permitirmos acesso direto aos atributos esse controle sobre a consistência dos valores de cada atributo deixa de ser da classe. Lembra do SRP (Princípio da responsabilidade única)?

A responsabilidade de validar seus atributos deve estar somente na classe.
Desta forma, quando precisarmos mudar alguma regra, o fazemos em um único lugar, facilitando a manutenção.

Perceba que a partir de agora, quem invoca o método saca() nem imagina que existe uma checagem acerca do valor solicitado.

Quem for usar a classe **precisa saber apenas o que cada método faz e não de que forma ele faz**. O que um método faz é sempre mais importante do que como ele faz. Mudar a implementação de um método é simples, mudar a assinatura de um método pode causar impacto em vários pontos de sua aplicação e gerar problemas.

A palavra chave **private** também serve para modificar o acesso a um método. Isso geralmente é usado em métodos auxiliares de outros métodos da própria classe.

Devemos sempre expor o mínimo possível de nossas funcionalidades, promovendo assim o **baixo acoplamento** entre as classes.

Assim como temos o private, temos também o public, que permite a todos acessarem um atributo ou método. Exemplo:

```
public boolean saca(double valor) {  
    if (this.saldo >= quantidade) {  
        this.saldo -= quantidade;  
        return true;  
    } else {  
        return false;  
    }  
}
```

Quando **não** definimos um modificador de acesso, seu método ou atributo, fica num estado intermediário entre o private e o public. Assim que estávamos deixando nossos atributos até agora. Veremos em detalhes mais adiante.

Em geral declaramos os atributos como private e os métodos que modificam os valores destes atributos como public. Desta forma, os objetos se comunicarão por troca de mensagens, ou seja, acessando seus métodos. Algo muito mais educado do que mexer em um atributo que não é seu.

Quando você chama um método, você está pedindo. Quando tenta acessar diretamente um atributo você está “metendo a mão” e pegando ou modificando algo sem permissão.

O melhor de tudo é que se algum dia precisarmos mudar as regras para a realização de um saque, só precisaremos mudar em um único lugar: no método saca().

Imagine que a partir de agora tenhamos que cobrar CPMF sobre cada saque. Onde faríamos essa mudança? No método saca, obviamente. O melhor de tudo é que as outras aplicações que usam o método saca() nem precisarão sofrer mudanças. Elas não sentem o impacto da mudança. Afinal, elas apenas chamam o método e esperam efetuar um saque. Não interessa como esse saque acontecia até agora e continuará não interessando depois dessa modificação.

Resumindo: Você faz uma manutenção em parte do sistema sem causar impacto nele como um todo.

32.Encapsulamento

O que começamos a ver com private é a idéia de encapsular, isto é, esconder membros de uma classe, além de esconder como funcionam os métodos (detalhes de sua implementação).

Para que seu sistema seja suscetível a mudanças, encapsular é fundamental! Agora, diferente de como acontecia na programação procedural, não precisamos mudar uma regra de negócios em vários lugares. Elas agora não estão espalhadas como antes.

Modificamos em apenas um único lugar, já que esta regra está encapsulada. Veja o caso do método `saca()`.

O conjunto de métodos públicos de uma classe é também chamado de interface da classe, pois esta é a única maneira pela qual você se comunica com objetos dessa classe. Veja como funciona na figura abaixo:

Classe Conta

Atributos públicos (se houver) <code>saca</code> <code>deposita</code> <code>transferePara</code>	Atributos privados e corpo dos métodos
--	--

Interface
(o que faz! Porção visível para o mundo externo).

Implementação
(Como faz! Não preciso me preocupar muito, uma vez que posso mudar a qualquer hora!)

Programe voltado para a interface e não para a implementação!

Pense sempre que para cada usuário o que importa sobre um método de uma classe é “o que ele faz”! Isso dificilmente muda. O método `saca` sempre vai sacar um dinheiro da conta. O que muda com o tempo é a implementação de cada método. O que muda é o “como faz”. Isso o usuário final não precisa conhecer.

IMPORTANTE: Sempre que vamos acessar um objeto utilizamos sua interface.

Quando vamos usar um celular queremos fazer ligações, atender ligações, navegar na internet, utilizar o “zap”, tirar fotos etc. Existem diversos celulares no mercado e todos fazem e atendem ligações. De que forma cada celular faz isso, certamente varia de modelo para modelo. O mesmo vale para as outras funcionalidades.

De qualquer forma, o que nos importa é **o que ele é capaz de fazer** por nós, certo? Da mesma forma, não importa como um computador acessa a memória, processa dados, acessa a internet. O que importa é que ele seja capaz de fazer estas coisas.

Métodos get e set

Como pudemos ver nos exemplos anteriores, o modificador `private` impede que o atributo seja lido ou modificado. Agora temos um grande problema: Como mostraremos o saldo de uma conta, por exemplo, já que não podemos acessá-lo nem para leitura?

Precisamos arranjar um meio de fazer isso. Sempre que precisamos fazer alguma coisa com algum objeto, criamos métodos. Já que o atributo `saldo` só pode ser lido de

dentro da própria classe, criaremos um método público que retorna o valor desse atributo. O método pode se chamar obtemSaldo e deverá retornar um double. Veja:

```
1 public class Conta {  
2     // Atributos  
3     private int numero;  
4     private String titular;  
5     private double saldo;  
6  
7     //Métodos de acesso  
8     public double obtemSaldo() {  
9         return this.saldo;  
10    }  
11    //restante da classe....
```

Agora para acessar o saldo de uma conta podemos fazer da seguinte forma:

```
2 public class TestaObtemSaldo {  
3     public static void main(String[] args) {  
4         Conta c1 = new Conta();  
5         c1.deposita(200);  
6         System.out.println("O saldo atual é: " + c1.obtemSaldo());  
7     }  
8 }
```

Já que definimos que nossos atributos, em geral, serão private. Para permitirmos um acesso controlado a estes atributos criamos um método público que retorna o valor do atributo (leitura) e outro método público para modificar o valor do atributo (escrita).

Usando as convenções do Java determinamos que o método que retorna o valor do atributo se chamará getAtributo e o método que modifica o valor do atributo se chamará setAtributo.

IMPORTANTE: Use as convenções do Java sempre! Mais adiante vai perceber que o Java oferece uma série de facilidades para o programador, desde que este esteja seguindo suas convenções. Veja um exemplo:

```
2 public class Conta {  
3     // Atributos  
4     private int numero;  
5     private String titular;  
6     private double saldo;  
7     //Métodos de acesso  
8     public int getNumero() {  
9         return this.numero;  
10    }  
11    public void setNumero(int numero) {  
12        this.numero = numero;  
13    }  
14  
15    public String getTitular() {  
16        return this.titular;  
17    }  
18    public void setTitular(String titular) {  
19        this.titular = titular;  
20    }  
21  
22    public double getSaldo() {  
23        return this.saldo;  
24    }  
25  
26    // Métodos de comportamento |
```

```
27 boolean saca(double valor) {  
28     if (this.saldo < valor)  
29         return false;  
30     else {  
31         this.saldo -= valor;  
32         return true;  
33     }  
34 }  
35 boolean deposita(double valor) {  
36     if (valor <= 0)  
37         return false;  
38     else {  
39         this.saldo += valor;  
40         return true;  
41     }  
42 }  
43 public boolean transferePara(Conta contaDestino, double valor) {  
44     if (this.saca(valor)==true) {  
45         contaDestino.deposita(valor);  
46         return true;  
47     } else  
48         return false;  
49 }  
50 }
```

Esquecemos de criar o método setSaldo????

