



REVISÃO DE CONCEITOS

# **Não seguiremos a UML ao pé da letra**

---

Você não precisa saber UML.

Você não precisará se preocupar com UML e padrões de projeto ao mesmo tempo.

Utilizaremos UML, mais especificamente **DIAGRAMA DE CLASSES**, apenas para tornar os padrões de projeto mais VISUAIS.

# ORIENTAÇÃO A OBJETOS

&

# DIAGRAMA DE CLASSES

# CLASSE

```
class NomeClasse
{
    private string atributoA;
    public int atributoB;

    private function metodo1(): string
    {
        //corpo do método
    }

    protected function metodo2(): int
    {
        //corpo do método
    }

    public function metodo3(): void
    {
        //corpo do método
    }
}
```

NomeClasse
- atributoA: string + atributoB: int
- metodo1(): string - metodo2(): int + metodo3(): void

private

protected

public

# OBJETO

Um objeto é o resultado do processo de instanciação de uma classe

```
objeto1 = new NomeClasse();
```

```
objeto1->metodo3();
```

```
objeto1->metodo2();
```

```
objeto2 = new NomeClasse();
```

```
objeto2->metodo3();
```

NomeClasse
- atributoA: string + atributoB: int
- metodo1(): string - metodo2(): int + metodo3(): void

private

protected

public

# MÉTODOS DE CLASSE (ESTÁTICOS)

Métodos estáticos podem ser invocados sem que exista um objeto da classe

```
class NomeClasse
{
    private string atributoA;
    public int atributoB;

    private function metodo1(): string
    {
        //corpo do método
    }

    protected function metodo2(): int
    {
        //corpo do método
    }

    public static function metodo3(): void
    {
        //corpo do método
    }
}
```

NomeClasse
- atributoA: string + atributoB: int
- metodo1(): string - metodo2(): int + metodo3(): void

NomeClasse::metodo3();

private

protected

public

static

# CLASSE ABSTRATA

```
abstract class NomeClasse
{
    private string atributoA;
    public int atributoB;

    private function metodo1(): string
    {
        //corpo do método
    }

    protected function metodo2(): int
    {
        //corpo do método
    }

    public function metodo3(): void
    {
        //corpo do método
    }
}
```

<i>NomeClasse</i>
- atributoA: string + atributoB: int
- metodo1(): string - metodo2(): int + metodo3(): void

private

protected

public

static

Não pode ser instanciada  
Não gera objetos

# MÉTODOS ABSTRATOS

```
abstract class NomeClasse
{
    private string atributoA;
    public int atributoB;

    private function metodo1(): string
    {
        //corpo do método
    }

    abstract protected function metodo2(): int;

    abstract public function metodo3(): void;
}
```

<i>NomeClasse</i>
- atributoA: string + atributoB: int
- metodo1(): string - <i>metodo2()</i> : int + <i>metodo3()</i> : void

private

protected

public

static

Alguma subclasse deve implementar os métodos abstratos

Define um **SUPERTIPO / TIPO ABSTRATO**



# INTERFACES

```
interface NomeInterface
{
    private function metodo1(): string;

    protected function metodo2(): int;

    public function metodo3(): void;
}
```

<<interface>> NomeInterface
- metodo1(): string - metodo2(): int + metodo3(): void

