

INSTITUTO FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CAMPUS NAVIRAÍ

NOTAS DE AULA DE
ANÁLISE E PROJETO ORIENTADO
A OBJETO
II

Prof. MSc. Luiz F. Picolo

NAVIRAÍ - MS

Atualizado em 10 de agosto de 2019

1 Introdução

*Persistência é a irmã gêmea da excelência.
Uma é a mãe da qualidade, a outra é a mãe do tempo.*

Marabel Morgan

Para que haja um entendimento melhor sobre alguns conceitos que serão utilizados no decorrer dessa disciplina, devemos, neste momento, recapitular alguns conhecimentos obtidos em semestres anteriores. Tais conhecimentos se referem ao **paradigma da orientação a objetos**, ou, **POO**.

Portanto, esse capítulo introdutório, terá como objetivo introduzir/recapitular os conceitos sobre o paradigma da orientação a objeto. Contudo, apenas será revisto tais conceitos, os quais, serão utilizados em aula e não retomado todo o conteúdo referente ao tema.

1.1 Orientação a objeto

o Paradigma da Orientada a Objetos (também conhecida pela sua sigla POO) é um modelo de análise, projeto e programação de software baseado na composição e interação entre diversas unidades chamadas de **objetos**. O POO é um dos 4 principais paradigmas, os outros são o imperativa, funcional e lógica). Já a programação orientada a objetos se ocupa de realizar um projeto de software utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos, por exemplo, a linguagem Java, que aceita a implementação direta de objetos e fornece recursos para definir as classes de objetos [Sommerville 2003].

1.1.1 Projeto orientado e objeto

O projeto orientado a objetos é uma estratégia em que os projetistas de sistema pensam em termos de “coisas”, em vez de operações ou funções. O sistema em funcionamento é constituído de objetos que interagem entre si mantendo seu próprio estado local e fornecem operações com base nessas informações de estado [Sommerville 2003].

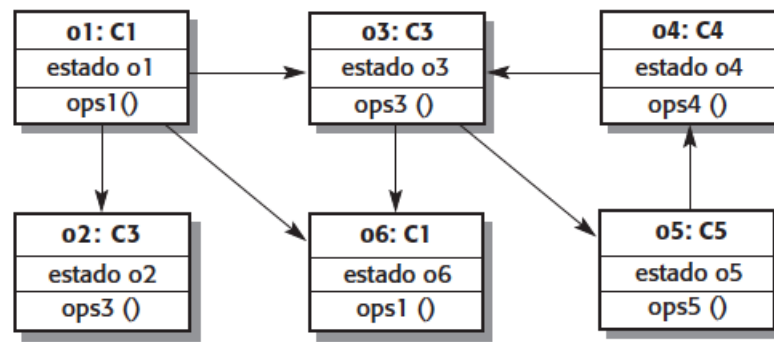


Figura 1 – Um sistema constituído de objetos que interagem entre si.

Fonte: [Sommerville 2003]

Como afirma Sommerville 2003, projeto orientado a objetos é parte do desenvolvimento orientado a objetos, em que uma estratégia orientada a objetos é utilizada em todo o processo de desenvolvimento:

- A **análise orientada a objetos** se dedica a desenvolver um modelo orientado a objetos do domínio de aplicação. Os objetos identificados refletem entidades e operações que estão associadas com o problema a ser resolvido.
- O **projeto orientado a objetos** se dedica a desenvolver um modelo orientado a objetos de um sistema de software para implementar os requisitos identificados. Os objetos em um projeto orientado a objetos estão relacionados à solução do problema que está sendo resolvido. É possível que haj relacionamentos próximos entre alguns objetos do problema e alguns objetos da solução, mas o projetista, inevitavelmente, precisa adicionar novos objetos e transformar objetos do problema, a fim de implementar a solução.
- A **programação orientada a objetos** se ocupa de realizar um projeto de software utilizando uma linguagem de programação orientada a objetos, por exemplo, a linguagem Java, que aceita a implementação direta de objetos e fornece recursos para definir as classes de objetos.

