

53 45 52 45 49 20 46 49 45 4c 20  
41 4f 53 20 50 52 45 43 45 49 54  
4f 53 20 44 41 20 48 4f 4e 52 41  
20 45 20 44 41 20 43 49 c3 8a 4e  
43 49 41 2c 20 50 52 4f 4d 4f 56  
45 4e 44 4f 20 4f 20 55 53 4f 20  
45 20 4f 20 44 45 53 45 4e 56 4f  
4c 56 49 4d 45 4e 54 4f 20 44 41  
20 49 4e 46 4f 52 4d c3 81 54 49  
43 41 20 45 4d 20 42 45 4e 45 46  
c3 8d 43 49 4f 20 44 4f 20 43 49  
44 41 44 c3 83 4f 20 45 20 44 41  
20 53 4f 43 49 45 44 41 44 45 2e

## RESIDÊNCIA DE SOFTWARE

**CAPACITAR  
TREINAR  
EMPREGAR**

**TRANSFORMAR**



Herança, Reescrita, Polimorfismo  
13/04/2022

# REVISÃO AULA ANTERIOR - HERANÇA

1) Crie as classes, seus atributos, métodos, construtores, toString, getters e setters conforme o diagrama de classe abaixo:

Método **calcularPagamento** da classe **Plano**

- O plano paga como valor inicial R\$80,00 **#valorPago** de consulta para o médico, anestesista ou clínica.
- O desconto inicial do valor de ISS **#valorIss** é de 5%

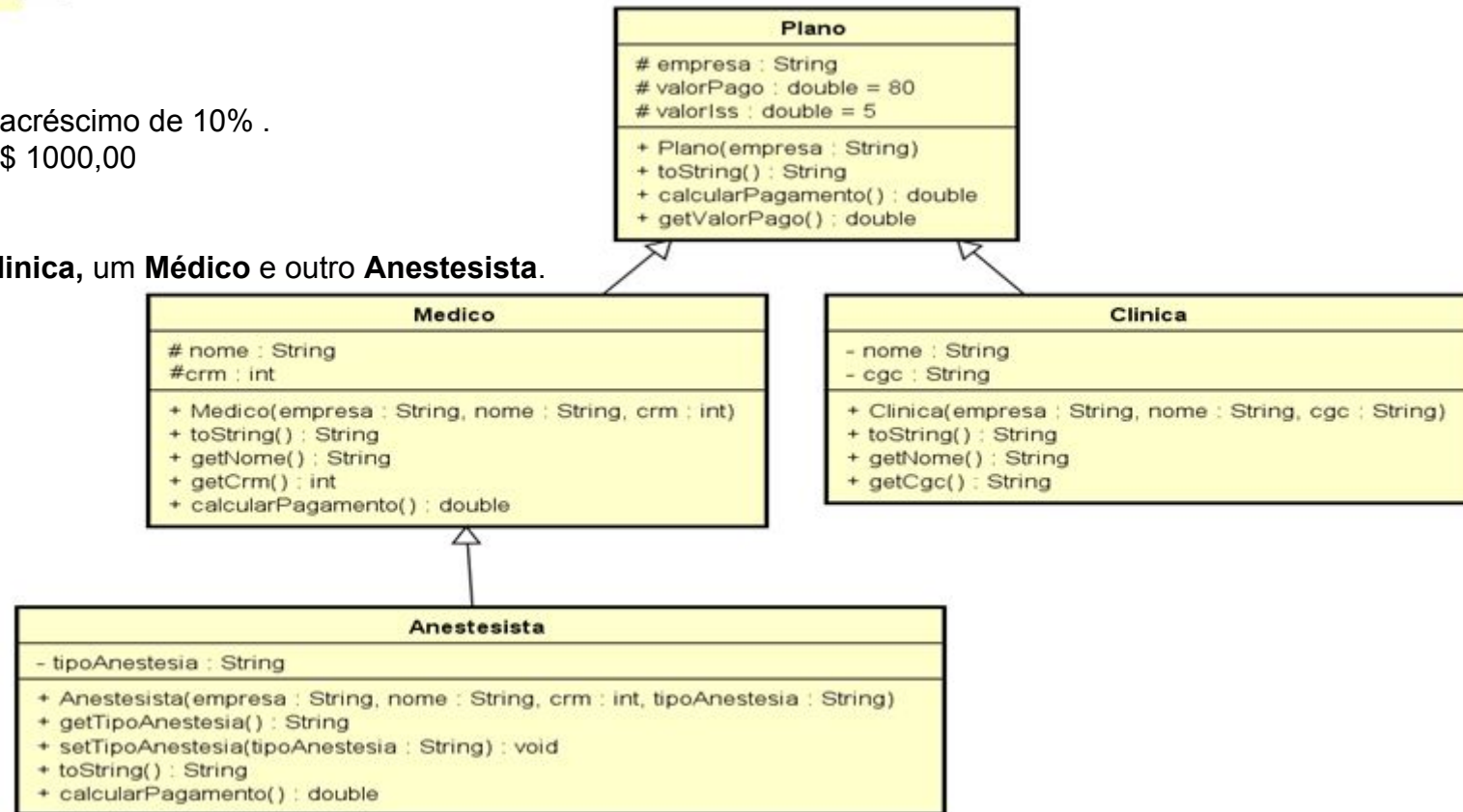
O cálculo do pagamento do plano a um profissional é o valor pago com redução de 5% do valor do ISS que é descontado do valor pago.

