

# Programação Orientada a Objetos

**Aula: Introdução a  
Orientação a Objetos,  
Paradigmas de  
Programação e Linguagem  
de Programação Java.**



Prof. Anderson Augusto Bosing

# Introdução a Linguagem de Programação Java

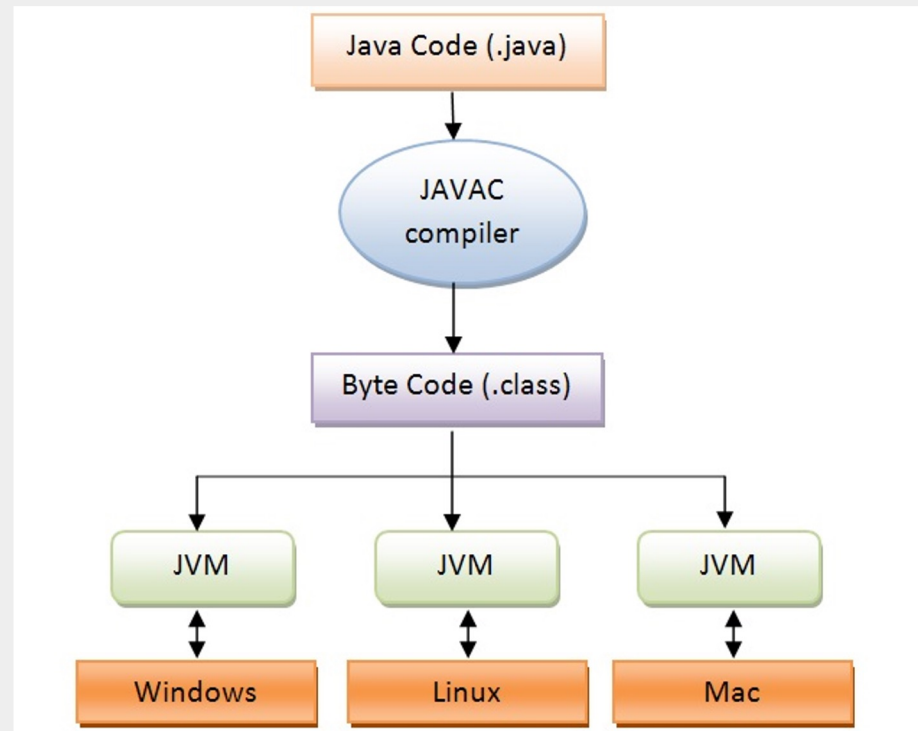
Java é uma linguagem de programação orientada a objetos que começou a ser criada em 1991, na Sun Microsystems. Teve início com o Green Project, no qual os mentores foram Patrick Naughton, Mike Sheridan, e James Gosling.

A linguagem JAVA é multiplataforma. Esta afirmação reporta ao fato de que um programa escrito na linguagem JAVA pode ser executado em qualquer plataforma (sistema operacional) sem necessidade de alterações no código-fonte.



# Introdução a Linguagem de Programação Java

Tal funcionalidade é possível devido à estrutura de linguagem interpretada que caracteriza a linguagem JAVA e seu processo de compilação do código-fonte.



# Introdução a Linguagem de Programação Java

**Principais características e vantagens da linguagem Java:**

- **Suporte à orientação a objetos;**
- **Portabilidade;**
- **Linguagem Simples;**
- **Alta Performance;**
- **Independente de plataforma;**
- **Tipada (detecta os tipos de variáveis quando declaradas);**
- **Alta aceitação de mercado tanto regional quanto mundial.**

# Tipos de Dados-Java

Tipos de dados são especificados de diferentes tamanhos e valores que podem ser armazenados na variável. Existem dois tipos de dados em java:

- Tipo de dado primitivo.
- Tipo de dado não primitivo.

# Tipos de Dados-Java

## Dados Primitivos

- **boolean**

Exemplo de utilização

```
boolean eMenorQue = false;
```

Utilizado para armazenar valores de verdadeiro ou falso(true, false);

# Tipos de Dados-Java

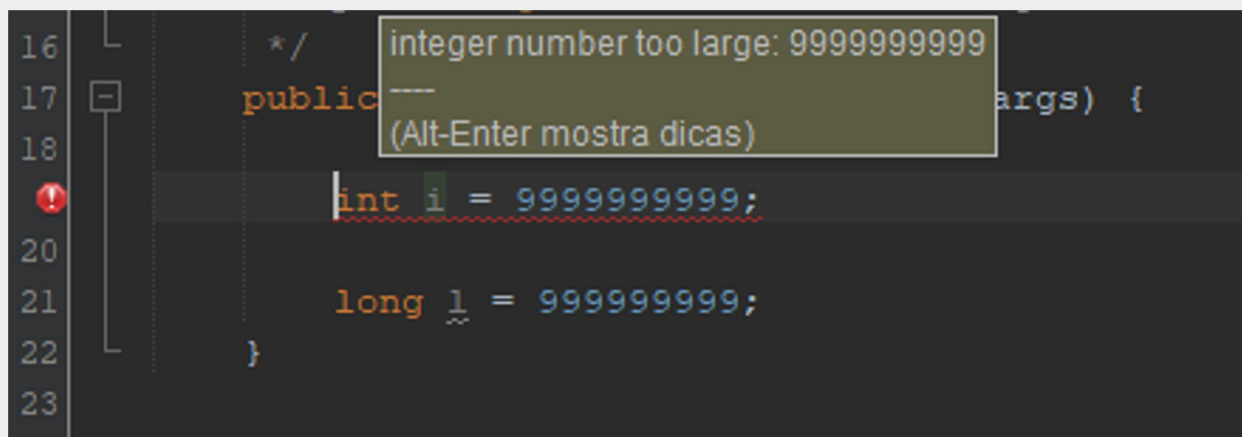
## Dados Primitivos

### ➤ long

Exemplo de utilização

```
long a = 100000;
```

Utilizado para armazenar um números inteiros que não são suportados pelo tipo int.