A transição entre esses estágios de desenvolvimento deve ser contínua e direta, com a mesma notação utilizada em cada um. Mover para o próximo envolve aprimorar o anterior, adicionando detalhes às classes existentes de objetos e inventando novas a fim de oferecer funcionalidades adicionais.

1.2 Classes e objeto

Para [Sommerville 2003] “objeto” e “orientado a objetos” são amplamente utilizados e aplicados a diferentes tipos de entidades, métodos de projeto, sistemas e linguagens de programação. Contudo, existe uma aceitação geral de que um objeto é um encapsulamento de informações, e isso se reflete na definição de um objeto e de uma classe de objeto a seguir:

- Um objeto é uma entidade que possui um estado e um conjunto definido de operações que operam nesse estado. O estado é representado por um conjunto de atributos de objeto. As operações associadas com o objeto fornecem serviços para outros objetos (clientes), que requisitam esses serviços quando alguma computação é necessária.
- Os objetos são criados de acordo com uma definição de classe de objetos que serve como um template para criar objetos. Essa classe apresenta declarações de todos os atributos e operações que devem ser associados a um objeto dessa classe.

Em outras palavras, podemos dizer que classe é uma descrição generalizada que descreve uma coleção de objetos similares, o qual, segundo Pressman e Maxim 2016, é um conceito orientado a objeto que encapsula dados e abstrações procedurais necessárias para descrever o conteúdo e comportamento de alguma entidade do mundo real.

Exemplos de objetos são: os **objetos físicos** (um livro, uma caneta), **funções de pessoas** para os sistemas (funcionário, cliente), eventos (uma compra, um telefonema), **interações** entre outros objetos (um item de uma nota fiscal é uma interação entre uma compra e um produto do estoque) e **lugares** (loja matriz, revenda nordeste).

Para fins de estudo, e com objetivo mais didático, usaremos um cachorro como nosso “objeto”:

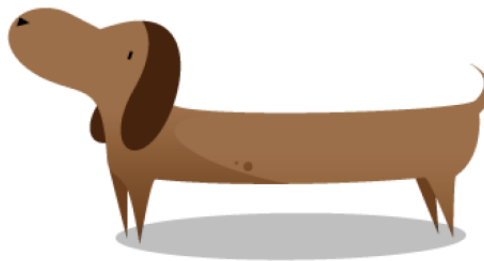


Figura 2 – Representação de um objeto

Ao analisar o objeto, deduz-se que há características pertencentes somente a ele. Tais como:

- Nome;

- Idade;
- Comprimento de pelos;
- Cor dos pelos;
- Cor dos olhos;
- Peso, entre outros;

Tais características que descrevem um objeto são chamadas na orientação a objeto de atributos.

1.3 Atributos

Os objetos do mundo real tem propriedades que por sua vez possuem valores. Estes valores determinam o estado do objeto. Assim, na orientação a objeto, essas propriedades são chamadas de atributos. Logo, podemos dizer que esses atributos são semelhantes a variáveis ou campos que guardam os variados valores que os objetos podem receber como características.

O estado de um objeto é um grupo de valores que estão em seus atributos em um certo momento.

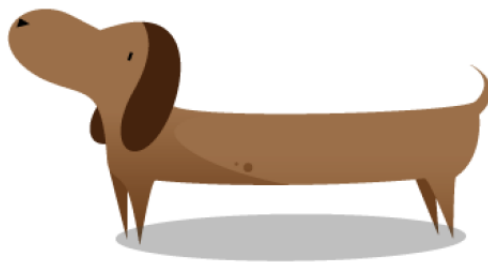


Figura 3 – Representação de um objeto

Cachorro	
Nome:	Hubert
Idade:	2 anos
Tipo Pelo:	Curtos
Cor dos pelos:	Marrom
Cor dos olhos:	Castanhos
Peso	5kg

