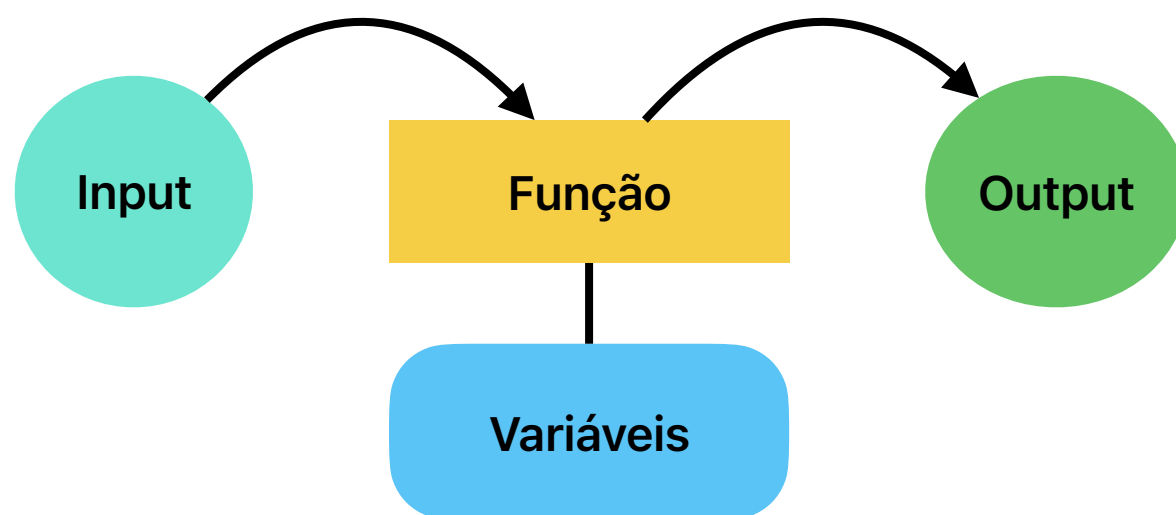


Seção 6 - Trabalhando com Objetos

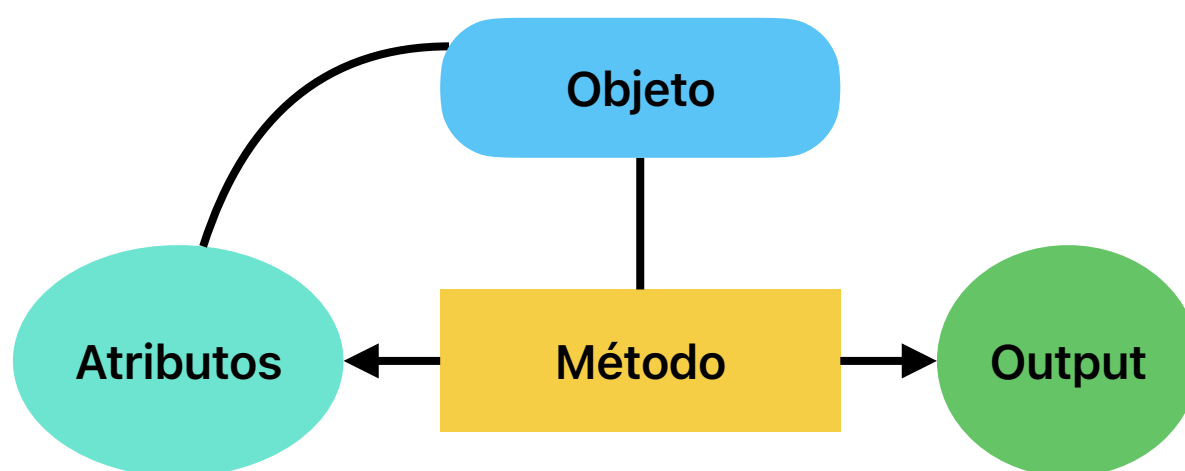


Instrutora: Giuliana Bezerra

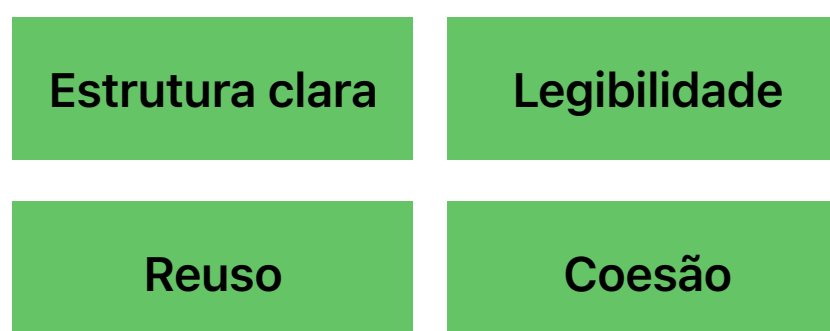
Programação Procedural



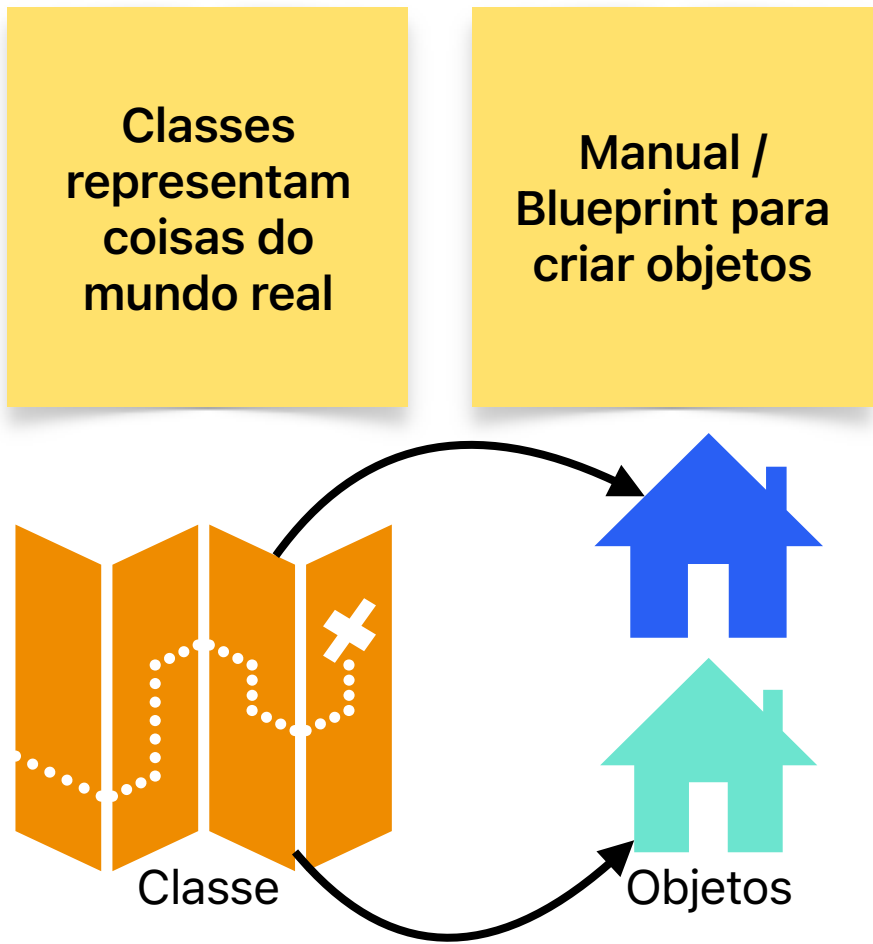
Programação Orientada à Objetos



Vantagens



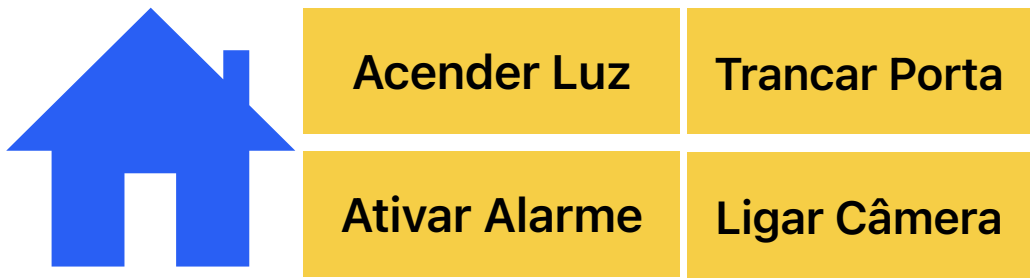
Classes



Atributos



Métodos



Construtores



Casa padrão

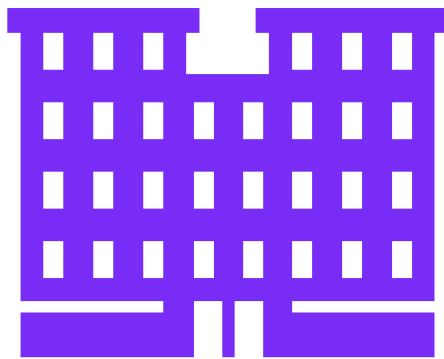
Número de
banheiro,
quartos

Pacotes

Pacote Moradias



Casa



Apartamento



Trailer

Variáveis possuem tipos

PRIMITIVO

Pré-definidos,
simples de criar,
inicializar e manter.
Variável armazena
diretamente o seu
valor (tamanho fixo).

REFERÊNCIA

Criados partir de
classes. É
armazenada uma
referência para o seu
valor (tamanho
variável).



Tipos de Referência

String	Array
Scanner	Custom

Primitivo vs Referência

Possuem estado e comportamentos definidos por classes!



Passo 1 - Classe

```
class Cafe {  
    String tipo;  
  
    void tomarCafe() {  
        System.out.println("Hmmm!");  
    }  
}
```

Passo 2 - Variável

Declara variável chamada cafe com o tipo de referência Cafe

```
Cafe cafe;
```

cafe = null

Passo 3 - Instância

Utiliza o construtor padrão para criar um novo objeto / instância do tipo Cafe

```
Cafe cafe = new Cafe();  
cafe.tipo = "Expresso";  
cafe.tomarCafe();
```

Cafe cafe = xyz

JVM

Memória Heap

cafe = Café
{tipo = "expresso"}