The screenshot shows a code editor with the following Java code:

```
16  */
17  public void main(String[] args) {
18
19      int i = 9999999999;
20
21      long l = 9999999999;
22  }
23
```

A red exclamation mark icon is next to line 19, indicating an error. A tooltip is displayed over the value 9999999999, showing the message: "integer number too large: 9999999999". Below the message, it says "(Alt-Enter mostra dicas)".

# Tipos de Dados-Java

## Dados Primitivos

- **double**

Exemplo de utilização

```
double i = 345.455555;
```

Utilizado para armazenar um números com casas decimais chamados de ponto-flutuante.



# Tipos de Dados-Java

## Dados Não Primitivos

- **String**

Exemplo de utilização

```
String i = "Professor Anderson";
```

Utilizado para armazenar valores que podem ser expressados por palavras.

# Operadores de Atribuição-Java

O operador de atribuição é utilizado para definir o valor inicial ou sobrescrever o valor de uma variável.

```
int idade = 15;  
String nome = "Anderson";  
double salario = 450.00;
```

# Operadores Aritméticos-Java

Os operadores aritméticos realizam as operações fundamentais da matemática entre duas variáveis e retornam o resultado.

```
int area = 2 * 2;
```

+	operador de adição
-	operador subtração
*	operador de multiplicação
/	operador de divisão
%	operador de módulo (ou resto da divisão)

# Operadores de Igualdade-Java

Os operadores de igualdade verificam se o valor ou o resultado da expressão lógica à esquerda é igual (“==”) ou diferente (“!=”) ao da direita, retornando um valor booleano.

```
int valorA = 1;
int valorB = 2;

if (valorA == valorB) {
    System.out.println("Valores iguais");
} else {
    System.out.println("Valores diferentes");
}

if (valorA != valorB) {
    System.out.println("Valores diferentes");
} else {
    System.out.println("Valores iguais");
}
```

==	Utilizado quando desejamos verificar se uma variável é igual a outra.
!=	Utilizado quando desejamos verificar se uma variável é diferente de outra.

# Operadores relacionais-Java

Os operadores relacionais, assim como os de igualdade, avaliam dois operandos. Neste caso, mais precisamente, definem se o operando à esquerda é menor, menor ou igual, maior ou maior ou igual ao da direita, retornando um valor booleano.

```
int valorA = 1;
int valorB = 2;

if (valorA > valorB) {
    System.out.println("maior");
}

if (valorA >= valorB) {
    System.out.println("maior ou igual");
}

if (valorA < valorB) {
    System.out.println("menor");
}

if (valorA <= valorB) {
    System.out.println("menor ou igual");
}
```

# Operadores Lógicos - Java

Os operadores lógicos representam o recurso que nos permite criar expressões lógicas maiores a partir da junção de duas ou mais expressões. Para isso, aplicamos as operações lógicas E (representado por “&&”) e OU (representado por “||”).

```
if ((1 == (2 - 1)) && (2 == (1 + 1))) {  
    System.out.println("Ambas as expressões são verdadeiras");  
}
```

&&	Utilizado quando desejamos que as duas expressões sejam verdadeiras.
	Utilizado quando precisamos que pelo menos uma das expressões seja verdadeira.

# Estruturas Condicionais –Java

## If/Else

As estruturas condicionais possibilitam ao programa tomar decisões e alterar o seu fluxo de execução. Isso possibilita ao desenvolvedor o poder de controlar quais são as tarefas e trechos de código executados de acordo com diferentes situações, como os valores de variáveis.

```
//Se a posicao for multipla de 3
if (i % 3 == 0) {
    //Multiplos de 3
    //Índice da Posição x 30% x Valor Informado pelo Usuário
    array[i] = i * (0.3 * valueUser);
} else {
    //Índice da Posição x 10% x Valor informado pelo Usuário
    array[i] = i * (0.1 * valueUser);
}
```

```
if (somaPares.equals("par")) {
    indice = 0;
} else {
    indice = 1;
}
```

# Estruturas Condicionais –Java

## Switch/Case

A estrutura condicional switch/case vem como alternativa em momentos em que temos que utilizar múltiplos ifs no código. Múltiplos if/else encadeados tendem a tornar o código muito extenso, pouco legível e com baixo índice de manutenção.

```
int mes = 1;
switch (mes) {
    case 1:
        System.out.println("O mês é janeiro");
        break;
    case 2:
        System.out.println("O mês é fevereiro");
        break;
    default:
        System.out.println("Mês inválido");
        break;
}
```