Tabela 1 – Atributos e valores

Outro objeto cachorro teria valores diferentes para estes mesmos atributos, como exemplo disto temos:

**Figura 4** – Representação de um objeto

Cachorro	
Nome:	Floks
Idade:	4 anos
Tipo pelo:	Curtos
Cor dos pelos:	Branco
Cor dos olhos:	Castanhos
Peso	5kg

Tabela 2 – Atributos e valores

Para que os atributos de um objeto mudem de valor isso deve ser feito exclusivamente por estímulos externos ou internos. Assim, a única maneira de alterar os atributos dos objetos é disparando eventos que geram a mudança desses estados no objeto.

1.4 Métodos

São procedimentos ou funções que executam as ações específicas do objeto. Dessa forma, os métodos são as ações que o objeto é capaz de realizar. É através dos métodos que o objetos faz tudo, inclusive se manifesta e interage com outros objetos.

Um objetos expõe algum comportamento (ou seja, executa uma operação) ao receber um estímulo de outro objeto. É através de mensagens que um objeto requisita uma ação a outro objeto. Sendo esta mensagem uma solicitação a um objeto para que sejam executadas as rotinas a qual são nomeadas de Método da classe. Então os métodos assumem a responsabilidade de acessar ou alterar os atributos de um objeto.

Anteriormente no estudo do objeto cachorro foi enumerado uma série de métodos (ações), tais como: latir, babar, comer, sentar, etc.

1.5 Herança

O conceito de herança é um dos conceitos fundamentais de POO. Herança, na prática, significa a possibilidade de construir objetos especializados que herdaram as características de objetos mais generalistas, ou ainda, a herança uma maneira de reutilizar código a medida que podemos aproveitar os atributos e métodos de classes já existentes para gerar novas classes mais específicas que aproveitarão os recursos da classe hierarquicamente superior [Ruiz 2008].

O conceito de herança mimetiza as características hierárquicas de vários sistemas reais, como por exemplo, os sistemas de classificação em biologia que, pode determinar como uma hierarquia o seguinte:

- animais;
- vertebrados e invertebrados;
- mamíferos e aves;
- entre outras características mais específicas

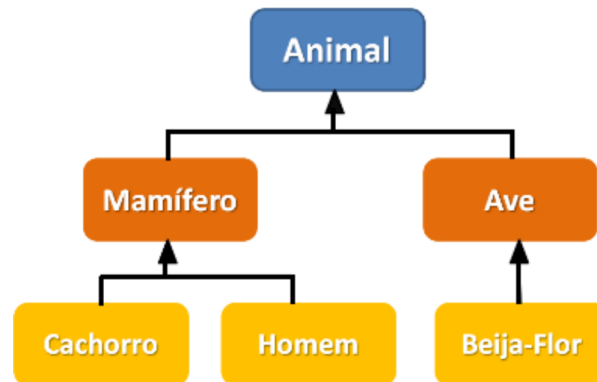


Figura 5 – Diagrama representando a herança entre as classes

1.6 Classes abstratas

Podemos dizer que as classes abstratas servem como modelo para outras classes que dela herdem (veremos herança nas próximas sessões), não podendo ser instanciada por si só. Para ter um objeto de uma classe abstrata é necessário criar uma classe mais especializada herdando dela e então instanciar essa nova classe. Os métodos da classe abstrata devem então serem sobrescritos nas classes filhas.

1.6.1 Superclasses e subclasses

Em POO todo objeto de uma classe construída pelo usuário da linguagem é também um objeto de outra classe. Por exemplo, na hierarquia da área da saúde, podemos dizer que pessoa é uma superclasse e que empregados é uma subclasse de pessoa.

Outra nomenclatura que é utilizada para especificar superclasses ou subclasses é a Generalização ou Especialização. No exemplo acima, pessoa é a generalização de empregado, e empregado é a especialização de pessoa conforme representado na Figura 6

Uma máxima que podemos guardar é:

Uma subclasse guarda a relação é um com a superclasse.

