

# **Tópicos Especiais em Sistemas para Internet I**

**Prof. Orlando Saraiva Júnior**  
**[orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br](mailto:orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br)**

"You might not think that programmers are artists,  
but programming is an extremely creative  
profession. It's logic-based creativity."

John Romero

# **Tópicos Especiais em Sistemas para Internet I**

# Objetivo da aula

---

Novos conceitos:

Herança

# **Programa BancoFATEC v.5**

# Alterações no código

---

## **Linhas 6-10**

```
class Conta {  
    protected String nome_titular;  
    protected String numero_conta;  
    protected double saldo;  
}
```

## **Linhas 12 e Linhas 60**

### **Remover:**

```
private String nome_titular;  
private String numero_conta;  
private double saldo;
```

# Qual o impacto na classe CarteiraClientes ?



# Conceitos



**Classe:** ~~É como a uma estrutura do C, mas mais completa.~~ Uma classe é uma estrutura que abstrai um conjunto de objetos com características similares.

**Objeto:** Uma instância da classe.

**Métodos:** ~~São funções da classe.~~ Os métodos determinam o comportamento dos objetos.

**Atributos:** ~~São as variáveis da classe.~~ Os atributos determinam as características dos objetos.

# Tipos Primitivos vs tipos por referência

---

Os tipos do Java são divididos em tipos primitivos, e tipo por referência. Os tipos primitivos são:

boolean, byte, char, short, int, long, float, double.  
Todos os tipos não primitivos são tipos por referência, portanto, as classes, que especificam os tipos de objeto, são tipos por referência.

# Tipos Primitivos vs tipos por referência

---

Ao utilizar um objeto de outra classe, uma referência ao objeto deve **invocar** (isto é, chamar) seus métodos.

Observe que as variáveis de um tipo primitivo não referenciam objetos, então essas variáveis não podem ser utilizadas para invocar métodos.

Cada classe que você declara pode fornecer um método especial chamado **construtor** que pode ser utilizado para inicializar um objeto de uma classe.

Um construtor deve ter o mesmo nome da classe.

Por padrão, o compilador fornece um **construtor padrão** sem parâmetros em qualquer classe que não inclui explicitamente um construtor.



Uma coleção é uma estrutura de dados (na realidade um objeto), que pode armazenar ou agrupar referências a outros objetos (um contêiner).

As classes e interfaces da estrutura de coleções são membros do pacote `java.util`

Quando uma instância da classe existente é usada como componente da outra classe;

Estamos lidando com um relacionamento tem-um.

No nosso exemplo, CarteiraClientes tem:

- *N* ContaPoupanca
- *N* ContaCorrente

Encapsulamento vem de encapsular, proteger;

Vamos proteger “as partes íntimas” do código.

Linguagens OO podem encapsular ( ou seja, empacotar) atributos e operações (métodos) em objetos. Os objetos podem ter a propriedade de ocultamento das informações.

Os modificadores de acesso **public** e **private** controlam o acesso às variáveis e métodos de uma classe. ( Nas próximas aulas, falaremos de outro modificador: **protected** )

Atributos e métodos **private** não são acessíveis fora da classe.



Herança é uma forma de reutilização de software em que uma nova classe é criada, absorvendo membros de uma classe existente e aprimoradas com capacidades novas ou modificadas.

A classe existente, denominados superclasse.

A nova classe criada a partir da superclasse, chamamos de subclasse.

Há um relacionamento entre as classe do tipo “É um”

Os modificadores de acesso **public** e **private** controlam o acesso às variáveis e métodos de uma classe.

Atributos e métodos **protected** não são acessíveis fora da classe, apenas dentro da classe e por suas subclasses.

Um **método final** em uma superclasse não pode ser sobrescrito em uma subclasse. Os métodos declarados como `private` são implicitamente final.

Uma **classe final** não pode ser uma superclasse. Todos os métodos de uma classe final são implicitamente final.

Se existisse uma forma na qual essas classes garantissem a existência de um determinado método em determinadas classes ? Este é o papel da interface.

Interfaces podem conter campos que são implicitamente final e static.

Programas:

Payable ( interface )

Invoice

# Dúvidas

**Prof. Orlando Saraiva Júnior**  
**[orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br](mailto:orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br)**

# Para casa

---

Migrar métodos duplicados nas subclasses para a superclasse.