# Conhecendo nossa IDE



Apache  
**NetBeans** IDE



**NetBeans**

# Estruturas de Repetição – Java

## While

Especifica que um sistema ou programa de computador deve repetir uma instrução ou um conjunto de instruções enquanto a condição que é uma expressão booleana permanece verdadeira.

```
int num = 0;

while (num <= 99) {
    System.out.println("nmum = "+num);

    num++;
}
```

```
--- exec-maven-plugin:1.2.1:exec (default-cli) @ ListaVetores ---
nmum = 0
nmum = 1
nmum = 2
nmum = 3
nmum = 4
nmum = 5
nmum = 6
nmum = 7
nmum = 8
nmum = 9
nmum = 10
```

# Estruturas de Repetição – Java

## Do - While

```
int num = 0;

do {
    System.out.println("num = "+num);
    num++;
} while (num < 100);
```

```
--- exec-maven-plugin:1.2.1:exec (default-cli) @ ListaVetores ---
num = 0
num = 1
num = 2
num = 3
num = 4
num = 5
num = 6
num = 7
num = 8
num = 9
num = 10
```

# Estruturas de Repetição – Java

## For

O for também é uma instrução de repetição que processa uma instrução ou grupo de instrução zero ou mais vezes. O que muda é a sintaxe, no caso do for a variável de controle, o valor inicial, o incremento e a condição de continuação do loop, são declarados como em uma espécie de cabeçalho.

```
for (int num = 0; num < 10; num++) {  
    System.out.println("num =" + num);  
}
```

# System.out.print – Java

O for também é uma instrução de repetição que processa uma instrução ou grupo de instrução zero ou mais vezes. O que muda é a sintaxe, no caso do for a variável de controle, o valor inicial, o incremento e a condição de continuação do loop, são declarados como em uma espécie de cabeçalho.

```
public static void main(String[] args) {  
    System.out.println("Bem vindos ao segundo ano da UNIPAR");  
}
```

```
--- exec-maven-plugin:1.2.1:exec (default-cli) @ ListaVetores ---  
Bem vindos ao segundo ano da UNIPAR  
-----  
BUILD SUCCESS
```



# Classe Scanner – Java

Como ler dados informados pelo usuário ?

A classe Scanner apareceu a partir do Java 5 com o objetivo de facilitar a entrada de dados no modo Console. Uma das características mais interessante da classe Scanner é a possibilidade de obter o valor digitado diretamente no formato do tipo primitivo que o usuário digitar. Para isso basta utilizarmos os métodos next do tipo primitivo no formato nextTipoDado().

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
System.out.print("Qual o seu nome: ");  
String nome = scanner.next();  
System.out.println("Seja bem vindo " + nome + "!");
```

```
Qual o seu nome: Anderson  
Seja bem vindo Anderson!  
-----  
BUILD SUCCESS
```

# Variáveis em Java