**Figura 6** – Superclasses e Subclasses

Fonte: [Silva et al. 2009]

1.7 Exercícios de fixação

1. Para satisfazer as necessidades de informatização de uma biblioteca universitária um sistemas foi proposto para satisfazer algumas características:
 - Cadastro dos usuários da biblioteca com endereço completo. Usuário são classificados em três grupos: professores, alunos e funcionário.
 - Cadastro das obras da biblioteca são classificados em: livros científicos, periódicos científicos, periódicos informativos, periódicos diversos, entretenimento, etc.
 - Linguagem usada no exemplar da obra.
 - Mídia que armazena o exemplar da obra.
 - Autores da obra com o controle da nacionalidade dos mesmos.
 - Editoras dos exemplares com ano de edição referente a cada exemplar.

Identifique os possíveis objetos com seus atributos e métodos respectivos.

2. **Desafio:** Pesquise sobre os pontos negativos da orientação a objeto, principalmente sobre os conceitos de Coesão e Acoplamento.

1.8 Mensagem

Mensagens são requisições enviadas de um objeto para outro, para que o objeto “receptor” forneça algum resultado desejado por meio da execução de uma operação. As

trocas de mensagem funcionam como uma fábrica que recebe uma ordem de produção (mensagem de solicitação), processa essa ordem (operações) utilizando matéria-prima (atributos) e gera um produto final (mensagem de resposta).

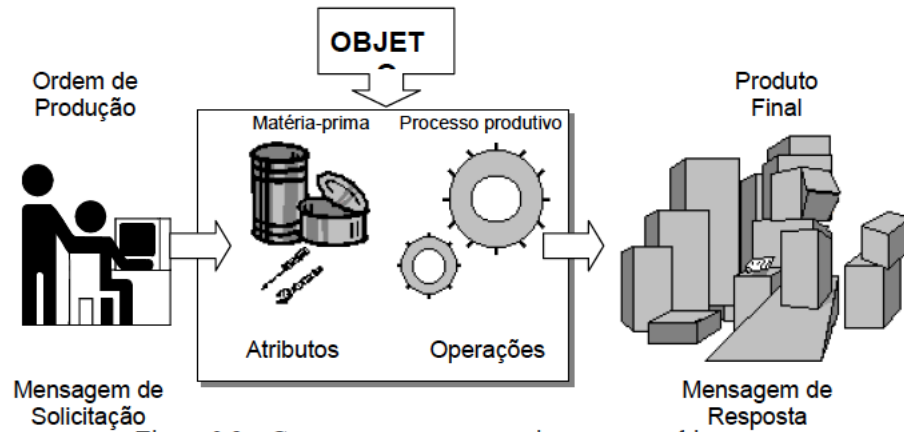


Figura 7 – Comportamento e comunicação entre objetos

1.9 Encapsulamento

Cada objeto é visto como o encapsulamento do seu estado interno, suas mensagens e seus métodos. A estrutura do estado e dos pares "mensagem - método" são todas definidas através da classe à qual o objeto pertence.

- A encapsulação de dados com o código que os manipula em classes é a principal vantagem da Orientação a Objeto
- No sentido de não quebrar a encapsulação, é muito importante que os membros de uma classe (atributos e métodos) sejam visíveis apenas onde estritamente necessário (A lei é: "Não posso quebrar o que não posso acessar").

1.9.1 Especificadores de controle de acesso

Juntamente com a ideia de encapsulamento nós também possuímos os especificadores de controle de acesso ou visibilidades. A visibilidade é a maneira com a qual o desenvolvedor proíbe ou permite acesso a determinados métodos ou atributos de uma classe, como pode ser visto na Figura 8. Neste sentido, o objeto formado possuirá as mesmas definições declaradas pela classe.

1.9.1.1 A visibilidade public

- Quem tem acesso à classe tem acesso também a qualquer membro com visibilidade public;

- O alvo aqui é o programador cliente que usa suas classes;
- É raro ter atributos públicos mas é comum ter métodos públicos.

