

**CCT- CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS**

**CURSO DE ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO**

**PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

**LARA DANIELLY DA SILVA OLVEIRA**

**CONCEITOS PARA O CÓDIGO**

**São Luís**

**2020**

**CLASSES ABSTRATAS:**

São classes que não permitem realizar qualquer tipo de instância. São feitas especialmente para serem modelos para suas classes derivadas. Estas que deverão sobrescrever os métodos para realizar a implementação dos mesmos. Os métodos da classe abstrata devem então serem sobrescritos nas classes filhas. Em resumo, pode-se afirmar que as classes abstratas servem como “modelo” para outras classes que serão herdadas por ela, não podendo ser instanciada por si só.

**INTERFACES:**

São padrões definidos através de contratos ou especificações. Um contrato define um determinado conjunto de métodos que serão implementados nas classes que assinarem esse contrato. Uma interface é 100% abstrata, ou seja, os seus métodos são definidos como *abstract*, e as variáveis por padrão são sempre constantes (static).

Uma interface é definida através da palavra reservada *interface*. Para uma classe implementar uma interface é usada a palavra *implements*

**CLASSES INTERNAS:**

Uma classe interna é uma classe que é subordinada a uma outra classe, sendo definida no corpo dessa outra classe. Dependendo de onde e como se dá essa definição, a classe interna pode ser de diferentes tipos.

Uma classe membro tem seus objetos sempre associados a objetos da classe topo. Os objetos da classe membro têm acesso aos membros (atributos e métodos) da classe topo. Em geral, esse tipo de classe define algum tipo de serviço de apoio que complementa a funcionalidade da classe topo. Uma classe membro não pode conter membros internos que sejam static.

Uma classe membro estática (ou uma interface membro estática) é similar a uma classe membro, mas tem acesso apenas aos membros declarados como static na classe topo. Sendo estática, seus membros internos são acessíveis pela classe topo ou por outras classes membros estáticos.

Uma classe local é um tipo de classe interna definida no escopo de um bloco de código, ou seja, dentro de um método. Além das facilidades associadas a uma classe membro, um objeto de uma classe local tem acesso a variáveis do método que tenham sido declaradas como final.

Classes anônimas oferecem uma forma de definir uma classe local para a qual apenas um objeto será criado. Neste caso, o nome da classe é irrelevante e pode, portanto, ser omitido. A sintaxe para definição de uma classe anônima já combina a criação de um

objeto dessa classe.