

# Classes

**João Batista Ribeiro**

joao42lbatista@gmail.com

Rio Paranaíba, Minas Gerais

Novembro, 2020

# Requisitos, aulas e comunicação

- Conhecimentos básicos de Programação
- Aulas síncronas pelo *Google Meet*
- Comunicação por *e-mail* e grupo no *Slack*
- Conteúdo “extra” (vídeos, *links* e apostilas) disponibilizados no *Slack*

Covid-19 #Fique em casa #Fique seguro

# Aula de hoje...

## Introdução à Classes - POO

Conteúdo: <https://github.com/ryuuzaki42/aula-classes-poo>

# Roteiro

- Programação e Programação Orientada a Objetos
- Classes e Objetos
- Atributos e Métodos
- Construtores

# Relembrando...

## Programação

- Escrita, teste e manutenção de um *software*

## Paradigmas de programação

- Maneiras/formas de criar uma solução/programa
- Exemplo: procedural e **orientado a objetos**
- Paradigma mais adequado, não o certo ou errado

# Programação Orientada a Objetos

Procura compor modelos na forma mais próxima às **interações existentes no mundo real**

- Tenta aproximar o mundo virtual criando um modelo do mundo real
- Escreve o código organizado em torno de objetos (conceitos), não de funções

Define que objetos se comunicam através da troca de mensagens para promover a troca de serviços

# O que é um objeto?



- caneta, livro, animal, aluno, compromisso marcado, conta corrente
- É alguma coisa que pode ser descrita por suas **características**, **comportamento** e **estado atual**

Fonte: <https://www.estudopratico.com.br/nomes-de-coisas-e-objetos-de-escritorio-office-em-ingles/>

# Objeto



Objetos de um mesmo tipo possuem um formato/molde em comum

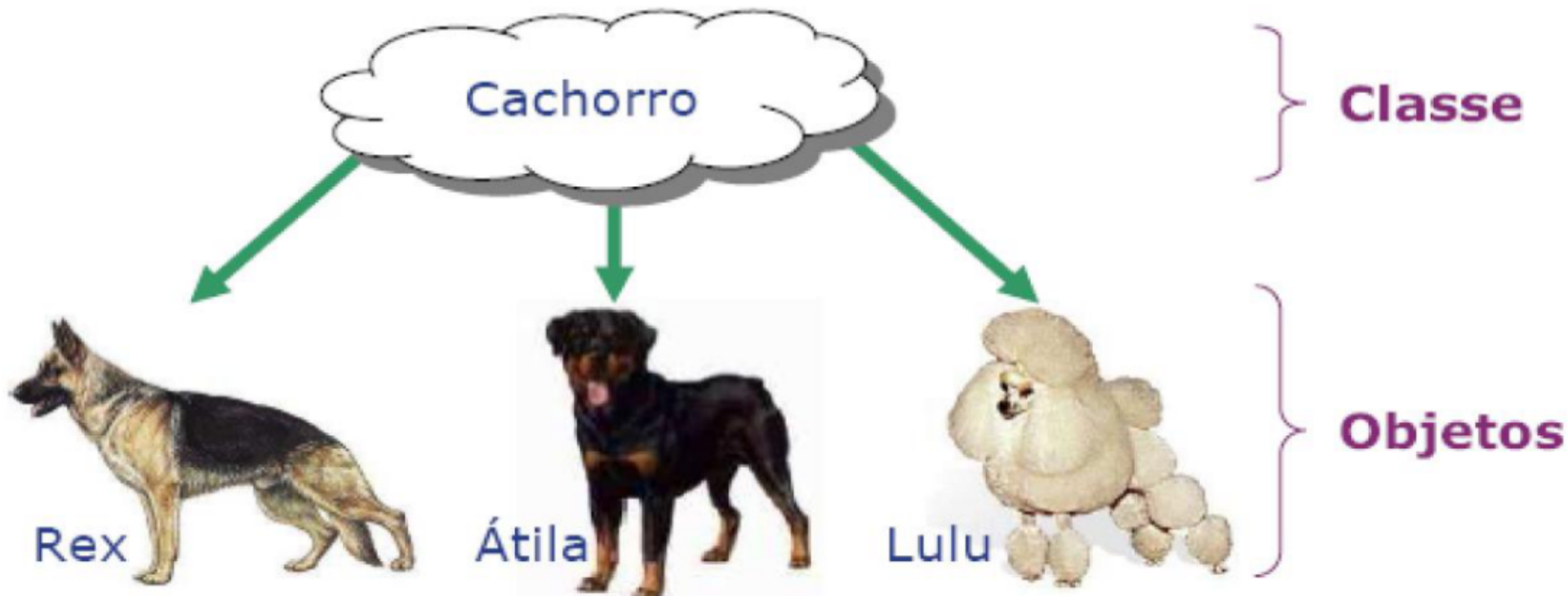
Esse formato ou classificação (classe) é a nossa **classe** na POO