1.9.1.2 A visibilidade private

- O membro private não é acessível fora da classe;
- A intenção aqui é permitir que apenas você que escreve a classe possa usar esse membro.

1.9.1.3 A visibilidade protected

- O membro protected é acessível à classe e a suas subclasses;
- A intenção é dar acesso ao programadores que estenderão sua classe.

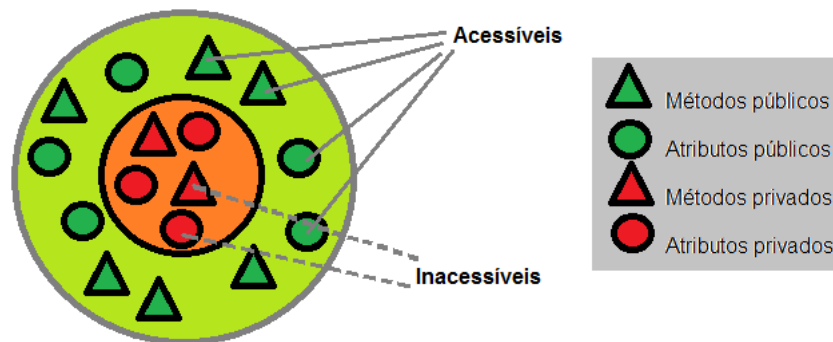


Figura 8 – Encapsulamento

1.10 Polimorfismo

É a propriedade que permite que a mesma mensagem seja enviada a diferentes objetos e que cada objeto execute a operação que é apropriada à sua classe. No caso de polimorfismo, é necessário que os métodos tenham exatamente a mesma identificação, sendo utilizado o mecanismo de redefinição de métodos.

No exemplo utilizado na Figura 9, podemos perceber que diferentes objetos, quando é solicitada a mesma ação, se comportam de maneira diferente. Similiar a objetos do mundo real, na Orientação a Objetos, o comportamento por meio do polimorfismo acontece da mesma forma.

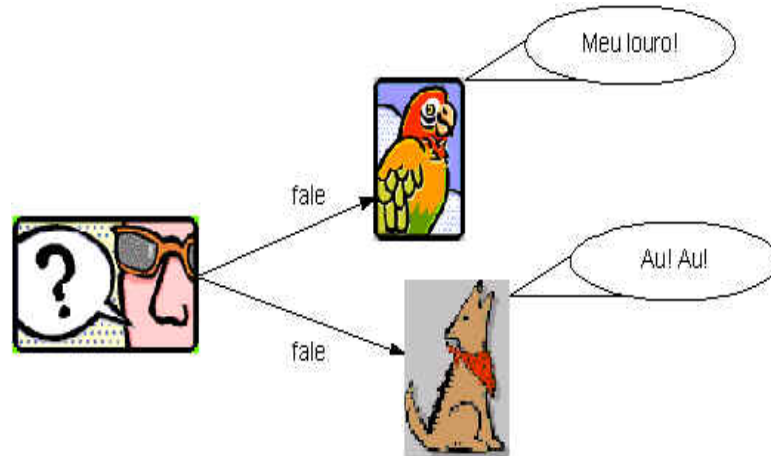


Figura 9 – Polimorfismo

1.11 Conceitos estudados até este momento

Para ilustrar, a tabela abaixo contém um resumo e um exemplo de todos estes conceitos.

