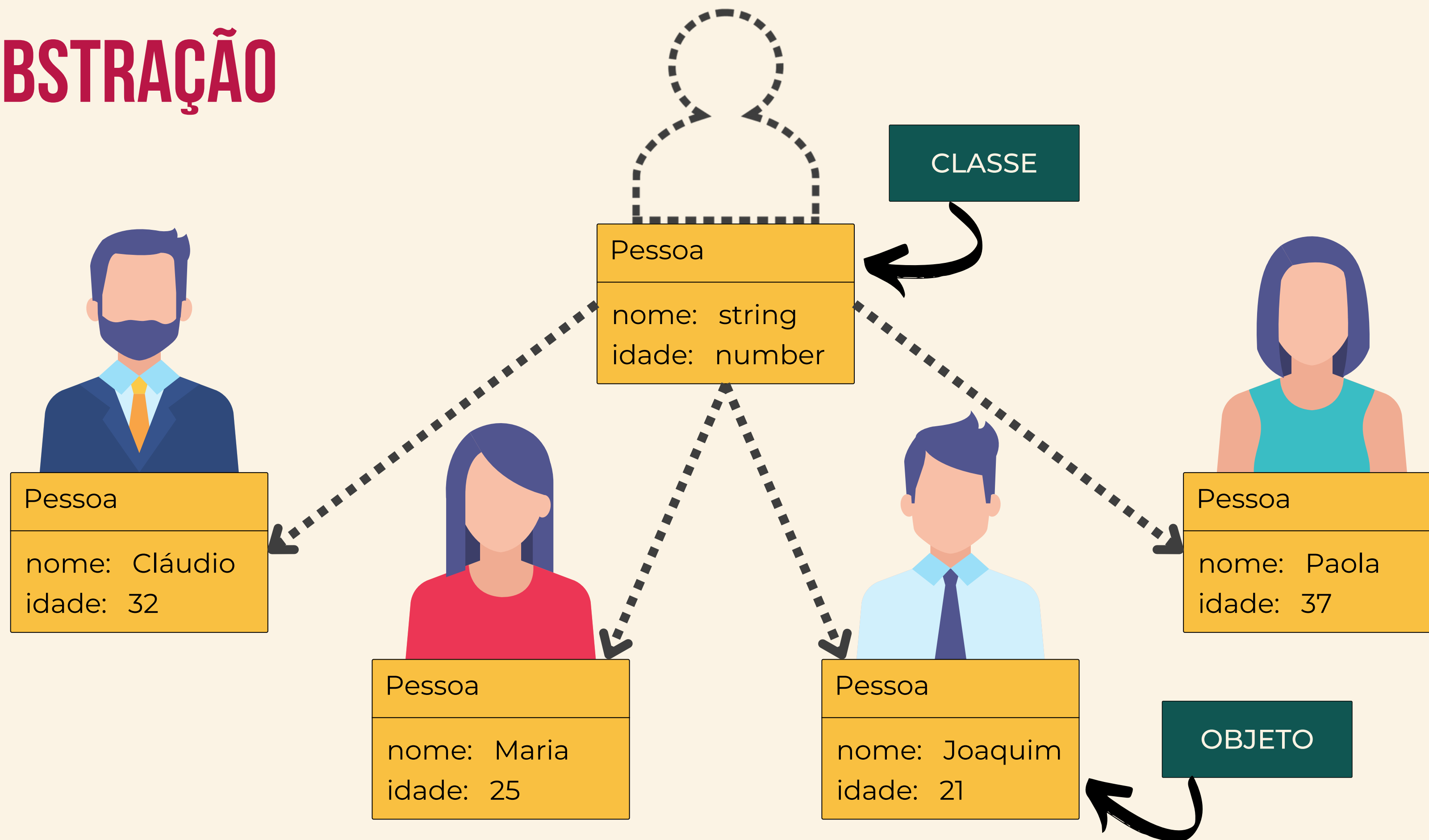


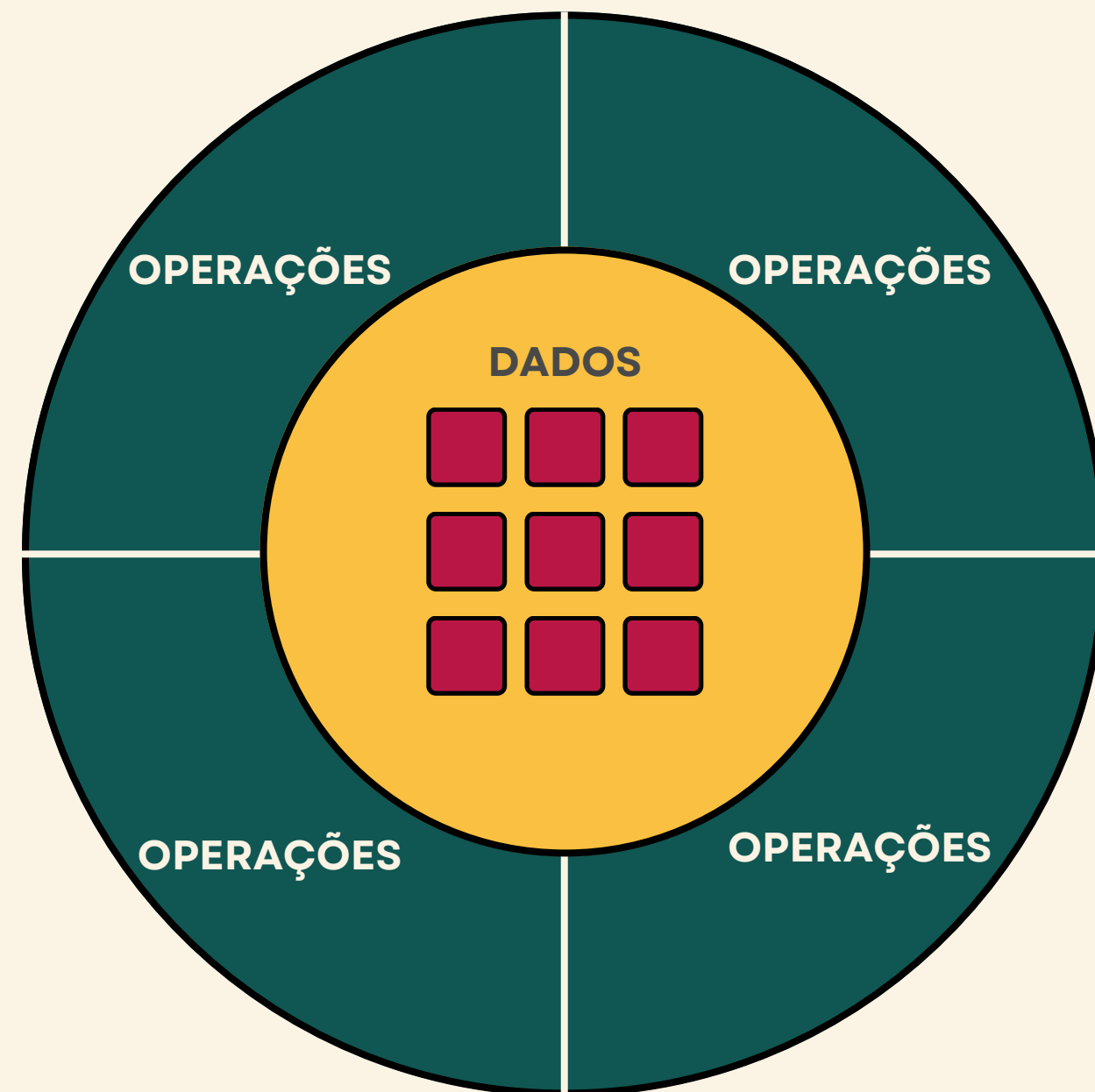
introdução à
ORIENTAÇÃO
a **OBJETOS**
REVIEW

BY RAFA

ABSTRAÇÃO



ENCAPSULAMENTO



Biblioteca
nome: string livros: Array<Livro> emprestimos: Array<Emprestimo>
getLivros(): Array<Livro> addLivro(livro: Livro): void empresta(livro: Livro, leitor: Leitor): void

OBJETO



OBJETO



Sandijunior
raça: SRD cor: preto
late(): void corre(): void fazCoco(): Coco

OBJETO

Sandijunior
raça: SRD cor: preto
late(): void corre(): void fazCoco(): Coco



Fred
raça: Beagle cor: bege
late(): void corre(): void fazCoco(): Coco

OBJETO

Sandijunior
raça: SRD cor: preto
late(): void corre(): void fazCoco(): Coco

Fred
raça: Beagle cor: bege
late(): void corre(): void fazCoco(): Coco

Cachorro
raça: string cor: string
late(): void corre(): void fazCoco(): Coco

OBJETO

Sandijunior
raça: SRD cor: preto
late(): void corre(): void fazCoco(): Coco

Fred
raça: Beagle cor: bege
late(): void corre(): void fazCoco(): Coco

CLASSE

Cachorro
raça: string cor: string
late(): void corre(): void fazCoco(): Coco

ENCAPSULAMENTO

```
class Biblioteca{
  nome: string;
  livros: Array<Livro>;
  emprestimos: Array<Emprestimo>;

  constructor(nome: string,
              livros: Array<Livro> = [],
              emprestimos: Array<Emprestimo> = []) {
    this.nome = nome;
    this.livros = livros;
    this.emprestimos = emprestimos;
  }

  getLivros(): Array<Livro> {
    return this.livros;
  }
  addLivro(livro: Livro): void {
    this.livros.push(livro);