Método **calcularPagamento** da classe **Medico e Anestesista**

- Para médicos o valor por consulta pago pelo plano de saúde terá acréscimo de 10% .
- Para os anestesistas além dos 10% terá um acréscimo de mais R\$ 1000,00

Classe com o **main**

- Crie a classe de teste com o nome **TestePlano**, Crie um objeto **Clinica**, um **Médico** e outro **Anestesista**.
- Chame o método **calculaPagamento**.
- Exiba os dados do **toString** e o valor a ser pago pelo plano.



# RESOLUÇÃO

```
public class Plano {  
    protected String empresa;  
    protected double valorPago = 80;  
    protected double valorIss = 5;  
  
    public Plano(String empresa) {  
        super();  
        this.empresa = empresa;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return "Plano:" + empresa + " ValorPago:" + String.format("%.2f", valorPago);  
    }  
  
    public double calcularPagamento() {  
        return valorPago - valorPago * valorIss/100;  
    }  
}
```

# RESOLUÇÃO

```
public class Clinica extends Plano {  
    private String nome;  
    private String cgc;  
  
    public Clinica(String empresa, String nome, String cgc) {  
        super(empresa);  
        this.nome = nome;  
        this.cgc = cgc;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return super.toString() + " Clínica:" + nome;  
    }  
  
    public String getNome() {  
        return nome;  
    }  
  
    public String getCgc() {  
        return cgc;  
    }  
}
```



# RESOLUÇÃO

```
public class Medico extends Plano {  
    protected String nome;  
    private int crm;  
  
    public Medico(String empresa, String nome, int crm) {  
        super(empresa);  
        this.nome = nome;  
        this.crm = crm;  
    }  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return super.toString() + " Médico:" + nome;  
    }  
  
    public String getNome() {  
        return nome;  
    }  
  
    public int getCrm() {  
        return crm;  
    }  
  
    @Override  
    public double calcularPagamento() {  
        return valorPago = super.calcularPagamento() * 1.10;  
    }  
}
```

# RESOLUÇÃO

```
public class Anestesista extends Medico {
    private String tipoAnestesia;

    public Anestesista(String empresa, String nome, int crm, String tipoAnestesia) {
        super(empresa, nome, crm);
        this.tipoAnestesia = tipoAnestesia;
    }

    public String getTipoAnestesia() {
        return tipoAnestesia;
    }

    public void setTipoAnestesia(String tipoAnestesia) {
        this.tipoAnestesia = tipoAnestesia;
    }

    @Override
    public String toString() {
        return super.toString() + " Tipo Anestesia:" + tipoAnestesia;
    }

    @Override
    public double calcularPagamento() {
        return valorPago = super.calcularPagamento() + 1000;
    }
}
```