private

protected

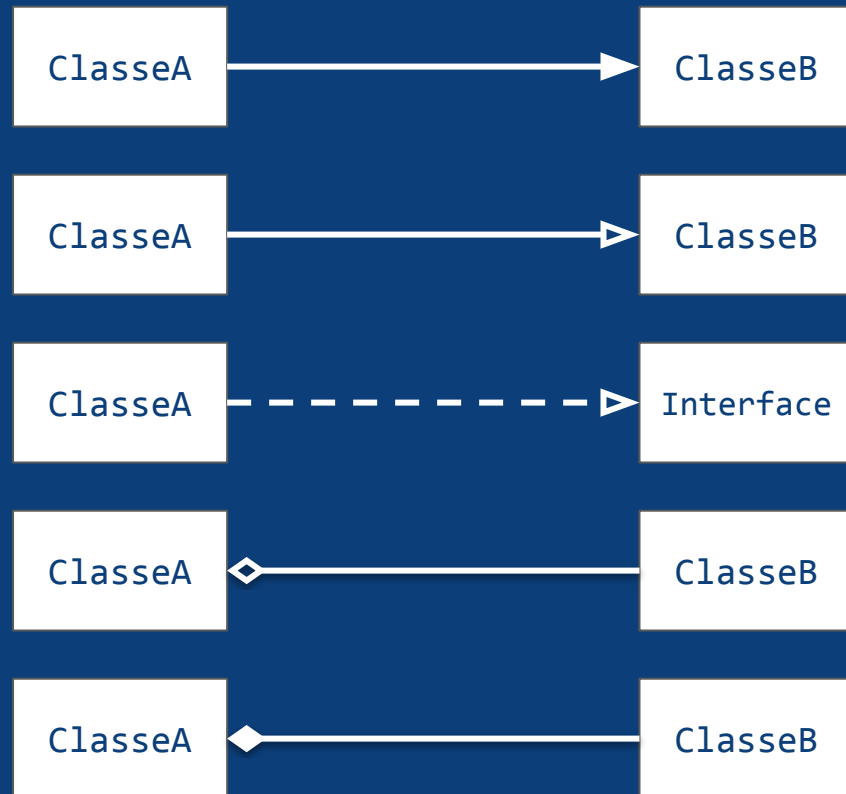
public

As classes que implementam uma interface devem implementar todos os métodos definidos nela

Define um **SUPERTIPO / TIPO ABSTRATO**

# RELACIONAMENTOS

- ASSOCIAÇÃO
- GENERALIZAÇÃO
- REALIZAÇÃO
- AGREGAÇÃO
- COMPOSIÇÃO



# ASSOCIAÇÃO



```
class ClasseA
{
    //Início do corpo da classe
    ...
    variavel = new classeB();
    ...
    //Fim do corpo da classe
}
```

A ClasseA depende da ClasseB

# GENERALIZAÇÃO



```
class ClasseA extends ClasseB
{
    //Corpo da classe
}
```

A ClasseA herda a ClasseB

A ClasseA é uma subclasse da ClasseB

# REALIZAÇÃO



```
class ClasseA implements Interface
{
    //Corpo da classe
}
```

A ClasseA implementa a Interface

# AGREGAÇÃO



```
class ClasseA
{
    public function metodo(ClasseB b)
    {
        //Corpo do método
    }
}
```

**O objeto da ClasseB é utilizado/faz parte da ClasseA**

**A ClasseA não é fortemente ligada a ClasseB (podem existir separadamente)**

# COMPOSIÇÃO



```
class ClasseA
{
    public function metodo(ClasseB b)
    {
        //Corpo do método
    }
}
```

**O objeto da ClasseB é utilizado/faz parte da ClasseA**

**Quando a ClasseA deixar de existir a ClasseB também deixará de existir**





# INJEÇÃO DE DEPENDÊNCIA (Composição)



```
class ClasseA
{
    public function construtor(ClasseB b)
    {
        //Corpo do construtor
    }
}
```

# OUTROS RELACIONAMENTOS

## EXISTEM OUTROS RELACIONAMENTOS

Mas nosso foco está nos

**PADRÕES DE PROJETO**

Então vamos simplificar tudo que não for nosso foco

# PILARES DA ORIENTAÇÃO A OBJETOS

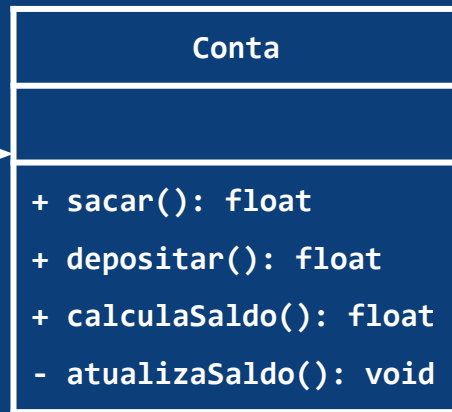
- **ENCAPSULAMENTO**
- **HERANÇA**
- **ABSTRAÇÃO**
- **POLIMORFISMO**

# ENCAPSULAMENTO

Cliente

```
conta = new Conta();  
conta->calculaSaldo();
```

```
conta->sacar();  
conta->calculaSaldo();
```