Agora vamos pensar em uma conta de verdade: existe a possibilidade de o saldo da sua conta mudar sem que seja através de um saque, um depósito ou uma transferência?

Perceba que já tínhamos os métodos necessários para mudar o saldo e sem pensar, poderíamos ter criado um método setSaldo() que permite que o saldo seja modificado sem estar atrelado a uma operação bancária. Este método não deve ser criado!

Má prática de programação: criar uma classe e, logo em seguida, criar getters e setters para cada um de seus atributos. Não invente! Crie métodos de acordo com a sua necessidade!

Outro detalhe importante: um método getAtributo não precisa retornar necessariamente o valor daquele atributo somente. Imagine que o banco tenha um limite e queira que retornemos como saldo o valor do limite somado ao saldo. Logo nosso método getSaldo retornará this.limite+this.saldo. É uma regra que vai estar encapsulada (escondida) dentro do método getSaldo(). Olha o encapsulamento aí!

Bom, parece que agora estará tudo bem com a nossa conta né? Existe a chance de ela ficar com menos dinheiro que o saldo? Graças às regras de integridade e ao encapsulamento dos nossos dados a resposta é não!

Agora temos métodos específicos para mudar e obter o valor de cada atributo e se existem valores inconsistentes que estes atributos não podem receber, tratamos isso dentro de cada método, através do encapsulamento!

Encapsular = esconder atributos e detalhes da implementação.

Encapsular diminui o impacto das mudanças para o usuário final da classe.

Métodos get e set = métodos “acessores” (métodos de acesso).

33.Exercícios práticos 3

- 1) Crie um projeto chamado projeto-bancov03.
- 2) Modifique a classe conta para que tenha atributos privados e métodos get e set (quando necessários)

- 3) Crie uma classe de TestaMetodos com um método main e instancie pelo menos duas contas. Preencha valores para seus atributos, faça depósitos e saques válidos.
- 4) Teste essas contas com depósitos, saques e transferências inválidas.
- 5) Faça com que a classe TestaMetodos imprima os valores dos atributos das contas criadas.
- 6) Crie um método mostraDados que não devolve nenhum valor, apenas imprime os dados de cada conta. Isso não significa que não precisaremos mais dos métodos get. Afinal, devemos garantir que seja necessário obter os valores de cada atributo individualmente.
- 7) Crie a classe TestaMetodos2 que deverá utilizar o método mostraDados em vez das mensagens com Sistem.out.println.
- 8) Crie um novo projeto java chamado projeto-cinema.
- 9) Crie uma classe Filme com os atributos titulo, gênero, avaliação e anoDeLancamento. Essa classe deverá ter atributos privados e métodos get e set para promover o acesso indireto aos mesmos. O título de um filme não pode ter menos de 3 caracteres. O anoDeLancamento não pode ser inferior a 1950 e não pode ser superior a 2025. O gênero não pode ter menos de 4 caracteres. Nem todos os atributos deverão ter métodos get e set. O atributo avaliação, por exemplo, deverá ser modificado apenas por um comportamento denominado avaliar. A avaliação deve estar entre 0.0 e 10.0. Avaliações menores que 0.0 deverão ser ajustadas para 0.0 e avaliações maiores do que 10.0 deverão ser ajustadas para 10.0.
- 10) Crie a classe TestaFilmes com um método main.
- 11) Crie alguns filmes, atribua valores para seus atributos, invoque o método avalia e em seguida exiba os valores de todos os atributos de cada filme instanciado.

34.Um pouco mais sobre atributos e ... Agregação.

Os atributos, diferentemente das variáveis locais e temporárias (declaradas dentro de um método), recebem um valor padrão. Vimos, nos tópicos anteriores, quais são os valores padrão para cada um dos tipos de variáveis/atributos mais utilizadas.

Nada impede que você mesmo dê valores default para eles:

```
public class Conta {  
    int numero = 123;  
    String titular = "Maria";  
    double saldo = 0.0;  
  
    // ...  
}
```

No caso acima, quando você criar uma conta, seus atributos já estarão populados. No entanto, essa não é a melhor opção nesse caso.

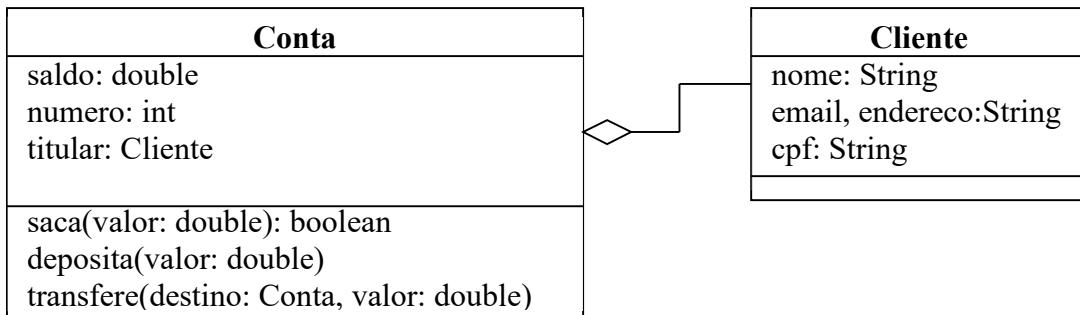
Agora vamos imaginar que queiramos adicionar alguns outros atributos à classe conta. Em vez do atributo titular vamos querer nome, cpf, email e endereço do cliente titular da conta.

Começaríamos a ter muitos atributos, não acha? Se pararmos para pensar direito, vamos perceber que uma conta não tem nome, cpf, email e endereço. Quem tem esses

atributos é o cliente. Então, podemos criar uma classe Cliente e fazer com que o atributo titular da classe Conta passe a ser do tipo Cliente.

Isso é o que chamamos de **agregação**.

Perceba que um atributo de uma classe pode conter uma referência para outra classe.
Veja a figura:



Observe que a Classe Conta agora agrupa uma referência para um objeto do tipo Cliente. Outra perspectiva é observar que Cliente é parte integrante de Conta.

Agregação → estabelece uma relação *todo-parte* entre classes, sendo que a parte pode existir sem o todo.

Ex: Carro e Roda. Uma Roda é parte de um Carro, porém a Roda existe por si só fora do Carro. Você pode por exemplo remover a roda (ou pneu) de um carro para colocar em outro.

Cliente pode existir sem a Conta. Pode abrir nova Conta até mesmo em outro banco. Um caso de agregação. Mais adiante veremos que existe um tipo de agregação mais forte chamado **composição**.

Vejamos agora como ficaria esse Código:

```
public class Cliente {
    private String nome;
    private String email, endereco;
    private String cpf;
    //Métodos get e set
}

public class Conta {
    private int numero ;
    private Cliente titular ;
    private double saldo;

    /**
 */
}

public class TestaAgregacao {
    public static void main(String[] args) {
        Conta umaConta;
        umaConta = new Conta();
        Cliente c;
        c = new Cliente();
        umaConta.setTitular(c);
        //passo uma referência de Cliente para o atributo titular,
        que a partir daí passa a se referir a uma conta.
    }
}
```

```
        umaConta.getTitular().setNome("João");
        //através da referência contida em titular, acesso
"indiretamente" o atributo nome da classe Cliente.
        umaConta.deposita(1000.0);

    /**
}
}
```

PERGUNTA: Será que preciso mesmo de um método setTitular?????
Veja uma solução mais elegante.

```
public class Conta {
    private int numero ;
    private Cliente titular = new Cliente();
    private double saldo;

    /**
}
}
```

Um sistema orientado a objetos é um conjunto de classes que vão se comunicar e delegar responsabilidades para quem for mais apto a realizar determinada tarefa. Em um sistema mais completo, a classe Banco usaria a classe Conta que usaria a classe Cliente, que poderia usar uma classe Endereço e daí por diante.