# RESOLUÇÃO

```
public class TestePlano {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Clinica clinica = new Clinica("Amil", "Checkup", "123.456.789/0001-56");  
        Medico medico = new Medico("Golden Cross", "Carlos da Silva", 1345445);  
        Anestesista anestesista = new Anestesista("Amil", "Carla dos Santos", 123456, "Peridural");  
  
        clinica.calcularPagamento();  
        medico.calcularPagamento();  
        anestesista.calcularPagamento();  
  
        System.out.println(clinica.toString());  
        System.out.println(medico.toString());  
        System.out.println(anestesista.toString());  
    }  
}
```

## EXERCÍCIO – PARTE 2

Crie uma nova classe, com o nome **ControlePagamento**. Esta classe será responsável por totalizar todos os pagamentos realizados pelo plano de saúde. Neste exemplo não utilizaremos um atributo estático para acumular os totais.

ControlePagamento
- totalPago : double
+ getTotalPago() : double + calcularTotalPago(plano : Plano) : void

Esta classe irá calcular o total pago pelo plano de saúde a todos os médicos e clínicas.

```
public class ControlePagamento {  
    private double totalPago;  
  
    public double getTotalPago() {  
        return totalPago;  
    }  
  
    public void calcularTotalPago(Plano plano) {  
        totalPago += plano.getValorPago();  
    }  
}
```

**Polimorfismo** aplicado .estou passando como argumento o tipo **Plano** que é o tipo mais alto na hierarquia das classes que utilizamos assim podemos passar qualquer elemento abaixo de plano como argumento.



## EXERCÍCIO – PARTE 2

A classe **TestePlano** foi alterada para exibir o total pago pelo plano

```
public class TestePlano {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        Clinica clinica = new Clinica("Amil", "Checkup", "123.456.789/0001-56");  
        Medico medico = new Medico("Golden Cross", "Carlos da Silva", 1345445);  
        Anestesista anestesista = new Anestesista("Amil", "Carla dos Santos", 123456, "Peridural");  
        ControlePagamento cp = new ControlePagamento();  
  
        clinica.calcularPagamento();  
        medico.calcularPagamento();  
        anestesista.calcularPagamento();  
  
        cp.calcularTotalPago(clinica);  
        cp.calcularTotalPago(medico);  
        cp.calcularTotalPago(anestesista);  
  
        System.out.println(clinica.toString());  
        System.out.println(medico.toString());  
        System.out.println(anestesista.toString());  
  
        System.out.println("O total pago pelo plano:" + String.format("%.2f", cp.getTotalPago()));  
    }  
}
```

# RELACIONAMENTOS

As classes podem possuir relacionamentos entre si, compartilhando informações umas com as outras. Há quatro tipos básicos de relacionamentos:

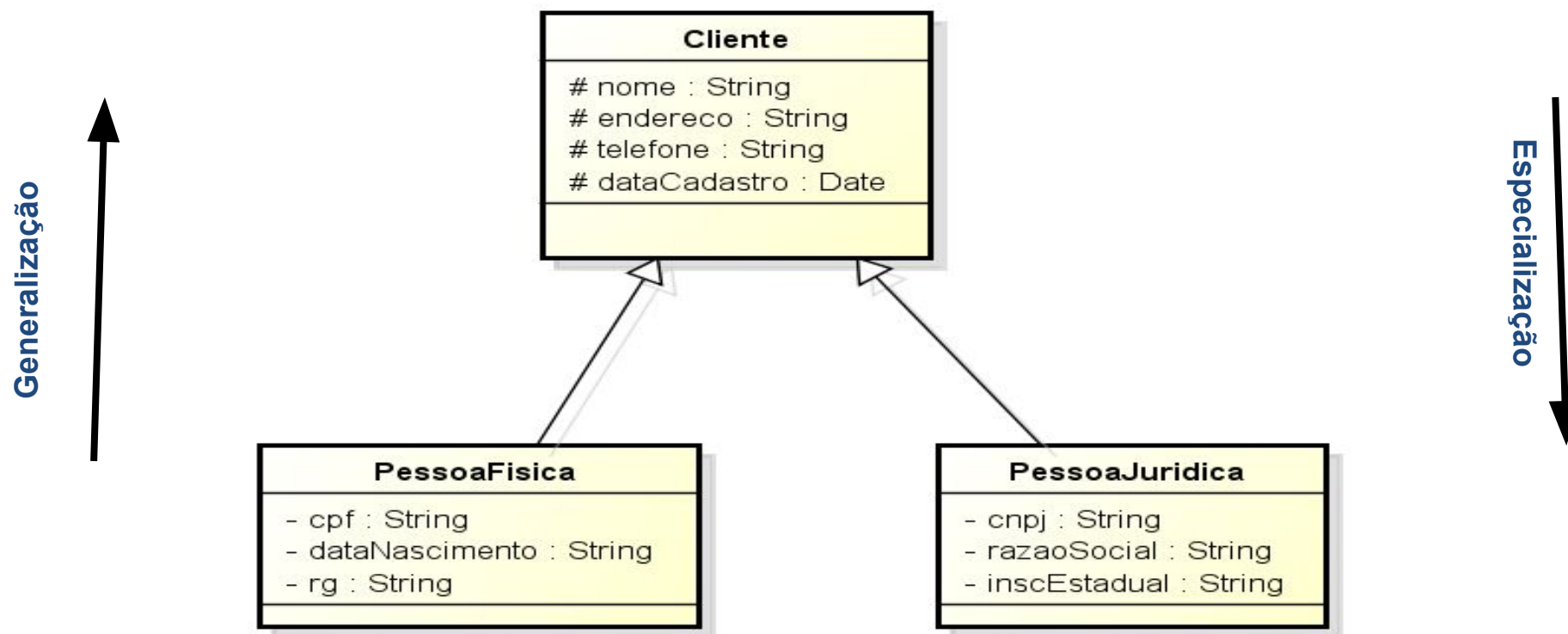
- generalização/especialização
- associação
- composição
- agregação



# GENERALIZAÇÃO/ESPECIALIZAÇÃO

A **generalização** indica que uma classe mais geral, a superclasse, tem atributos, operações e associações comuns que são compartilhados por classes mais especializadas, as subclasses. O objetivo dessa operação é a criação de uma classe genérica que representará os atributos e métodos existentes em duas ou mais classes específicas.

A **especialização** se caracteriza pela criação de duas ou mais classes específicas a partir de uma classe genérica para representar atributos e métodos que são distintos entre elas.