```
String nome = "Professor Anderson";  
int idade;  
int Idade;  
idade = 29;
```

# Programação Orientada a Objetos

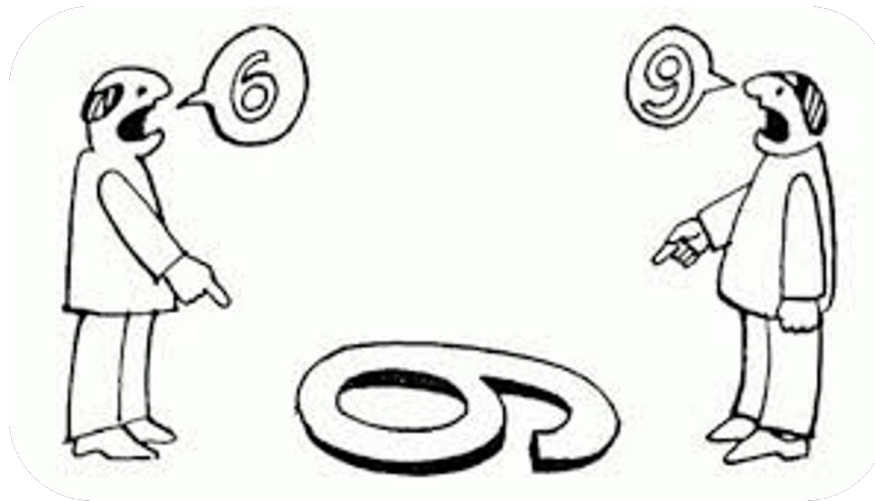
**Aula: Introdução a Classes e Objetos.**



Prof. Anderson Augusto Bosing



# O que é um **Paradigma**?



# O que é um **Paradigma**?

Um exemplo que serve como modelo ou padrão.

# O que são Paradigmas da Programação?

# O que são Paradigmas da Programação?

Um paradigma é um estilo de programação, um modelo, uma metodologia.

Não se trata de uma linguagem, mas a forma como você soluciona problemas usando uma determinada linguagem de programação.

# Paradigmas da Programação

## Procedural

Consiste em um modelo de programação que funciona como uma espécie de lista de instruções que são executadas em forma de passo a passo.

**Ex:**

**C**

**Pascal**

# Paradigmas da Programação

## POO

Este paradigma é o que mais reflete os problemas atuais. Um programa OO consistem em objetos que enviam mensagens uns para os outros. Estes objetos no programa correspondem diretamente a objetos atuais, tais como pessoas, máquinas, departamentos, documentos e assim por diante.

Ex:

Java

C#



# O paradigma de Orientação a Objetos

Historicamente antes de 1975 a maioria das empresa de software não usava nenhuma técnica específica, cada indivíduo trabalhava do seu próprio jeito.

Grandes avanços foram feitos aproximadamente entre 1975 e 1985, com o desenvolvimento assim chamado paradigma clássico ou estruturado. Essa abordagem parecia extremamente promissora para a época. Todavia à medida que o tempo foi passando, constatou-se que ela ficou aquém do esperado em dois principais aspectos:

1. Algumas vezes o paradigma e suas técnicas eram incapazes de lidar com o tamanho cada vez maior dos produtos de software, isso é, as técnicas clássicas eram adequadas para elaborar produtos com escala pequena ou média.
2. O paradigma clássico não estava a altura das expectativas iniciais durante a manutenção pós-entrega.

# O paradigma de Orientação a Objetos

A principal razão para o sucesso limitado desse paradigma clássico foi que as técnicas são orientadas a operações ou a atributos(dados), mas não a ambos ao mesmo tempo.

Em contraste, o paradigma de orientação a objetos considera igualmente importantes tanto os atributos quanto as operações. Uma maneira simplista de compreender um objeto é vê-lo como um artefato de software unificado, que incorpora tanto os atributos quanto as operações realizadas sobre os atributos



# Evolução Histórica

Bezerra (2015) apresenta um breve resumo histórico da evolução das técnicas de desenvolvimento, para explicar como chegamos ao cenário atual.