Estes objetos colaboram entre si enviando mensagens e pedindo coisas uns aos outros. Desta forma, acabamos tendo um sistema com muitas classes, cada uma com um tamanho geralmente pequeno.

No entanto, e se eu me esquecesse de dar **new** em Cliente e quisesse acessar um de seus atributos através do método **getTitular()** contido em Conta? Simplesmente não funcionaria.

Ocorreria um erro durante a execução (**NullPointerException**, que veremos mais adiante).

O atributo **titular** é uma referência para um objeto do tipo **Cliente**.

No momento em que eu crio um objeto do tipo **Conta**, todos os seus atributos recebem valores default.

Lembrando que o valor default para uma variável de referência, como é o caso de **titular**, é **null**.

Nesse caso **titular** apontaria para **null**. Ou seja, não vai conter de cara uma referência para nenhum objeto do tipo **Cliente**. Uma solução seria declarar **Conta** de outra forma. Veja:

```
public class Conta {
    private int numero ;
    private Cliente titular = new Cliente() ; //mudança
    private double saldo;

    /**
}
}
```

Repare que agora, toda vez que eu criar uma **Conta**, automaticamente estarei criando um cliente e referenciando esse cliente através do atributo **titular**. Faz sentido esse atributo **titular** ter um método **set**? Certamente não! Retire esse método.

Exercitando agregação parte 1.

- 1) Usando o projeto-bancov03 (fornecido pelo professor), faça as alterações que serão propostas a seguir.
- 2) Crie a classe Cliente com atributos encapsulados e métodos get e set, um método encapsulado para validar o cpf e um método mostrarDados para facilitar nossos testes.

```
J Cliente.java ×
src > J Cliente.java
1 public class Cliente {
2     // Atributos
3     private String nome;
4     private String cpf;
5     private String email;
6
7     // métodos (comportamento)
8     public String getNome() {
9         return this.nome;
10    }
11
12    public void setNome(String nome) {
13        if (nome.length() < 5)
14            return;
15        this.nome = nome;
16    }
17
18    public String getCpf() {
19        return this.cpf;
20    }
21
22    public void setCpf(String cpf) {
23        if (!this.validaCpf(cpf))
24            return;
25        this.cpf = cpf;
26    }
27
28    // método encapsulado
29    private boolean validaCpf(String cpf) {
30        if (cpf.length() != 11)
31            Click to collapse the range. False;
32        else
33            return true;
34    }
35
36    public String getEmail() {
37        return this.email;
38    }
39
40    public void setEmail(String email) {
41        this.email = email;
42    }
43
44    //
45    public void mostrarDados() {
46        System.out.println("Nome: " + this.getNome());
47        System.out.println("Cpf: " + this.getCpf());
48        System.out.println("E-mail: " + this.getEmail());
49    }
50 }
```

- 3) Faça com que a classe Conta reflita essa alteração.

```
src > J Contajava > Conta > getNumero()
1  public class Conta {
2      private int numero;
3      private Cliente titular = new Cliente(); // IMUTÁVEL (não tem set)
4      private double saldo = 500;
5
6      public void setNumero(int numero) {
7          if (numero < 1)
8              return; // Early return
9          this.numero = numero;
10     }
11
12     public int getNumero() {
13         return this.numero;
14     }
15
16     public Cliente getTitular() {
17         return this.titular;
18     }
19
20     public double getSaldo() {
21         return this.saldo;
22     }
23
24     public boolean saca(double valor) {
25         // valor = valor + 0.10;
26         if (valor > this.saldo || valor <= 0)
27             return false;
28         else {
29             this.saldo -= valor;
30             return true;
31         }
32     }
33
34     public boolean deposita(double valor) {
35         if (valor <= 0) {
36             return false;
37         }
38         this.saldo += valor;
39         return true;
40     }
41
42     public boolean transferePara(Conta contaDestino, double valor) {
43         // Conta contaOrigem = this;
44         if (!this.saca(valor))
45             return false;
46         if (!contaDestino.deposita(valor))
47             return false;
48         return true;
49     }
50
51     public void mostrarDados() {
52         System.out.println("Número: " + this.getNumero());
53         System.out.println("Saldo: R$ " + this.getSaldo());
54         System.out.println("Dados do titular:");
55         this.titular.mostrarDados();
56     }
57 }
```

- 4) Em seguida, crie a classe TestaAgregação onde criamos contas e utilizamos somente seus métodos get e set. Observe como navegamos pelos objetos.

```
src > J TestaAgregacao.java > ...
1  public class TestaAgregacao {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Conta c1 = new Conta();
5          c1.getTitular().setNome("Daniel O Pensador");
6          c1.setNumero(numero:10);
7          c1.getTitular().setEmail(email:"daniel@cefet-rj.br");
8          c1.getTitular().setCpf(cpf:"12345678910");
9
10         Conta c2 = new Conta();
11         c2.setNumero(numero:11);
12         c2.deposita(valor:5000);
13         c2.getTitular().setNome("Stutz");
14         c2.getTitular().setEmail(email:"stutz@cefet-rj.br");
15         c2.getTitular().setCpf(cpf:"12345678911");
16
17         System.out.println("A conta numero " + c1.getNumero()
18             + " pertence ao cliente" + c1.getTitular().getNome() + " e possui saldo R$" + c1.getSaldo() + ".");
19         System.out.println();
20         System.out.println("A conta numero " + c2.getNumero()
21             + " pertence ao cliente" + c2.getTitular().getNome() + " e possui saldo R$" + c2.getSaldo() + ".");
22     }
}
```

5) Agora crie TestaAgregação2 onde utilizamos o método mostrarDados.

```
src > J TestaAgregacao2.java > TestaAgregacao2
1  public class TestaAgregacao2 {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Conta c1 = new Conta();
5          c1.getTitular().setNome("Daniel O Pensador");
6          c1.setNumero(numero:10);
7          c1.getTitular().setEmail(email:"daniel@cefet-rj.br");
8          c1.getTitular().setCpf(cpf:"12345678910");
9
10         Conta c2 = new Conta();
11         c2.setNumero(numero:11);
12         c2.deposita(valor:5000);
13         c2.getTitular().setNome("Stutz");
14         c2.getTitular().setEmail(email:"stutz@cefet-rj.br");
15         c2.getTitular().setCpf(cpf:"12345678911");
16
17         c1.mostrarDados();
18         System.out.println();
19         c2.mostrarDados();
20     }
}
```

6) Faça todos os testes que julgar necessários.

Exercitando agregação parte 2.

Como novo exemplo, vamos ver como ficaria uma Fábrica de Carros. Criaremos a classe Carro, com seus atributos que descrevem suas características e com métodos que descrevem seu comportamento.