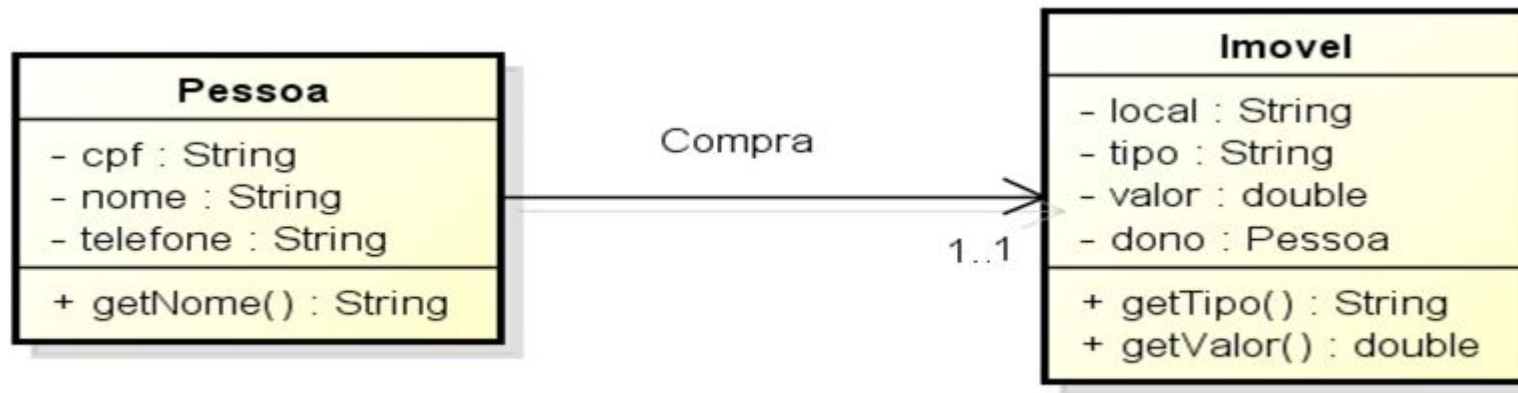


# RELACIONAMENTOS

## Associação

É um relacionamento que descreve o vínculo entre duas classes. É o tipo de relacionamento mais encontrado em diagramas de classe.

Representação UML



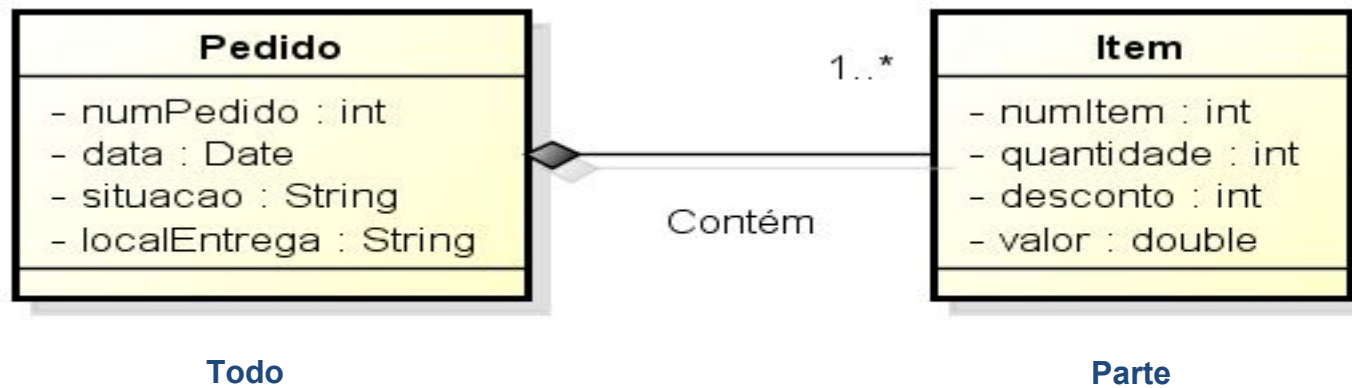
Notação UML atributos:

+ publico  
- privado  
# protegido



# COMPOSIÇÃO

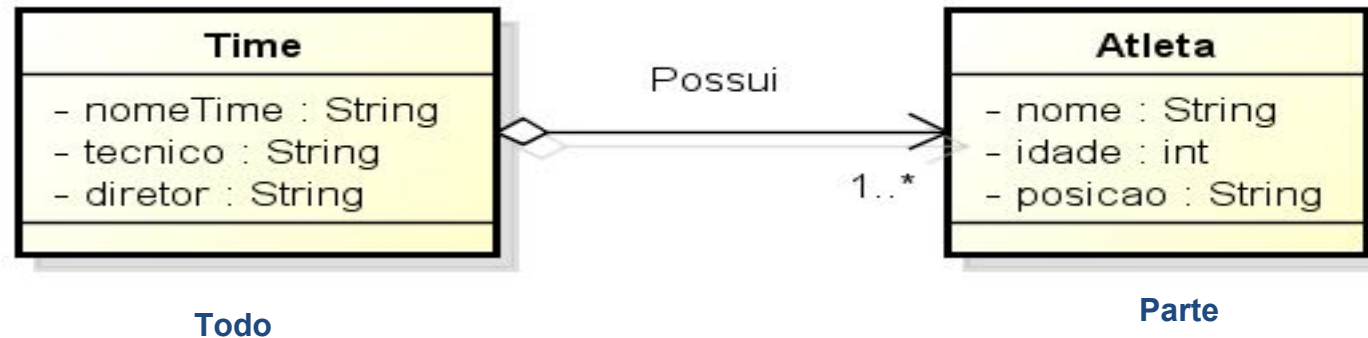
A **Composição todo/parte** é uma forma especial de associação utilizada para mostrar que um tipo de objeto é composto, pelo menos em parte, de outro em uma relação. Um símbolo de losango preenchido é ilustrado próximo a classe que representa o **todo**.



# AGREGAÇÃO

## Agregação

Na **Agregação** a existência do Objeto-Parte faz sentido, mesmo não existindo o Objeto-Todo. Um símbolo de losango não preenchido é ilustrado próximo a classe que representa o **todo**.



Um time é formado por atletas, mas os atletas existem independentemente de um time existir.

# EXERCÍCIO

Fazer o relacionamento entre Pessoa-Endereco. No exemplo abaixo a Pessoa mora em um Endereço

```
public class Funcionario {  
    private String cpf;  
    private String nome;  
    private Endereco endereco;  
  
    @Override  
    public String toString() {  
        return "cpf:" + cpf + " nome:" + nome + " endereco:";  
    }  
  
    public void setCpf(String cpf) {  
        this.cpf = cpf;  
    }  
  
    public void setNome(String nome) {  
        this.nome = nome;  
    }  
  
    public void setEndereco(Endereco endereco) {  
        this.endereco = endereco;  
    }  
  
    public Endereco getEndereco() {  
        return endereco;  
    }  
}
```

O atributo `endereco` é do tipo `Endereco` que irá fazer referência a um objeto deste tipo.

```
public class Endereco {  
    private String rua;  
    private String bairro;  
    private String cidade;  
  
    public Endereco(String rua, String bairro, String cidade) {  
        super();  
        this.rua = rua;  
        this.bairro = bairro;  
        this.cidade = cidade;  
    }  
  
    public String getRua() {  
        return rua;  
    }  
  
    public String getBairro() {  
        return bairro;  
    }  
  
    public String getCidade() {  
        return cidade;  
    }  
}
```

# EXERCÍCIO

```
public class TesteEndereco {  
    public static void main(String[] args) {  
        Endereco endereco = new Endereco("Rua Alberto Torres 192", "Centro", "Petrópolis");  
  
        Funcionario funcionario = new Funcionario();  
        funcionario.setCpf("134123456-25");  
        funcionario.setNome("Ana");  
        funcionario.setEndereco(endereco);  
  
        System.out.println(funcionario.toString() + funcionario.getEndereco().getRua() + " "  
            + funcionario.getEndereco().getBairro());  
    }  
}
```



# EXERCÍCIO

Fazer o relacionamento entre Pessoa-Imóvel. No exemplo abaixo a Pessoa possui um imóvel.

Pessoa.java

```
package aula;

public class Pessoa {
    private String cpf;
    private String nome;
    private String telefone;

    public Pessoa(String cpf, String nome, String telefone) {
        this.cpf = cpf;
        this.nome = nome;
        this.telefone = telefone;
    }

    public String getNome() {
        return nome;
    }
}
```

o atributo dono é do tipo  
Pessoa irá fazer referência  
a um objeto deste tipo.