Palavra-Chave	Breve Definição	Exemplo
Classe	Agrupamento de objetos similares que apresentam os mesmos atributos e operações	Indivíduo, caracterizando as pessoas do mundo
Atributo	Característica particular de uma ocorrência da classe	Indivíduo possui nome, sexo, data de nascimento
Operações	Lógica contida em uma classe para designar-lhe um comportamento	Cálculo da idade de uma pessoa em uma classe (Indivíduo)
Encapsulamento	Combinação de atributos e operações de uma classe	Atributo: data de nascimento Operação: cálculo da idade
Herança	Compartilhamento pela subclasse dos atributos e operações da classe pai	Subclasse (Eucalipto) compartilha atributos e operações da classe (Árvore)
Subclasse	Característica particular de uma classe	Classe (Árvore), Subclasses (Ipê, Eucalipto, Jacarandá, etc.)
Instância de Classe	Uma ocorrência específica de uma classe. É o mesmo que objeto	Uma pessoa, uma organização ou um equipamento
Objeto	Elemento do mundo real (natureza). Sinônimo de instância de classe	Pessoa “Fulano de Tal”, Organização “ACM”, Equipamento “Extintor”
Mensagem	Uma solicitação entre objetos para invocar certa operação	Informar idade da pessoa “Fulano de Tal”
Polimorfismo	Habilidade para usar a mesma mensagem para invocar comportamentos diferentes do objeto	Chamada da operação: “Calcular Saldo” de correntista. Invoca as derivações correspondentes para cálculo de saldo de poupança, renda fixa, etc.

1.12 Exercícios de fixação

Baseando-se nas explicações em aula e em suas anotações, responda as seguintes questões:

1. O que é a Programação Orientada a Objetos e qual a sua relação com o Projeto orientado e objeto. Aponte as diferenças e similitudes em ambos os conceitos.

2. Um ponto importante que deve ser claro para que possamos atingir o objetivo de nossa disciplina é o conceito sobre classes e objetos. Explique o que são e de exemplos do seu cotidiano para reforçar a ideia.
3. O que são atributos e métodos? Defina cada um e de exemplos para afirmar sua resposta. Obs: Caso possível, use o exemplo anterior.
4. Um dos pilares da orientação a objeto é a Herança. Desenhe um gráfico, semelhante ao da Figura 5, representando a sua Árvore Genealógica. Caso consiga, vá até seus bisavós.
5. Utilizando o exercício anterior. Represente, por meio de setas, as possíveis trocas de mensagem entre os objetos que você pode identificar.

2 Diagrama de classes

*Dedique-se aos estudos para que eles o façam
melhor para a sociedade e para si mesmo.*

Alvaro Granha Loregian

O modelo de caso de uso é formado por diversos elementos que tem como propósito o fornecimento de uma visão do ponto de vista externo ao sistema. Essa funcionalidade, externamente observada, é fornecida por meio da colaboração entre diversos elementos, os quais são chamados de **objetos**. A colaboração entre os objetos podem ser vista em dois aspectos, os **dinâmicos** e os **estruturais estáticos**.

O aspecto dinâmico diz respeito a forma com que os objetos realizam as trocas de mensagens e as reações a eventos que ocorrem no sistemas. Já os estruturais estáticos permite visualizar como o sistema está estruturado internamente para que as funcionalidades visíveis sem produzidas [Bezerra 2016].

Assim, realizaremos uma introdução aos aspectos estruturais estáticos, demonstrando os elementos que o diagrama de classes utiliza para a representar um sistema orientado a objeto. O diagrama de classe, segundo Guedes 2018, é um dos mais importante e mais utilizados diagramas da UML, o qual permite a visualização da **classes** que comporão o sistemas com seus respectivos **atributos**, **métodos** e pelo relacionamento entre estes.

2.1 Modelo de classes

A medida que o sistemas é desenvolvido, o modelo de classe pode evoluir para demonstrar o sistema com maior riqueza de detalhes. Assim, podemos estudar três níveis de detalhamento: **domínio**, **especificação** e **implementação** [Bezerra 2016].

- **Modelo de domínio:** Nesse modelo não é levado em consideração como o sistemas será implementado mas apenas as classes que o comporão.
- **Modelo de especificação:** Já no modelo de especificação são adicionados detalhes específicos relacionados a solução do software.
- **Modelo de implementação:** Esse modelo corresponde a implementação das classes em alguma linguagem de programação.

2.2 Diagrama de classes

O diagrama de classes, como dito anteriormente, é um dos mais importantes para o desenvolvimento de um sistema orientado a objeto.