- 1) Crie um projeto chamado fabrica-de-carros.
- 2) Crie a classe Carro conforme código abaixo. **Não se esqueça de escrever os métodos get e set citados!**

```
public class Carro {  
    private String cor, modelo; // get e set  
    private double velocidadeAtual; // Apenas get  
    private double velocidadeMaxima = 140; // Definido por default + get  
  
    // Método para ligar o carro  
    public void ligar() {  
        System.out.println("O carro está sendo ligado...");  
    }  
  
    // Método que faz o carro acelerar uma determinada velocidade  
    public void acelerar(double velocidade) {  
        this.velocidadeAtual += velocidade;  
    }  
  
    // Método que devolve a marcha em que o carro está  
    public int obtemMarcha() {  
        if (this.velocidadeAtual <= 0)  
            return -1;  
        else if (this.velocidadeAtual <= 20)  
            return 1;  
        else if (this.velocidadeAtual <= 40)  
            return 2;  
        else if (this.velocidadeAtual <= 60)  
            return 3;  
        else if (this.velocidadeAtual <= 80)  
            return 4;  
        else  
            return 5;  
    }  
  
    // Métodos get e set
```

- 3) Represente graficamente esta classe.
- 4) Em seguida, vamos testar nosso carro em um programa de testes:

```
public class TestaCarro {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Carro meuCarro = new Carro();  
        meuCarro.setCor("Azul");  
        meuCarro.setModelo("Gol");  
  
        //ligando o carro  
        meuCarro.ligar();  
        //Acelerando o carro  
        meuCarro.acelerar(80);  
        //Obtendo a marcha atual  
        int marchaAtual = meuCarro.obtemMarcha();  
  
        //Imprimindo informações sobre o carro e o estado dos atributos  
        System.out.print("Meu "+meuCarro.getModelo()+" "+meuCarro.getCor()+" ");  
        System.out.print("está andando na marcha "+marchaAtual+" a ");  
        System.out.println(meuCarro.getVelocidadeAtual()+" Km/h!!!");  
  
        //Acelerando o carro novamente  
        meuCarro.acelerar(20);  
        //Obtendo a marcha atual novamente  
        marchaAtual = meuCarro.obtemMarcha();  
  
        //Imprimindo ( novamente) informações sobre o carro e o estado dos atributos  
        System.out.print("Agora, meu "+meuCarro.getModelo()+" "+meuCarro.getCor()+" ");  
        System.out.print("está andando na marcha "+marchaAtual+" a ");  
        System.out.println(meuCarro.getVelocidadeAtual()+" Km/h!!!");  
    }  
}
```

- 5) Faça aquele exercício de dividir a folha do seu caderno em 3 partes: programa, memória e classes [opcional].

Ótimo! Mas... meu carro também pode ter outros atributos como Tipo de combustível e potência, certo?

Estes atributos são do carro ou do motor? Do motor, é claro! Se você conseguir notar que atributos e métodos da sua classe constituem uma outra classe, você detectou um caso de agregação.

Além dos atributos cor, modelo, velocidade Máxima e velocidade Atual, um objeto da classe Carro também contém um motor, que pode ser considerado uma classe. Afinal, um motor possui características e comportamento próprio, apesar de ser parte integrante de um Carro. Veja:

Veja como ficará a classe Motor:

```
public class Motor {  
    private double potencia; //get e set  
    private String tipoDeCombustivel; //get e set  
    private boolean ligado=false; //is e set  
  
    public boolean ligar(){  
        this.ligado=true;  
        System.out.println("Ligando o motor...");  
        return true;  
    }  
  
    public boolean desligar(){  
        this.ligado=false;  
        System.out.println("Desligando o motor...");  
        return true;  
    }  
  
    public double getPotencia() {  
        return potencia;  
    }  
    public void setPotencia(double potencia) {  
        this.potencia = potencia;  
    }  
    public String getTipoDeCombustivel() {  
        return tipoDeCombustivel;  
    }  
    public void setTipoDeCombustivel(String tipoDeCombustivel) {  
        this.tipoDeCombustivel = tipoDeCombustivel;  
    }  
    public boolean isLigado() {  
        return ligado;  
    }  
    public void setLigado(boolean ligado) {  
        this.ligado = ligado;  
    }  
}
```

- 6) Escreva o código acima, mas, pense bem, precisamos do método setLigado?

- 7) Não há como desligar um carro que esteja em movimento, certo?

Logo, antes de desligar o carro é preciso pará-lo! Veja como deverá ficar a classe carro e faça as devidas alterações.

```
public class Carro {  
    private String cor, modelo; // get e set  
    private double velocidadeAtual; // Apenas get  
    private double velocidadeMaxima = 140; // Definido por default + get  
    private Motor motor; //get e set  
  
    // Método para ligar o carro  
    public void ligar() {  
        if(this.motor.ligar())  
            System.out.println("O carro está sendo ligado...");  
    }  
    //Método para parar o carro  
    public void parar(){  
        System.out.println("Parando o carro...");  
        this.velocidadeAtual=0;  
    }  
    // Método para ligar o carro  
    public void desligar() {  
        if(this.velocidadeAtual<=0){  
            if(this.motor.desligar())  
                System.out.println("O carro está sendo desligado...");  
        }  
        else{  
            System.out.println("Não há como desligar um carro em movimento.");  
        }  
    }  
  
    //Métodos get, set, acelerar, obtemMarcha....
```

- 8) Veja como ficará a nova versão da classe TestaCarro e faça as devidas alterações.

```
public class TestaCarro {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Carro meuCarro = new Carro();  
        meuCarro.setCor("Azul");  
        meuCarro.setModelo("Gol");  
  
        //ligando o carro  
        meuCarro.ligar();  
        //Acelerando o carro  
        meuCarro.acelerar(80);  
        //Obtendo a marcha atual  
        int marchaAtual = meuCarro.obtemMarcha();  
  
        //Imprimindo informações sobre o carro e o estado dos atributos  
        System.out.print("Meu "+meuCarro.getModelo()+" "+meuCarro.getCor()+" ");  
        System.out.print("está andando na marcha "+marchaAtual+" a ");  
        System.out.println(meuCarro.getVelocidadeAtual()+" Km/h!!!!");  
  
        //Parando o carro  
        meuCarro.parar();  
  
        //Desligando o carro  
        meuCarro.desligar();  
    }  
}
```

- 9) Crie uma versão mais completa de TestaCarro e chame-a de TestaCarro2.
Execute e veja seu funcionamento.

```
public class TestaCarro {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Carro meuCarro = new Carro();  
        meuCarro.setCor("Azul");  
        meuCarro.setModelo("Gol");  
  
        //Criando o motor  
        Motor motor = new Motor();  
        motor.setPotencia(1.6);  
        motor.setTipoDeCombustivel("GASOLINA");  
        //Vinculando o motor ao carro  
        meuCarro.setMotor(motor);  
        //ligando o carro  
        meuCarro.ligar();  
        //Acelerando o carro  
        meuCarro.acelerar(80);  
        //Obtendo a marcha atual  
        int marchaAtual = meuCarro.obtemMarcha();  
        //Imprimindo informações sobre o carro e o estado dos atributos  
        System.out.print("Meu "+meuCarro.getModelo()+" "+meuCarro.getCor()+" ");  
        System.out.print("está andando na marcha "+marchaAtual+" a ");  
        System.out.println(meuCarro.getVelocidadeAtual()+" Km/h!!!!");  
        //Parando o carro  
        meuCarro.parar();  
        //Desligando o carro  
        meuCarro.desligar();  
        //Imprimindo informações sobre o motor e o carro  
        String estadoDoMotor = (meuCarro.getMotor().isLigado())?"LIGADO":"DESLIGADO";  
        System.out.print("Meu "+meuCarro.getModelo()+" "+meuCarro.getMotor().getPotencia());  
        System.out.println(" está com o motor "+estadoDoMotor+".");  
    }  
}
```

Analogias à parte, agora temos conhecimento suficiente para resolver aquele probleminha de validação de CPF, lembra?