  }
  empresta(data: string, livro: Livro,
           emprestimo: Emprestimo): void {
    this.emprestimos.push(
      new Emprestimo(data, livro, emprestimo));
  }
}
```

```
let biblioteca: Biblioteca =
  new Biblioteca("Biblioteca Municipal");

let leitor: Leitor = new Leitor("Claudio Silva");

let livro: Livro = new Livro("Enciclopédia Barsa II");

biblioteca.addLivro(livro);

console.log(biblioteca.getLivros());
console.log(biblioteca.livros);

biblioteca.empresta("17/08/2022", livro, leitor);
```

DESAFIO

BIBLIOTECA

DESAFIO

Defina os elementos para uma biblioteca com loja de livros novos inclusa. Alguns elementos são cruciais:

- **Livro** - Utilizado para referenciar os livros disponíveis
- **Autor** - Representando o cadastro de autores
- **Leitor** - pessoa que pega livros emprestados
- **Loja** - precisa ter um conjunto de livros a serem vendidos
- **Biblioteca** - precisa ter um conjunto de livros a serem emprestados
- **Empréstimo** - precisa ter o livro emprestado, o leitor e a data do empréstimo

BIBLIOTECA

DESAFIO

Dados os elementos criados para definir a biblioteca, implemente métodos para que os objetos interajam entre si:

- **empresta** - adiciona empréstimo à biblioteca
- **devolve** - remove o empréstimo da biblioteca
- **venda** - adiciona uma venda à loja (informar o preço)
- **cadastraLeitor** - adiciona Leitor à biblioteca

Obs.: garanta que os atributos sejam privados;

BIBLIOTECA



OBRIGADO!

FEEDBACK

ACESSE

WWW.MENTI.COM

INSIRA O CÓDIGO

1527 7035



ou use o QR code