

Tópicos Especiais em Sistemas para Internet I

Prof. Orlando Saraiva Júnior
orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br

"A Fallacy of Software: If it works, and we don't change anything, it will keep working."

Jessica Kerr

Tópicos Especiais em Sistemas para Internet I

Objetivo da aula

Novos conceitos:

Construtores

Destrutores

Programa BancoFATEC v.2

O que vamos fazer ?

Melhorar nosso programa que simular o fluxo de uma conta bancária.

Como vamos melhorar ?

Qual o saldo inicial ?

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.



Dúvidas

Prof. Orlando Saraiva Júnior
orlando.nascimento@fatec.sp.gov.br

Crie construtores para as demais classes.

Desenvolva um menu (com uso de uma instrução de repetição como do-while e da classe Scanner) para permitir o usuário interagir com os objetos. Este menu deve permitir:

- Depositar na conta corrente
- Realizar saque da conta corrente
- Depositar na conta poupança
- Realizar saque da conta poupança
- Consultar saldos.