- 10) Volte ao projeto do banco e altere a classe cliente para que ela tenha um método encapsulado validaCpf.

```
private class Cliente {  
    String nome, cpf, endereco;  
  
    private boolean validaCpf(String cpf) {  
        if (cpf.length() == 11) {  
            return true;  
        } else {  
            return false;  
        }  
    }  
  
    public void setCpf(String cpf) {  
        if (! (this.validaCpf(cpf)) )  
            return; //Early return  
        else{  
            this.cpf = cpf;  
        }  
    }  
}
```

Perceba que como o atributo cpf é privado, a única forma de alterar seu valor é através do método setCpf. Nesse caso concentrarmos nossa regra de negócio neste método. Importante perceber que também criamos um método auxiliar e privado para validar o cpf. Trata-se de um método **encapsulado**. Esse método só pode ser invocado dentro da própria classe.

Exercícios:

- 1) Ao declarar uma classe, existem regras para dar nome a métodos. Pesquise sobre isso.
- 2) Pesquise sobre as convenções de código, dadas pela Sun para dar nome às variáveis. O termo “Code conventions” pode ser usado na pesquisa.
- 3) Existe um padrão para representar suas classes e operações de abstração (agregação, por exemplo). Esse padrão é a UML. Represente nosso exemplo de carro e motor em diagramas de classe.
- 4) É obrigatório utilizar a palavra this quando for acessar um atributo da classe? Se não for obrigatório, por que utilizar?
- 5) No modelo anterior determinamos que a classe carro tivesse, dentre vários atributos, um chamado velocidadeMaxima. Vamos definir agora uma regra que determina que um carro não pode andar numa velocidade acima da velocidadeMaxima. Implemente essa regra no modelo.
- 6) Agora vamos considerar que um carro possui um tanque de combustível com os atributos: capacidadeMaxima = 45 e quantidadeDeCombustivelAtual. Este carro (e/ou sua(s) classe(s) agregada(s)) também deve(m) ter o método:
 - Abastecer: não podendo exceder a capacidade máxima do tanque;
- 7) No programa TestaCarro, fazer com que o carro receba valores para os atributos do motor, bem como para estes outros referentes ao tanque de combustível. Fazer com que o carro ligue, abasteça e desligue.
- 8) Ainda no programa TestaCarro, fazer com que seja impressa, antes e depois de andar, uma mensagem informando a quantidade de combustível no tanque.
- 9) Nova regra: Um carro não pode ligar sem combustível. Implemente essa regra.
- 10) Faça aquele exercício de dividir a folha do seu caderno em 3 partes: programa, memória e classes.
- 11) Ainda há outras possibilidades para a classe carro. Use a imaginação e crie novos atributos, métodos, regras.

Exercícios Obrigatórios:

Agora o objetivo é criar um sistema para gerenciar funcionários do banco. Este modelo será utilizado e modificado em exercícios posteriores. **Não deixe de fazer!**

- 1) Crie um projeto-bancov04 a partir do projeto-bancov03.
- 2) Crie uma classe Funcionario que deve ter os seguintes atributos:
 - o nome;
 - o departamento (onde o funcionário trabalha);
 - o salário;
 - o ativo (um atributo que indica se o funcionário ainda trabalha na empresa ou não). Esse atributo já deverá ser criado contendo o valor true indicando que o funcionário é criado no estado ativo.
- 3) Crie os métodos get e set. Perceba que não existe get para atributos do tipo boolean. O padrão é is. No nosso caso, isAtivo().
- 4) Você vai precisar criar alguns outros métodos. Dentre deles, crie o método aumentarSalario, que deverá aumentar o salário do funcionário de acordo com o percentual fornecido como argumento.
- 5) Crie também um método demite, que não recebe parâmetro algum, apenas muda o valor booleano que indica que o funcionário não trabalha mais no banco.
- 6) Existe razão para ter um método setAtivo??
- 7) Crie uma classe TestaFuncionario. Nessa classe, crie dois funcionários, defina valores para cada um de seus atributos, invoque os outros métodos existentes e por fim, imprima cada um de seus atributos de forma individual.
- 8) Na classe Funcionario, crie um método mostrarDados.
- 9) Crie uma classe TestaFuncionario2 utilizando o método mostrarDados.

Mais adiante veremos uma solução muito mais elegante para mostrar um objeto como string através do método ToString.

Boa prática de programação: você deve compilar seu arquivo Java sem que tenha terminado de escrever toda a classe. Isso evitaria que você siga por um caminho errado ou que encontre dezenas de erros de uma vez só na primeira compilação.

- 10) Digamos que agora um funcionário vai ter mais um atributo chamado dataDeNascimento. Em vez de criar um atributo do tipo String para representá-lo, vamos criar uma classe Data que vai conter 3 atributos do tipo String (dia, mês, ano). Nesta mesma classe, crie um método que retorne uma String que representará a data no formato dd/mm/aaaa.
- 11) Faça com que o atributo dataNascimento de Funcionário seja do tipo Data e que na declaração do atributo um objeto do tipo Data já seja criado:
private Data dataDeNascimento = **new** Data();
- 12) Copie todo o código de TestaFuncionario para TestaFuncionario3 e cuide para que seja definida a data de nascimento do funcionário e que essa data seja exibida.
- 13) Na classe Funcionario, através do método mostra(), cuide para que seja exibida a data de nascimento do funcionário no formato brasileiro. Rode novamente a classe TestaFuncionario2 atribuindo valores para a data de nascimento dos funcionários.
- 14) O que acontece quando você tenta acessar diretamente um atributo da classe?
Como, por exemplo:
`Funcionario.nome = "Paulo";`

Isso faz sentido? E este código, faz sentido?

```
Funcionário.demite();
```

15) Faz sentido pedir para que a classe (especificação de um objeto) demita?

Exercícios de fixação:

Dada a estrutura de uma classe, fazer seu esboço em UML, traduzí-la para a linguagem Java e usá-la, instanciando objeto(s) em um programa simples (classe com o método main).

- 1) Classe: Pessoa → Atributos: nome, idade. → Método: void fazAniversario();
 - Criar uma pessoa;
 - Fazer com que ela receba nome e idade;
 - Imprimir seus atributos;
 - Fazer com que ela faça aniversário algumas vezes e imprimir novamente seus atributos.
- 2) Classe: Porta. → Atributos: aberta, cor, largura, altura. → Métodos: void abre(), void fecha(), void pinta(String cor), boolean estaAberta();
 - Crie uma porta;
 - Abra e feche a porta;
 - Determine suas dimensões;
 - Pinte-a algumas vezes;
 - Use o método estaAberta() para saber sobre o estado da porta;
 - Imprima seus atributos.
- 3) Classe: Casa. → Atributos: cor, porta1, porta2, proprietário. → Métodos: void pinta(String cor), int quantasPortasEstaoAbertas().
 - Crie uma casa;
 - Defina seu proprietário;
 - Pinte-a;
 - Crie 2 portas e coloque-as na casa;
 - Abra e feche cada porta algumas vezes;
 - Imprima quantas portas estão abertas.
 - Imprima atributos da casa e de seus objetos integrantes.
- 4) Crie os objetos e teste seus métodos!

35.Arrays em Java

Podemos declarar algumas variáveis dentro de um bloco e usá-las.

```
int idade1;  
int idade2;  
int idade3;  
int idade4;
```

Não fica muito prático, certo?

Podemos então criar um **array (vetor)** de inteiros:

```
int [] idades; //Array de inteiros chamado idades
```

O **int []** é um tipo e a variável **idades** é um objeto (uma referência para um array de inteiros). Precisamos criar um objeto do tipo **int[] idades** para ter acesso a esse **array**.