**Décadas de 1950/1960:** Os sistemas eram bem simples, e o seu desenvolvimento era direto ao assunto, não tinha um planejamento inicial, como dizem, “ad hoc”. Como os sistemas eram significativamente mais simples, as técnicas de modelagem também: Eram usados fluxogramas e diagramas de módulos.

**Década de 1970:** Começaram a surgir computadores mais avançados e acessíveis. Houve grande ampliação do mercado computacional. Sistemas mais complexos começavam a surgir. Consequentemente, modelos mais robustos foram propostos. Os autores Larry Constantine e Edward Yourdon são grandes colaboradores nessas técnicas.

# Evolução Histórica

**Década de 1980:** Nessa fase os computadores se tornaram ainda mais avançados e mais baratos. Surge a necessidade por interfaces mais sofisticadas, o que originou a produção de sistemas de softwares mais complexos. A Análise Estruturada surgiu no início desse período, com os trabalhos de Edward Yourdon, Peter Coad, Tom De Marco, James Martin e Chris Gane.

**Década de 1990:** No início dessa década é o período em que surge um novo paradigma de modelagem, a Análise Orientada a Objetos, como resposta a dificuldades encontradas na aplicação da análise estruturada em algumas aplicações. Grandes colaboradores desse paradigma são Sally Shlaer, Stephen Mellor, Rebecca Wirfs-Brock, James Rumbaugh, Grady Booch e Ivar Jacobson. Já no fim da década, o paradigma da orientação a objetos atinge sua maturidade. Os conceitos de padrões de projeto, frameworks, componentes e qualidade começam a ganhar espaço. Surge a Linguagem de Modelagem Unificada UML.



# Evolução Histórica

**Década de 2000:** O reúso por meio de padrões de projetos e frameworks se solidifica. As denominadas metodologias ágeis começam a ganhar espaço. Técnicas de testes automatizados e refatoração começaram a se difundir entre os desenvolvedores que trabalham com orientação a objeto. Grandes nomes dessa fase são: Rebecca Wirfs-Brock, Martin Fowler e Eric Vans.

Como percebemos, durante a década de 90 surgiram várias propostas e técnicas para modelagem de sistema segundo o paradigma da orientação a objeto. Era comum, durante essa década, duas técnicas possuírem diferentes notações gráficas para modelar a mesma perspectiva de um sistema. Todas tinham pontos fortes e fracos em relação à notação utilizada, mas via-se a necessidade de uma notação que viesse a se tornar um padrão para a modelagem de sistemas orientados a objeto, e que fosse amplamente aceita, nas indústrias e na academia.

Alguns esforços surgiram em 1996 para essa padronização, o que resultou na definição da UML (Unified Modeling Language), que detalharemos a seguir em um tópico específico, mas antes falaremos na Modelagem Estruturada e da Modelagem Orientada a Objetos.



# Evolução Histórica

Pode-se construir uma casa para um cachorro apenas juntando algumas tábuas, alguns pregos e algumas ferramentas básicas. Com um planejamento mínimo, em poucas horas e com um pouco de habilidade, nosso cachorro terá uma casa (BOOCH et al., 2000).

# Introdução à Tecnologia de Objetos

Hoje, como a demanda por software novo e mais poderoso está aumentando, construir softwares de maneira rápida, correta e econômica continua a ser um objetivo indefinido.

Objetos ou, mais precisamente, as classes de onde os objetos são essencialmente componentes reutilizáveis de software.