Como todos os diagramas da UML, o diagrama de classe é composto de elementos que, conseqüentemente, possuem também suas responsabilidades. Assim, veremos todos estes elementos, essenciais para o modelo de domínio, e como eles interagem entre si.

Lembre-se que, o conceito relacionado a cada um já foi apresentado no Capítulo 1.

2.2.1 Classes

Uma classe é representada por meio de uma **caixa** com, no máximo, três compartimentos. No compartimento superior é exibido o nome da classe, o qual é o único elemento obrigatório.

No segundo compartimento são declarados os atributos. Este, como visto no 1, armazenam os dados que um objeto armazena. Por fim, no último compartimento são declarados os métodos.

Assim, segundo Bezerra 2016, as possíveis anotações para que possamos representar uma classe utilizando as notações UML são representadas na Figura 10.

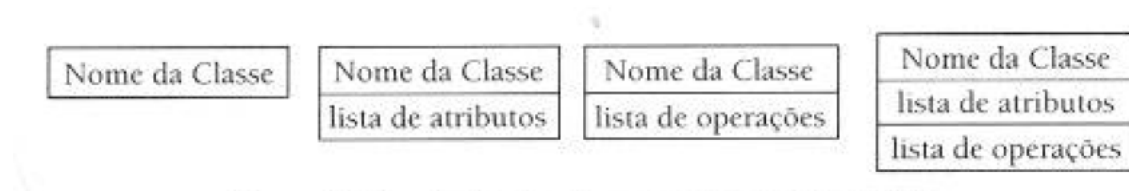


Figura 10 – Possíveis notações para uma classe em UML.

Fonte: [Bezerra 2016]

Por convenção o nome das classe sempre será no singular e iniciará com letra maiúscula usando sempre o a forma de escrita conhecida como *CamelCase*. Já os atributos e métodos sempre iniciarão com letra minúscula, mas também seguirão o padrão *CamelCase*. Os métodos devem expressar uma ação que o objeto da classe sabe realizar. Vejamos um exemplo da classe *ContaBancaria*.



Figura 11 – Diferentes graus de detalhe para *ContaBancaria*.

Fonte: [Bezerra 2016]

2.3 Exercícios de fixação

Utilizando às notações aprendidas, identifique as possíveis classes, atributos e métodos para o problema abaixo.

1. O professor **Picolo** precisa de um software para lhe ajudar a lembrar os aniversários de seus alunos. O software deve ser capaz de armazenar o nome do aluno, sua data de nascimento, seu e-mail, seu sexo e qualquer outro dado relevante. O software deve permitir o cadastro dos alunos, avisar quem faz aniversário no dia, calcular e mostrar a idade do aluno, exibir um relatório de aniversariantes no mês e outras funcionalidades que se julgar necessário.
2. Faça o mesmo para o exercício 1 do exercício de fixação [1.7](#)

Referências

BEZERRA, E. *Princípios de Análise e Projeto de Sistema com UML*. [S.l.]: Elsevier Brasil, 2016. v. 3. Citado 3 vezes nas páginas 13, 14 e 15.

GUEDES, G. T. *UML 2-Uma abordagem prática*. [S.l.]: Novatec Editora, 2018. Citado na página 13.

PRESSMAN, R.; MAXIM, B. *Engenharia de Software-8ª Edição*. [S.l.]: McGraw Hill Brasil, 2016. Citado na página 4.

RUIZ, E. E. S. *IBm1030 Programação Orientada a Objetos*. 2008. Disponível em: <<http://dcm.ffclrp.usp.br/~evandro/ibm1030/constru/heranca.html>>. Citado na página 6.

SILVA, D. Lucas da et al. Ontologias e unified modeling language: uma abordagem para representação de domínios de conhecimento. v. 10, 10 2009. Citado na página 8.

SOMMERVILLE, I. *Engenharia de Software*. 6ª. [S.l.: s.n.], 2003. Citado 3 vezes nas páginas 2, 3 e 4.