private

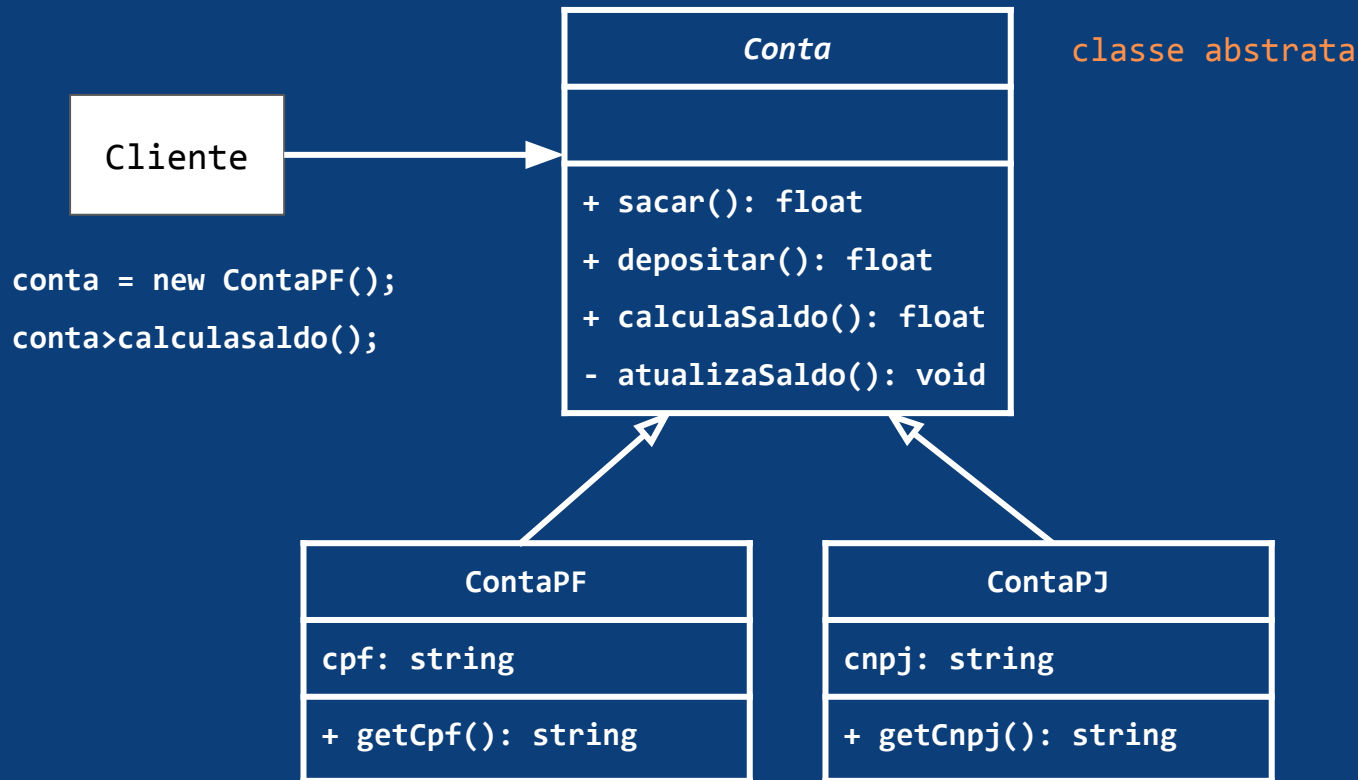
protected

# HERANÇA