Há objetos data, objetos data/hora, objetos áudio, objetos vídeo, objetos automóvel, objetos pessoas etc.

Quase qualquer substantivo pode ser razoavelmente representado como um objeto de software em termos dos **atributos** (por exemplo, nome, cor e tamanho) e **comportamentos** (por exemplo, calcular, mover e comunicar).



# Introdução à Tecnologia de Objetos

Quando programamos estamos modelando aspectos do ‘mundo real’ utilizando uma linguagem de programação. Assim sempre temos um aspecto do ‘mundo real’, a representação deste aspecto no ‘mundo computacional’ (em tempo de execução) e a descrição deste aspecto no ‘mundo linguístico’ (em uma linguagem de programação).

# O automóvel como um objeto

Vamos supor que você queira dirigir um carro e fazê-lo andar mais rápido pisando no pedal acelerador. O que deve acontecer antes que você possa fazer isso?

# O automóvel como um objeto

Vamos supor que você queira dirigir um carro e fazê-lo andar mais rápido pisando no pedal acelerador. O que deve acontecer antes que você possa fazer isso?

Alguém precisa projetá-lo.

Criar uma especificação que vai servir como base para fabricação dos carros que vão ser utilizados nas ruas.



# Considerando um software para um banco.

O que toda conta corrente tem que é importante para nós?

# Considerando um software para um banco.

O que toda conta corrente tem que é importante para nós?

- Número da conta
- Nome do titular da conta
- Saldo
- Limite

# Considerando um software para um banco.

O que toda conta corrente faz que é importante para nós?

O que pedimos à conta corrente?

# Considerando um software para um banco.

O que toda conta corrente faz que é importante para nós?

O que pedimos à conta corrente?

- Saca uma quantidade  $x$ ;
- Deposita uma quantidade  $x$ ;
- Consultar o saldo atual;
- Imprimir extrato.
- Transfere uma quantidade  $x$  para uma outra conta  $y$ ;

# Considerando um software para um banco.

De acordo com o que levantamos então temos uma especificação de uma conta. Sendo ela:

## Atributos de Uma conta

- Número da conta
- Nome do titular da conta
- Saldo
- Limite

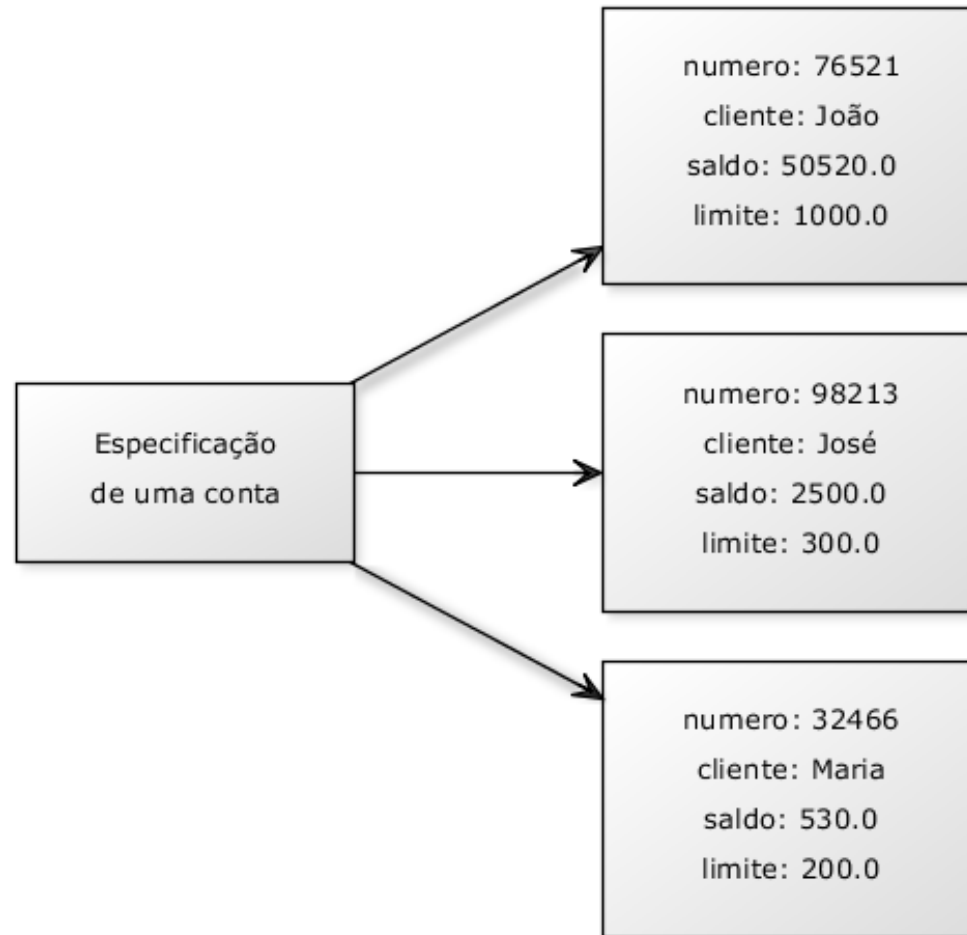
## Métodos de uma Conta

- Saca uma quantidade  $x$ ;
- Deposita uma quantidade  $x$ ;
- Consultar o saldo atual;
- Imprimir extrato.
- Transfere uma quantidade  $x$  para uma outra conta  $y$ ;

Mas o que temos ainda é o projeto dela, antes de a utilizarmos precisamos construir uma conta.



# Considerando um software para um banco.



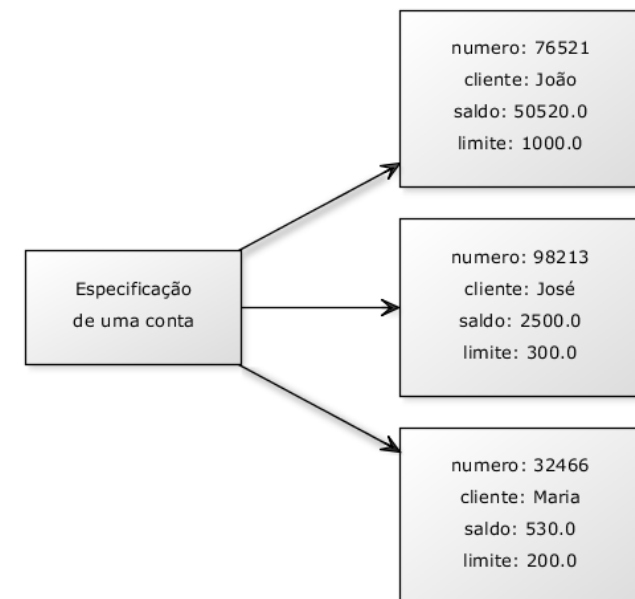
# Considerando um software para um banco.

Na figura anterior podemos observar que ao lado esquerdo temos a especificação de uma conta, mas essa especificação é uma conta ?

Nós depositamos e sacamos dinheiro desse papel?

Não. Utilizamos a especificação da Conta para poder criar instâncias que realmente são contas, nas quais podemos realizar as operações que criamos.

