

The background features a series of concentric circles in light gray, some solid and some dashed, creating a ripple effect. Overlaid on this is a large, solid red speech bubble with a pointed bottom. The text is centered within the speech bubble.

# Introdução à Linguagem Java



The background features a series of concentric circles in light gray, some solid and some dashed, creating a ripple effect. In the center, there is a red speech bubble with a white outline. The text "Construtores e Métodos" is written in white inside the bubble.

# Construtores e Métodos

# Construtor

- Construtor é o procedimento usado para inicializar objetos
- Quando se cria um objeto, os comandos que estão no construtor são os primeiros a serem executados.
- O construtor pode ser Padrão(Default) ou especificado pelo programador
- Construtores devem ter o mesmo nome da classe. Uma classe pode ter mais de 1 construtor

# Exemplo

- Casa( ) 
- Casa(int numeroPortas, int numeroJanelas, String endereço) 

# Métodos

- São operações que manipulam os atributos definindo o comportamento do objeto. São implementados a partir das chamadas REGRAS DE NEGÓCIO.
- A assinatura de um método possui 4 informações:
  1. Escopo
  2. Tipo de retorno
  3. Nome
  4. Parâmetros

# Exemplo

```
public String retornaEndereco( ){  
    return endereco;  
}
```

# Métodos Sem Retorno

- Métodos podem ter valor de retorno ou não.
- Quando não há valor de retorno, usa-se a cláusula VOID
- Ex:

```
public void addPorta( ){  
    numeroPortas++;  
}
```

# Métodos Com Retorno

- Para acrescentar um valor de retorno a função, basta ao final de sua implementação, usar a cláusula return

- Ex:

```
public String retornaEndereco( ){  
    return endereco;  
}
```



# Métodos Com Retorno

Usa-se na ASSINATURA DO MÉTODO, o tipo do retorno para especificar o valor de retorno de um método. Ex:

```
public String retornaEndereco( ){  
    return endereco;  
}
```

Significa que o método “retornaEndereco” após ser executado, retornará um valor do tipo String, que deverá ser prontamente “capturado”.

```
String ender;
```

```
Casa casa1= new Casa(10,5,”Rua da Lua”);
```

```
ender=casa1.retornaEndereco( );
```

The background features a series of concentric circles in light gray, some solid and some dashed, creating a ripple effect. In the center, there is a large red speech bubble with a white border. Inside the bubble, the text is written in white.

# Por hoje é só!

Não esqueçam de fazer os exercícios!

Bons estudos!