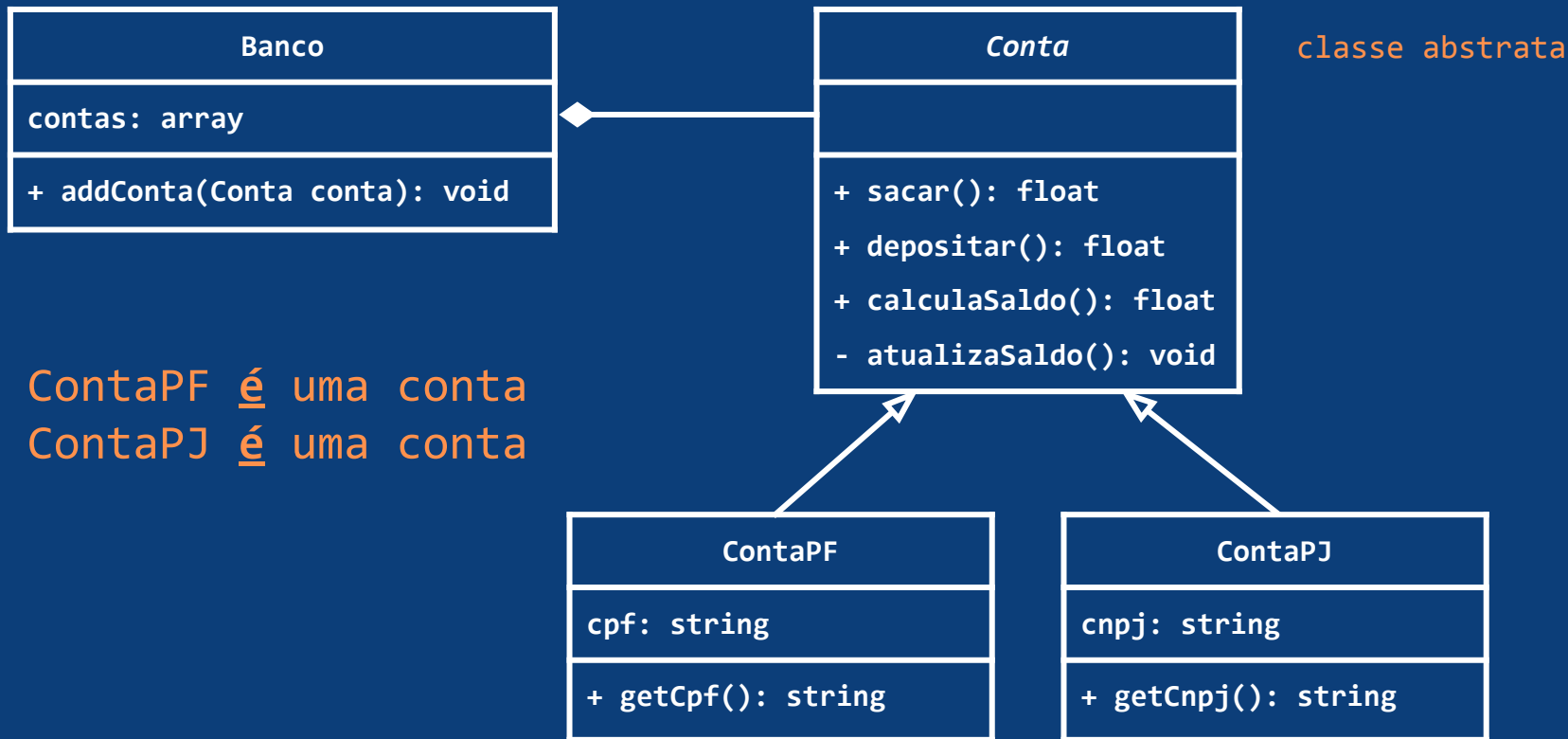
private

protected

public



# ABSTRAÇÃO



# POLIMORFISMO