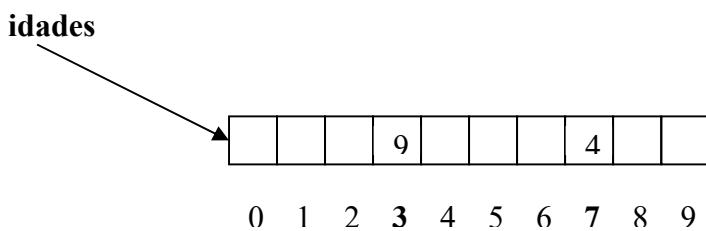
Como criar o **objeto-array**?

```
idades = new int[10]; //Cria um array de inteiros com 10 posições  
referenciado por idades.
```

Acabamos de criar um **array** de inteiros com 10 posições que podemos referenciar através da variável de referência **idades**.

Agora podemos acessar alguma posição do array, lembrando que se são 10 posições, a primeira posição é 0 e a última é 9:

```
idades[3] = 9;  
idades[7] = 4;
```



No caso acima, você acessou a 4^a e 8^a posições do array. Se você tentar acessar alguma posição fora dos limites do array (0 a 9), vai acontecer um erro durante a execução:

```
idades[11] = 4;  
Exception in thread "main" java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException:  
11  
at Teste.main(Teste.java:14)
```

A mensagem acima informa que houve um erro na linha 14 da classe **Teste.java** e que o erro de execução é **ArrayIndexOutOfBoundsException: 11**. Ou seja, você tentou acessar a posição 11 que está fora dos limites do array.

36.Arrays de referências

Sempre que criarmos um array de alguma classe, na verdade estaremos criando um array com referências. O objeto, como sempre, fica na memória principal e no seu array só ficam guardadas as referências para objetos. Na verdade, como objetos já são referências, a grosso modo podemos dizer que um array de objetos é uma referência para referências.

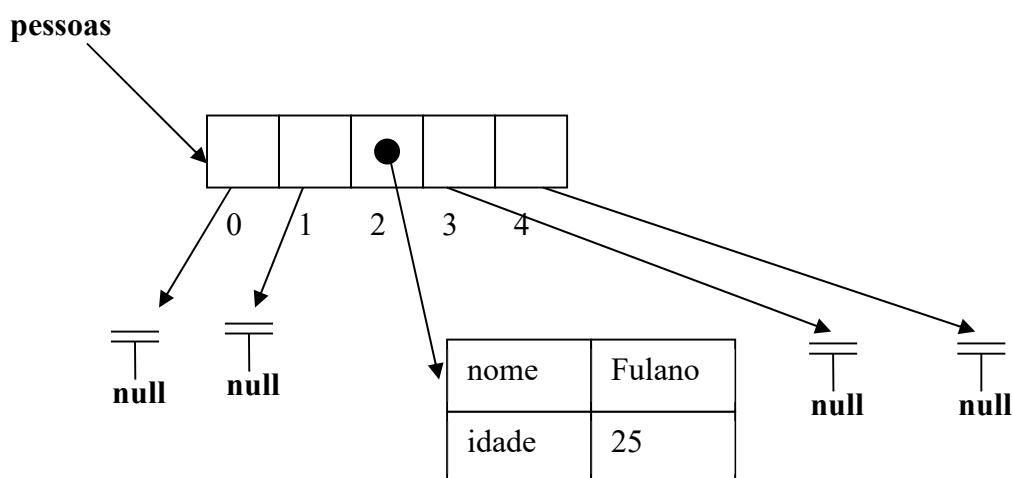
Veja:

```
Pessoa[] pessoas;  
pessoas = new Pessoa[5];
```

Quantas pessoas criamos aqui? Na verdade nenhuma. Criamos 5 espaços que podemos utilizar para guardar referências para objetos do tipo Pessoa. Por enquanto eles referenciam *null*.

```
pessoas[2] = new Pessoa();  
pessoas[2].setNome("Fulano");  
pessoas[2].setIdade(25);
```

Agora a posição 2 (3^a do array) referencia um objeto do tipo Pessoa que recebe valores para seus atributos. Veja:



Perceba que as demais posições do array possuem referências nulas, já que ainda não referenciam nenhum objeto.

Ao criar o código abaixo estamos referenciando diretamente uma Pessoa:

```
pessoas[2] = new Pessoa();  
pessoas[2].setNome("Fulano");  
pessoas[2].setIdade(25);
```

Também podemos fazer de forma indireta. Veja:

```
Pessoa umaPessoa = new Pessoa();
umaPessoa.setNome ("Fulano");
umaPessoa.setIdade(25);
```

```
pessoas[2] = umaPessoa;
```

O resultado é o mesmo.

O que você precisa saber?

- Um array de tipos primitivos guarda valores;
- Um array de objetos guarda referências;

Percorrendo um array:

Quando nós é que criamos o array, percorrê-lo é muito simples. Afinal, sabemos seus limites. Veja:

```
Int[] idades = new int[5];
for (int i = 0; i < 5 ; i++) {
    System.out.println(arrayIdade[i]);
}
```

E se tivéssemos que criar um método que recebe um array e percorre este array imprimindo seus valores? Não da pra saber quantas posições tem o array que vai ser passado como argumento, concorda? Uma hora pode ser um array de 5 posições, outra hora um de 15 posições. Veja:

```
public static void imprimeArray(int[] arrayIdade) {
    for (int i = 0; i < ??? ; i++) {
        System.out.println(arrayIdade[i]);
    }
}
```

Até onde o for deve percorrer?

Como resolver isso? Veja:

```
public static void imprimeArray(int[] arrayIdade) {
    for (int i = 0; i < arrayIdade.length; i++) {
        System.out.println(arrayIdade[i]);
    }
}
```

Todo array em Java tem um atributo chamado length que você pode usar para saber o tamanho do array que você está referenciando no momento.

Importante saber que: a partir do momento em que um array é criado ele não muda de tamanho. Se precisar de mais espaço, deve criar outro array com mais espaço e antes de se referir a ele, copiar todo o conteúdo do array velho.

37. Conhecendo e usando o foreach com arrays:

A partir da versão 5 do Java surgiu uma nova sintaxe mais “econômica” para percorrermos arrays e coleções, que veremos mais adiante. No caso não é necessário manter uma variável que guarda o nome do índice e nem indicar até que ponto percorrer. Ele percorre todo o array.

Este tipo de for mais econômico é conhecido como enhanced-for ou **foreach**.

Veja:

```
for (int i : idades) {  
    System.out.println(i);  
}
```

Isso vale também para arrays de referências. Ex:

```
Pessoa[] pessoas;  
pessoas = new Pessoa[5];  
  
for (Pessoa p : pessoas) {  
    System.out.println(p.getNome());  
}
```

O **foreach**, nada mais é, do que um truque de compilação para facilitar a vida do programador e tornar o código mais simples e legível.

Exercícios obrigatórios com arrays:

- 1) No mesmo projeto que contém a classe funcionário, crie uma classe Empresa que terá nome, cnpj e uma referência a um array de Funcionário.

```
public class Empresa {  
    private String nome, cnpj;  
    private Funcionario[] empregados;  
  
    //...  
}
```

- 2) A Empresa deve ter um método adiciona que recebe uma referência a um Funcionário como argumento e guarda esse funcionário no array. Ficaria mais ou menos assim:

```
public class Empresa {  
    private String nome, cnpj;  
    private Funcionario[] empregados;  
  
    public void adiciona(Funcionario func) {  
        this.empregados[???] = func;  
    }  
}
```

Em que posição guardaríamos esse funcionário? Precisamos guardá-lo em uma posição do array que esteja livre. Existem algumas maneiras para se fazer isso. Uma delas seria percorrer o array em busca de uma posição vazia, que aponte para null. Outra forma mais elegante é guardar um contador que vai ter sempre a posição livre e a cada Funcionário adicionado este contador seria incrementado.