Apesar de declararmos que toda conta tem um saldo, um número e uma agência no pedaço de, são nas instâncias desse projeto em que realmente há espaço para armazenar esses valores.

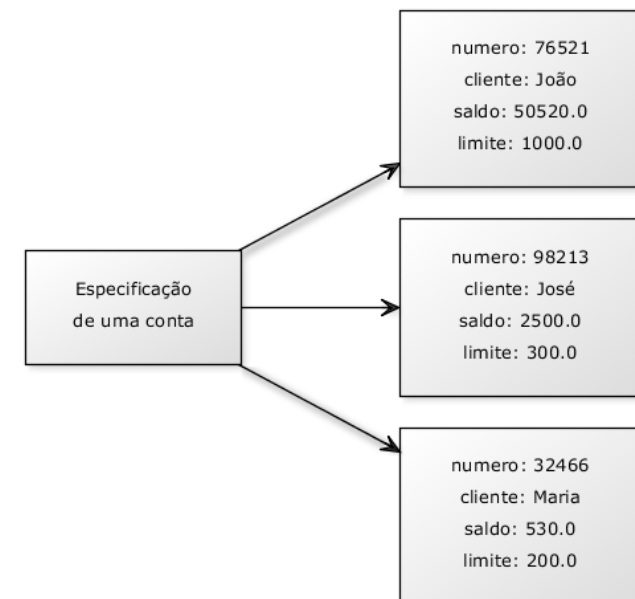


# Considerando um software para um banco.

Ao projeto da conta, isto é, à especificação da conta, damos o nome de **classe**. Ao que podemos construir a partir desse projeto que são as contas de verdade, damos o nome de **objetos**.

As características da conta damos o nome de **atributos**(Numero, Saldo, Cliente).

E aos comportamentos desta conta damos o nome de **métodos**(Sacar, depositar, imprimir extrato).





# Um outro exemplo: uma receita de bolo

A pergunta é certa: você come uma receita de bolo? Não.

Precisamos **instanciá-la** e fazer um **objeto bolo** a partir dessa **especificação (a classe)** para utilizá-la.

Podemos criar centenas de bolos com base nessa **classe (a receita, no caso)**. Eles podem ser bem semelhantes, alguns até idênticos, mas são **objetos diferentes**.

# Um outro exemplo: planta de uma casa

A planta de uma casa é uma casa? Definitivamente, não.

Não podemos morar dentro da planta de uma casa nem podemos abrir sua porta ou pintar suas paredes.

Precisamos, antes, construir instâncias a partir dessa planta. Essas instâncias, sim, podemos pintar, decorar ou morar dentro.

# Definições Técnicas

## Classe

Assim como os objetos do mundo real, uma classe agrupa os objetos pelos seus comportamentos e atributos comuns.

Uma classe define os atributos e comportamentos comuns compartilhados por uma tipo de objeto. Os objetos de certo tipo ou classificação compartilham os mesmos comportamentos e atributos.

# Definições Técnicas

## Objeto

Um objeto é uma instância de uma classe.

## Atributo

Atributos são as características de uma classe visíveis externamente. A cor de um carro e o seu modelo são exemplos de atributos.

## Método

Métodos definem as habilidades dos objetos

# Vamos codificar.

- Criar uma classe câmera.



- Criar uma classe gato.



# Vamos Praticar?

- Lista de Exercícios em Orientação a Objetos com Java disponível no classroom.



# Programação Orientada a Objetos

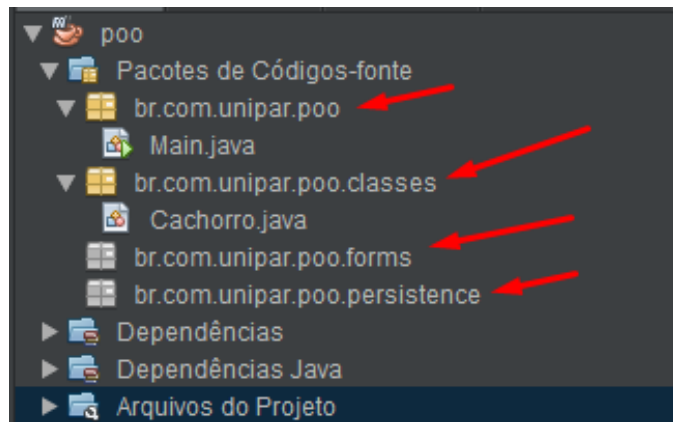
**Aula: Modificadores de acesso,  
Métodos Acessores.**



Prof. Anderson Augusto Bosing

# Pacotes

Pacotes java são utilizados para organizar as classes da sua aplicação. Um programa pode, facilmente, ter mais de centenas de classes. Então é muito importante que todos os seus componentes fiquem organizados. Podemos pensar nos pacotes como uma pasta do seu sistema de arquivos.



Documents > NetBeansProjects > poo > src > main > java > br > com > unipar > poo >

Nome	Data de modificação	Tipo	Tamanho
classes	05/04/2022 18:30	Pasta de arquivos	
forms	05/04/2022 18:30	Pasta de arquivos	
persistence	05/04/2022 18:30	Pasta de arquivos	
Main.java	05/04/2022 18:29	Arquivo Fonte Java	1 KB



# Modificadores de Acesso a Nível de Classe - public

Modificador public torna uma classe visível:

Para qualquer outra classe e em qualquer pacote.

