

Prática .NET

POO na prática: criando uma aplicação

Eliézer Zarpelão Arquiteto de Software

Objetivos do Projeto

1. Orientação a Objetos na prática

2. Classe que simule uma conta bancária

3. Aplicação que simule uma transferência bancária



Requisitos Básicos

- ✔ Lógica de Programação
- ✓ Conhecimento básico de OO
- ✓ Conhecimento básico de .NET



Parte 1: Revisão OO POO na prática



Procedural

- Criar código rapidamente
- Mais difícil para manter (- manutenabilidade)
- Pequenos times pequenas aplicações



Orientada a Objetos

- Mais fácil de manter
- Reúso
- Mais fácil e rápido de adicionar funcionalidades
- Em alguns casos, menor performance
- Curva de aprendizado

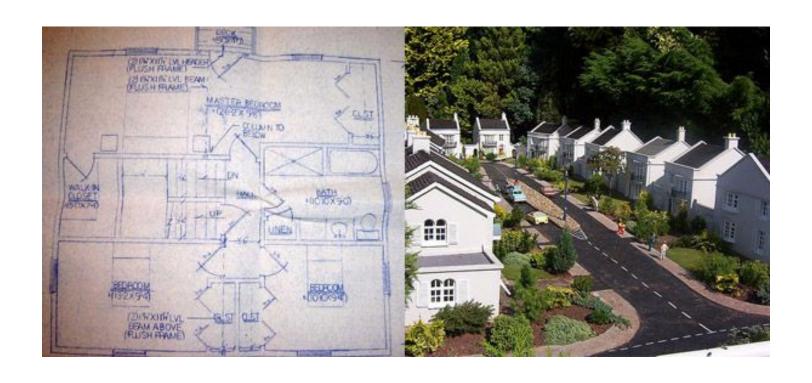


Conceitos

- Classe x Objeto
- As classes formam a estrutura de atributos
 (propriedades) e métodos (ações) e usam essas
 informações para construir objetos

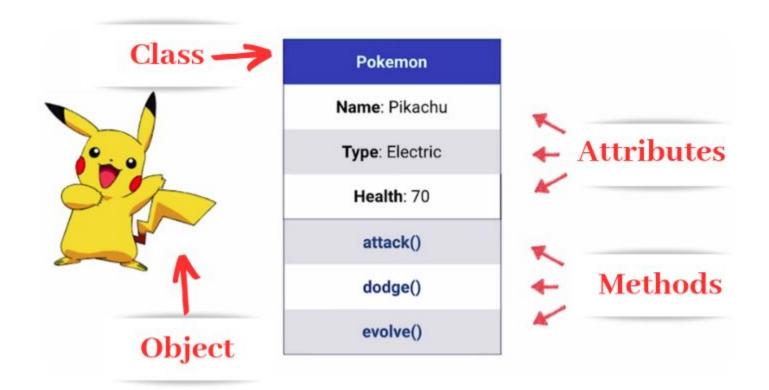


Classe x Objeto





Classe x Objeto



Fonte: https://androidstudy.com/2017/09/23/object-oriented-programming-oop/



Herança



Fonte: http://mykindofgeek.com/programming/inheritance-and-pokemon



Parte 2: Collections POO na prática



- Vetores
- Objetos do mesmo tipo
- Itens são chamados elementos









```
••••
int[] numeros = new int[15];
```



```
int[] numeros = new int[] { 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };
```





Collections

- Arrays são usados quando o tamanho da coleção é conhecida
- Frequentemente não sabemos o tamanho ou os elementos podem ser adicionados/removidos durante a execução
- Para essas situações usamos as collections

```
using System.Collections.Generic;
```



List<T>

- Coleção mais comum em C# é a List<T>, onde T é a classe dos objetos que serão os elementos da lista/coleção.
- https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/api/system.collections.
 generic.list-1?view=netcore-3.1



Parte 3: Demo POO na prática



KEEP CALM AND DEMO ON



Dúvidas?

POO na prática



Obrigado!!!

- Redes Sociais
 - https://linktr.ee/eliezer.zarpelao
- Repositório
 - https://github.com/elizarp/dio-dotnet-poo-lab-1