É importante salientar que o método *adiciona* não recebe nome, departamento, salário, etc. A referência de um funcionário aponta para um objeto da memória que já possui estes atributos. Então, passando essa referência você já está passando o Funcionário completo, com todos os seus atributos. Veja como ficaria:

```
public class Empresa {  
    private String nome, cnpj;  
    private Funcionario[] empregados;  
    private int posicaoLivre;  
  
    public void adiciona(Funcionario f){  
        this.empregados[this.posicaoLivre]=f;  
        this.posicaoLivre++;  
    }  
    //métodos get e set...  
}
```

- 3) Crie uma um programa TestaEmpresa, que obviamente deverá possuir um método main. Crie uma empresa e várias instâncias de Funcionário, passando para a Empresa através do método adiciona. Antes você vai precisar criar o array já que empregados por enquanto referencia null (lugar nenhum).

```
public class TestaEmpresa {  
    public static void main(String[] args) {  
        Empresa empresa = new Empresa();  
        empresa.setEmpregados(new Funcionario[5]);  
        //...  
    }  
}
```

Outra forma de se fazer a mesma coisa é na criação da Empresa já criar um array para empregados. Veja:

```
public class Empresa {  
    private String nome, cnpj;  
    private Funcionario[] empregados = new Funcionario[5];  
    private int posicaoLivre;  
  
    public void adiciona(Funcionario f){  
        this.empregados[this.posicaoLivre]=f;  
        this.posicaoLivre++;  
    }  
    //métodos get e set...  
}
```

No programa TestaEmpresa, crie alguns funcionários, preencha seus atributos e adicione à Empresa através do método adiciona.

```
public class TestaEmpresa {  
    public static void main(String[] args) {  
        Empresa empresa = new Empresa();  
  
        // Funcionário 1  
        Funcionario f1 = new Funcionario();  
        f1.setNome("Rafael");  
        f1.setDepartamento("INFORMÁTICA");  
        f1.setSalario(2000);  
        f1.aumentarSalario(10);  
        f1.getDataDeNascimento().setDia("06");  
        f1.getDataDeNascimento().setMes("11");  
        f1.getDataDeNascimento().setAno("1974");  
  
        // Funcionário 2  
        Funcionario f2 = new Funcionario();  
        f2.setNome("Maria");  
        f2.setDepartamento("BIBLIOTECA");  
        f2.setSalario(3000);  
        f2.aumentarSalario(5);  
        Data data = new Data();  
        data.setDia("10");  
        data.setMes("04");  
        data.setAno("1995");  
        f2.setDataDeNascimento(data);  
  
        // adicionando os funcionários à Empresa  
        empresa.adiciona(f1);  
        empresa.adiciona(f2);  
    }  
}
```

- 4) Usando o foreach, percorra o atributo empregados de sua Empresa e imprima todas as informações a respeito de cada funcionário. Para fazer isso crie um método mostraEmpregados dentro de sua classe empresa. Cuidado, alguns índices do seu array podem não conter uma referência para um Funcionário construído, ainda se referindo a null. Trate isso.
- 5) Lembra que na classe Funcionário você havia criado um método mostra()? No método mostraEmpregados() da Empresa, em vez de imprimir atributo a atributo, use o método mostra() de Funcionário.
- 6) Na classe Empresa, crie um método para verificar se um determinado funcionário faz parte da Empresa (ou seja: verificar se ele existe no array empregados). Se você tem um array de 100 posições e o funcionário que vc procura foi encontrado na posição 8, você precisa percorrer o restante do array? Pense nisso antes de escrever este método!
- 7) E se na hora de adicionar um novo funcionário o array já estiver cheio? Um array não muda de tamanho, lembra? Caso isso aconteça, criar um novo array, realocando os valores do array antigo para o novo array. Que tal criar um novo método encapsulado chamado aumentarArray?
- 8) Para que nosso sistema continue funcionando normalmente, ao remover um funcionário o array precisa ser reorganizado. Escreva um método para remover um funcionário do array. Escreva também outro método encapsulado para reorganizar o array e saiba como chama-lo toda vez que um Funcionário for removido. Que tal chamá-lo de reorganiza?

- 9) Faça testes escrevendo uma classe TestaEmpresa.
10) **Dica:** Existe uma classe utilitária em Java chamada Arrays. Pesquise sobre ela.
Com o uso da classe Arrays você poderia, por exemplo, utilizar este código para redimensionar o array:

```
this.empregados = Arrays.copyOf(this.empregados, this.empregados.length+1);
```

O método copyOf é o que chamamos de método estático. Observe que pudemos chamá-lo diretamente, sem precisar instanciar um objeto da classe Array. Na classe Array existem métodos estáticos para ordenar os elementos do array, entre outros.

Exercício para quem ainda está com dificuldade:

- 1) faça o esboço UML, escreva as classes em Java ou use as que já estão prontas, crie um programa para manipular as classes.
 - a. Classe: Casa → Atributos: cor, totalDePortas, portas (Array para Porta) → Métodos: void pinta(String cor), int quantasPortasEstaoAbertas(), void adicionaPorta(Porta p), int totalDePortas().
 - b. Crie uma casa com 3 portas, pinte-a, coloque as portas na casa através do método adicionaPorta, abra e feche as portas. Imprima o número total de portas e quantas estão abertas.

38.Construtores e Java Bean

Sempre que usamos a palavra chave new, estamos construindo um objeto. Isso acontece porque quando o new é chamado, ele executa o construtor da classe. O construtor é um bloco declarado com o mesmo nome da classe. Ex:

```
public class Conta {  
    private double saldo;  
    //Construtor  
    public Conta(){  
        System.out.println("Construindo uma conta...");  
    }  
    //outros métodos
```

Desta forma, quando fizermos:

```
Conta c1 = new Conta();
```

A mensagem “Construindo uma conta...” aparecerá.

Um construtor não é um método. É uma rotina de inicialização que é chamada sempre que um novo objeto é criado.

Até agora não escrevemos o construtor em nenhuma de nossas classes. Então, como era possível dar new se todo new chama o construtor obrigatoriamente? Simples. Quando você não declara o construtor em sua classe, o Java cria um para você. É o chamado construtor default que não recebe nenhum argumento e seu corpo (implementação) é

vazio. A partir do momento em que você declara um construtor, o construtor default não é mais fornecido.

Outro aspecto importante é que um construtor também pode receber argumentos, inicializando alguns atributos, por exemplo. Veja:

```
public class Conta {  
    private double saldo;  
    private double limite;  
    private Cliente titular;  
    int numero;  
  
    public Conta(Cliente titular){  
        this.titular=titular;  
    }  
    //O construtor recebe um argumento do tipo Cliente que vai inicializar  
    o atributo titular.
```

Isso significa que quando criarmos uma conta, ela já terá um titular criado. Veja:

```
Cliente fulano = new Cliente();  
fulano.setNome("fulano");  
  
Conta c = new Conta(fulano);  
System.out.println(c.getTitular().getNome());
```

Por que usar um construtor?

Se toda conta precisa de um titular, criar um construtor que recebe esse valor é uma forma de obrigar que todos os objetos que forem criados tenham um valor deste tipo.

Um construtor pode obrigar o usuário a inicializar determinados atributos ou dar essa possibilidade a ele.