\*Imovel.java

```
package aula;

public class Imovel {
    private String local;
    private String tipo;
    private double valor;
    private Pessoa dono;

    public Imovel(String local, String tipo,
        double valor, Pessoa dono) {
        this.local = local;
        this.tipo = tipo;
        this.valor = valor;
        this.dono = dono;
    }

    public String getTipo() {
        return tipo;
    }

    public double getValor() {
        return valor;
    }

    public Pessoa getDono() {
        return dono;
    }
}
```

# EXERCÍCIO

Teste.java ✕

```
package aula;
public class Teste {
    public static void main(String[] args) {
        Pessoa p = new Pessoa("384.343.348-90", "Joaquim", "2345-9889");
        Imovel i = new Imovel("Quitandinha", "apto", 98000., p);
        System.out.println(i.getTipo() + "," + i.getDono().getNome() + ","
            + i.getValor());
    }
}
```

O valor de referência da variável **p** é passado como argumento para o atributo dono na criação do objeto imóvel através do construtor.

# EXERCÍCIO

Fazer o relacionamento entre Time-Atleta. No exemplo abaixo o time possui um ou mais atletas.

```
public class Time {
    private String nomeTime;
    private String tecnico;
    private Atleta[] atletas;

    public Time(String nomeTime, String tecnico, Atleta[] atletas) {
        super();
        this.nomeTime = nomeTime;
        this.tecnico = tecnico;
        this.atletas = atletas;
    }

    public String getNomeTime() {
        return nomeTime;
    }

    public String getTecnico() {
        return tecnico;
    }

    public Atleta[] getAtletas() {
        return atletas;
    }

    public void setAtletas(Atleta[] atletas) {
        this.atletas = atletas;
    }

    public void adicionarAtletas(Atleta atleta) {
        for (int i = 0; i < atletas.length; i++) {
            if (atletas[i] == null) {
                atletas[i] = atleta;
                return;
            }
        }
    }

    public void mostrarTime() {
        for (int i = 0; i < atletas.length; i++) {
            System.out.println(atletas[i].getNome());
        }
    }
}
```

vetor de atletas

Construtor

getters e setters

Varre o vetor para verificar se a posição está vazia para adicionar a referência, se estiver vazia adiciona o atleta.

Exibe todos os atletas do time

# EXERCÍCIO

```
package br.com.senai.relacionamentos;

public class Atleta {
    private String nome;
    private int idade;
    private String posicao;

    public Atleta(String nome, int idade, String posicao) {
        super();
        this.nome = nome;
        this.idade = idade;
        this.posicao = posicao;
    }

    public String getNome() {
        return nome;
    }

    public int getIdade() {
        return idade;
    }

    public String getPosicao() {
        return posicao;
    }
}
```



# EXERCÍCIO

```
public class TesteAtleta {  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        Atleta atleta1 = new Atleta("Diego Alves", 25, "Goleiro");  
        Atleta atleta2 = new Atleta("Rafinha", 32, "Lateral");  
        Atleta atleta3 = new Atleta("Arrascaeta", 25, "Meio Campo");  
  
        Time time = new Time("Flamengo", "Jorge Jesus", new Atleta[3]);  
        time.adicionarAtletas(atleta1);  
        time.adicionarAtletas(atleta2);  
        time.adicionarAtletas(atleta3);  
  
        System.out.println("Time:" + time.getNomeTime());  
        time.mostrarTime();  
  
    }  
}
```

Vetor com três posições

# EXERCÍCIO

1) Criar o diagrama abaixo com seus relacionamentos e exibir os dados em uma classe com o main da seguinte forma:

- Um contato possui um ou vários telefones
- Um contato possui um endereço
- Um endereço pertence a uma cidade
- Uma cidade pertence a um estado

Exibir os dados no console conforme imagem abaixo:

```
Nome:Roberta  
Rua Fonseca Ramos 181 Centro Petrópolis Rio de Janeiro  
Telefone:2234-1250  
Telefone:2237-1350
```