```
*/  
public class Cachorro {  
    |  
}
```

# Modificadores de Acesso a Nível de Classe - default

Modificador vazio ou default torna uma classe visível:

Torna uma classe visível apenas para classes do mesmo pacote.

```
*/  
class Cachorro {  
  
}
```

# Modificadores de Acesso a Nível de Atributos e Métodos(Membros) - public

public torna um membro acessível:

Em qualquer lugar e a qualquer outra classe que possa visualizar a classe que contém o membro.

```
public class Cachorro {  
    public String nome;  
}
```

```
public class Main {  
    /**  
     * @param args the command line arguments  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        Cachorro dog = new Cachorro();  
        dog.nome = "bob";  
    }  
}
```

# Modificadores de Acesso a Nível de Atributos e Métodos(Membros) - **protected**

protected torna um membro acessível às classes:

Do mesmo pacote.

Os membros herdados não são acessíveis a outras classes fora do pacote em que foram declarados.

```
*/  
public class Cachorro {  
    protected String nome;  
}
```

```
*/  
public static void main(String[] args) {  
    Cachorro dog = new Cachorro();  
    dog.nome = "bob";  
}
```

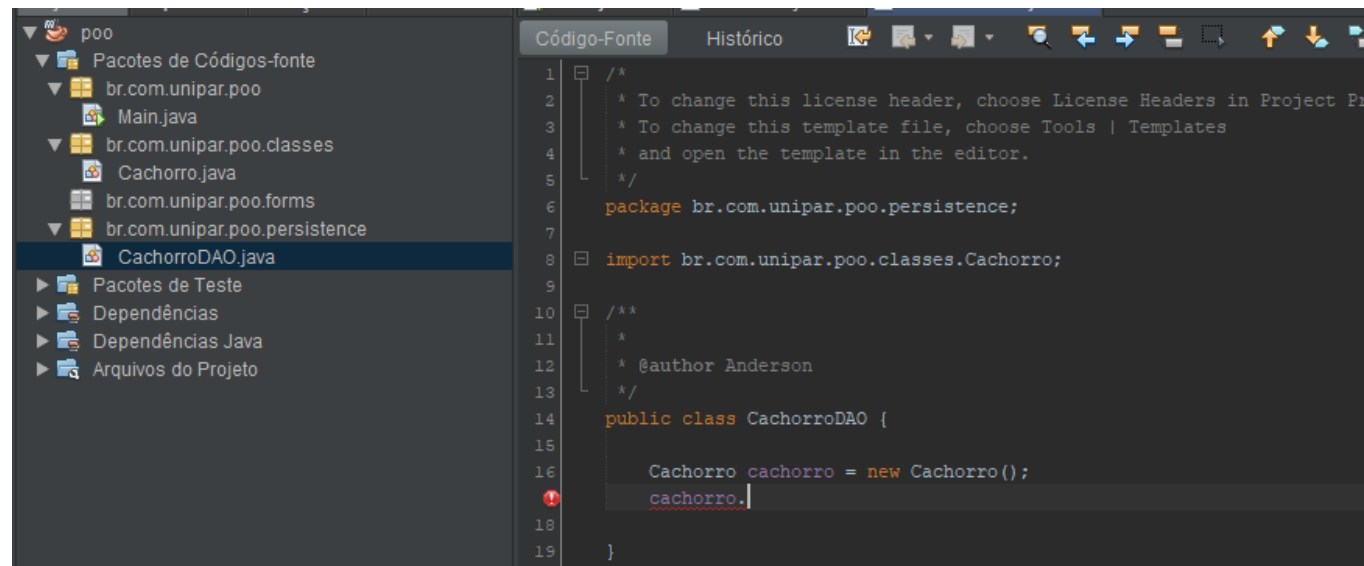
```
*/  
public sta  
Cachorro  
dog.nome = "bob";
```

nome has protected access in Cachorro  
(Alt-Enter mostra dicas)

# Modificadores de Acesso a Nível de Atributos e Métodos(Membros) - default

default (sem modificador explícito) torna um membro acessível apenas para classes do mesmo pacote.

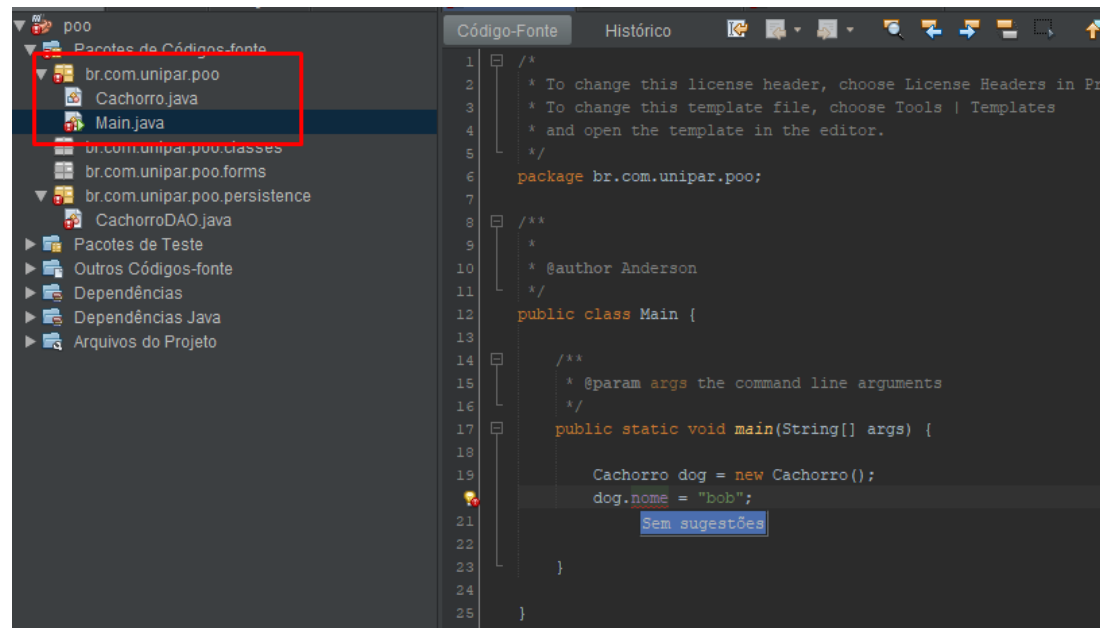
```
*/  
  
public class Cachorro {  
  
    String nome;  
  
}
```



# Modificadores de Acesso a Nível de Atributos e Métodos(Membros) - private

private torna um membro acessível apenas para a classe que o contém.

```
public class Cachorro {  
    private String nome;  
}
```



# Objetos não devem alterar os estados dos outros ou seus atributos.

**Exemplos:**

**Pessoa e um Carro.**

**Pessoa e um Porta.**



Professor, mas se um objeto não pode alterar diretamente os atributos e o estado de outro objeto, como fazemos nosso código abaixo?

```
public class Cachorro {  
    String nome;  
}
```

```
public class Main {  
    /**  
     * @param args the command line arguments  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        Cachorro dog = new Cachorro();  
        dog.nome = "bob";  
    }  
}
```



**Professor, mas se um objeto não pode alterar diretamente os atributos e o estado de outro objeto, como fazemos nosso código abaixo?**

**Através dos métodos acessores.**



# Métodos Acessores(Get e Set)

Também conhecidos como getter e setters, são métodos utilizados para que seja possível acessar e modificar os valores de variáveis com modificador de acesso private.

# Getters

**O propósito de um getter é obter o valor de uma variável declarada como `private` e permitir sua leitura a partir de outra classe.**

# Setters

Um setter é um método que permite modificar o valor de um atributo da classe que não seja acessível diretamente por ser privado.

# Getters e Setters

```
1  */
2  public class Cachorro {
3      //Atributo privado
4      private String nome;
5
6      //No caso do setter o retorno do metodo é void ou seja sem retorno pois
7      //usamos o metodo para setar o valor a um atributo privado
8      //Acessor do metodo + Tipo de Retorno + nomeMetodo(Tipo e Parametro de Entrada)
9      public void setNome(String nome) {
10         this.nome = nome; //this identifica o contexto do que está sendo setado
11                             //nesse caso o nosso contexto é a própria classe
12                             //fazendo com que this.nome seja diferente da variavel de entrada nome
13     }
14
15     //No caso do getter como apenas queremos buscar o valor do atributo privado não temos
16     //parametros de entrada no metodo mas temos o tipo de retorno
17     //nesse caso como o atributo se trata de uma string
18     //o tipo de retorno é uma string
19     //Acessor do metodo + Tipo de Retorno + nomeMetodo()
20     public String getNome() {
21         return nome; //return é um comando reservado que identifica no java qual será o retorno do metodo
22     }
23
24 }
25
```

# Vamos codificar.

- Criar uma classe câmera.



- Criar uma classe gato.