IMPORTANTE: Você pode ter mais de um construtor em sua classe. No momento de dar new, o construtor apropriado será escolhido.

Para ter mais de um construtor em sua classe, suas assinaturas devem ser diferentes.

Isso se chama sobrecarga (overload) de construtores. Existe também sobrecarga de métodos que segue o mesmo padrão. Nome do método igual para assinaturas diferentes. Lembrando que construtores não são métodos.

Um construtor também serve para evitar a chamada de vários métodos set por exemplo, obrigando o usuário a passar as informações como argumento.

No exemplo do cliente, podemos obrigar o usuário a passar o CPF através do construtor. Assim teremos a garantia de que todo cliente terá um CPF.

Um pouco mais sobre sobrecarga (overload):

Veja um exemplo com várias assinaturas para o método soma:

```
public class OperacoesMatematicas {  
  
    public int soma( int num1,int num2){  
        return num1+num2;  
    }  
  
    //método soma sobreescarregado  
    public int soma( int num1,int num2, int num3){  
        return num1+num2+num3;  
    }  
  
    //método soma sobreescarregado  
    public double soma( double num1,double num2){  
        return num1+num2;  
    }  
  
}
```

Perceba que quando falamos em assinaturas diferentes, falamos em diferença quanto ao número de argumentos ou até mesmo sobre o tipo de dado de cada argumento e/ou do retorno do método.

Java Bean

Quando criamos uma classe com todos os atributos privados, métodos get e set para seus atributos e um construtor vazio, na verdade estamos criando um Java Bean. Não confunda com o EJB que é o Enterprise Java Bean. Veremos mais adiante.

39.Exercícios práticos 4

- 1) Crie um projeto chamado projeto-construtor. Copie as classes Conta e Cliente do nosso projeto-bancov04.
- 2) Na classe Conta, faça com que seja possível criar uma conta fornecendo ou não o seu número. Para não replicar regras, utilize this na primeira linha do segundo construtor.

```
src > J Conta.java > Conta > Conta(int)  
1  public class Conta {  
2      private int numero;  
3      private Cliente titular;// IMUTÁVEL (não tem set)  
4      private double saldo;  
5  
6      public Conta(){  
7          this.saldo = 500;  
8          this.titular = new Cliente();  
9      }  
10     public Conta(int numero){  
11         this(); //Invocando o construtor default  
12         this.setNumero(numero);  
13     }
```

- 3) Crie a classe TestaConstrutor.

```
1  public class TestaConstrutor {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Conta c1 = new Conta();
5          c1.getTitular().setNome("Daniel O Pensador");
6          c1.setNumero(numero:10);
7          c1.getTitular().setEmail(email:"daniel@cefet-rj.br");
8          c1.getTitular().setCpf(cpf:"12345678910");
9
10         Conta c2 = new Conta(numero:11);
11         c2.getTitular().setNome(nome:"Brenda");
12         c2.setNumero(numero:10);
13         c2.getTitular().setEmail(email:"brenda@cefet-rj.br");
14         c2.getTitular().setCpf(cpf:"12345678911");
15
16         System.out.println("A conta numero " + c1.getNumero()
17             + " pertence ao cliente" + c1.getTitular().getNome()
18             + " e possui saldo R$" + c1.getSaldo() + ".");
19         System.out.println();
20         System.out.println("A conta numero " + c2.getNumero()
21             + " pertence ao cliente" + c2.getTitular().getNome()
22             + " e possui saldo R$" + c2.getSaldo() + ".");
23     }
```

- 4) Faça com que o fornecimento do número seja obrigatório. Elimine o Construtor sem argumentos ou faça melhor. Coloque-o como private e o invoque utilizando a palavra chave this.

```
6  private Conta(){
7      this.saldo = 500;
8      this.titular = new Cliente();
9  }
10 public Conta(int numero){
11     this(); //Invocando o construtor default
12     this.setNumero(numero);
13 }
```

- 5) Crie TestaConstrutor2 que dessa vez vai utilizar o método mostrarDados de cada conta. Perceba que você será obrigado a fornecer um número para a conta referenciada por c1. Resolva isso!

```
src > J TestaConstrutor2.java > ...
1  public class TestaConstrutor2 {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Conta c1 = new Conta();
5          c1.getTitular().setNome(nome:"Daniel O Pensador");
6          c1.setNumero(numero:10);
7          c1.getTitular().setEmail(email:"daniel@cefet-rj.br");
8          c1.getTitular().setCpf(cpf:"12345678910");
9
10         Conta c2 = new Conta(numero:11);
11         c2.getTitular().setNome(nome:"Brenda");
12         c2.setNumero(numero:10);
13         c2.getTitular().setEmail(email:"brenda@cefet-rj.br");
14         c2.getTitular().setCpf(cpf:"12345678911");
15
16         c1.mostrarDados();
17         System.out.println();
18         c2.mostrarDados();
19     }
```

- 6) Se só deve ser possível criar uma conta fornecendo seu número, podemos ter um método setNumero público? Que tal colocar esse método privado para não sermos obrigados a espalhar regras? Em seguida comente a invocação de setNumero em TestaConstrutor2.

```
rc > J TestaConstrutor2.java > ...
1  public class TestaConstrutor2 {
2      Run | Debug
3      public static void main(String[] args) {
4          Conta c1 = new Conta(numero:10);
5          c1.getTitular().setNome(nome:"Daniel O Pensador");
6          //c1.setNumero(10);
7          c1.getTitular().setEmail(email:"daniel@cefet-rj.br");
8          c1.getTitular().setCpf(cpf:"12345678910");
9
10         Conta c2 = new Conta(numero:11);
11         c2.getTitular().setNome(nome:"Brenda");
12         //c2.setNumero(10);
13         c2.getTitular().setEmail(email:"brenda@cefet-rj.br");
14         c2.getTitular().setCpf(cpf:"12345678911");
15
16         c1.mostrarDados();
17         System.out.println();
18         c2.mostrarDados();
19     }
}
```

- 7) Na classe Cliente, cuide para que seja possível instanciar um cliente fornecendo seu nome, seu nome e seu cpf ou não fornecendo nada. Veja:

```
7  public Cliente(){
8  }
9
10 public Cliente(String nome){
11     this.setNome(nome);
12 }
13
14 public Cliente(String nome, String cpf){
15     this(nome); //Invocando um construtor mais completo
16     this.setCpf(cpf);
17 }
```

Perceba que:

- Linha 11: Estamos invocando o método setNome para não espalhar regras.
- Linha 15: Estamos invocando o construtor que já cuida da validação do nome e invocando indiretamente o método setNome. Assim evitamos novamente espalhar regras.
- Linha 16: Ainda pensando em não espalhar regras, invocamos setCpf que, por sua vez, invoca o método encapsulado validaCpf que é justamente onde concentramos a regra.

- 8) Crie uma classe TestaCliente para testar os 3 construtores.

- 9) Na classe Conta, adicione um construtor que além do número recebe também o nome do titular da conta. Veja:

```
6  private Conta(){
7      this.saldo = 500;
8      this.titular = new Cliente();
9  }
10 public Conta(int numero){
11     this(); //Invocando o construtor default
12     this.setNumero(numero);
13 }
14 public Conta(int numero, String nomeDoTitular){}
15     this(numero); //Invocando o construtor que recebe e valida o número
16     //Invocando o construtor correto em cliente
17     this.titular = new Cliente(nomeDoTitular); |
18 }
```

- 10) Agora você também já pode criar um construtor em Conta que receba seu numero, nome e cpf do titular. Faça isso.
- 11) Crie uma classe de testes para testar todas essas opções!