O objeto em si (ex.: caneta e carro) é um objeto na POO, uma instância da classe “molde”



# Classe x Objetos



- **Classe** é mais geral e **objeto** é mais específico

# Diferenças

## Classe

- É a definição do tipo
- Representa um conjunto de objetos de mesmo tipo
- Classe = {obj1, obj2, ... objN}

## Objeto

- É cada instância derivada da classe
- É um elemento do conjunto representado pela classe

# Identificação de um objeto

- Distinção por sua própria existência
- Dois objetos são distintos mesmo que todos os seus atributos sejam iguais
  - Identificador único para cada objeto

# Definição de uma classe

- 1) O que eu tenho? → características → **atributos**
  - cor, carga (% de tinta); saldo, nº da conta
- 2) O que eu faço? → comportamentos → **métodos**
  - escrever, tampar; saque, depósito
- 3) Como estou? → **estado** atual
  - escrevendo, 40 % de tinta; ativa, saldo de R\$ 500

# Atributos

São as propriedades/características de um objeto, variáveis

Essas propriedades definem o estado de um objeto, podendo sofrer alterações

Todas informações sobre o objeto que julgar importante armazenar

- **abstração** → **nível de detalhes**

# Métodos

Definem os serviços/ações que podem ser solicitados a uma instância (objeto) → **comportamento de um objeto**

Não é possível executar um método de uma classe sem criar um objeto dela

Exemplo: classe **ContaCorrente**, os métodos podem ser:

- verificaSaldo: retorna o saldo da conta
- depositaValor: deposita um valor x na conta
- retiraValor: retira um valor x da conta

# Linguagens de POO



- Qual utilizar?
- **Linguagem** é uma ferramenta!

# Classes em Java

```
public class NomeClasse {  
    tipo atributo1;  
    tipo atributo2;  
    ...  
    retorno metodo1(parâmetros) {...}  
    retorno metodo2(parâmetros) {...}  
    ...  
}
```

## Tipo de dados mais comuns

|                      |         |
|----------------------|---------|
| lógico               | boolean |
| inteiro              | int     |
| real                 | float   |
| caractere            | char    |
| Cadeia de caracteres | String  |

## Retorno

- é o tipo de retorno
- **void** quando não há retorno



# Classe Java – Caneta versão 1

```
public class CanetaVer1 {  
    String cor;  
    int carga;  
  
    void status() {  
        System.out.println("Cor: " + cor);  
        System.out.println("Carga: " + carga);  
    }  
}
```

## CamelCase

- class CanetaVer1
- string nomeCompleto

```
$ javac CanetaVer1.java  
$ javac CanetaMainVer1.java  
$ java CanetaMainVer1  
Status c1  
Cor: azul  
Carga: 90  
$
```

```
public class CanetaMainVer1 {  
    public static void main(String[] args) {  
        CanetaVer1 c1 = new CanetaVer1();  
        c1.cor = "azul";  
        c1.carga = 90;  
        System.out.println("Status c1");  
        c1.status();  
    }  
}
```

# Visibilidade de atributos

- *public*
  - permite acesso a qualquer código externo à classe
  - facilidade de uso, mas com menor segurança
    - analogia: acesso ao cofre do banco
- *private*
  - proíbe qualquer acesso externo à própria classe
  - maior segurança
    - analogia: acesso através do atendente do banco
- *protected* – próximas aulas: herança

```
class ContaCorrente {  
    private float saldo;  
    ...  
  
    public void saque(float valor) {  
        System.out.println("Solicitado saque de valor R$ " + valor);  
        if (valor > 0) {  
            if (saldo >= valor) {  
                saldo -= valor;  
            } else {  
                System.out.println("Saldo insuficiente");  
            }  
        } else {  
            System.out.println("valor do saque deve ser positivo");  
        }  
    }  
}
```

Altere o valor do atributo em apenas um método (parte de código)

- regra de negócio

# Visibilidade de atributos

```
public class CanetaVer2 {  
    private String cor;  
    private int carga;  
    ...  
}
```

```
public class CanetaMainVer1 {  
    public static void main(String[] args) {  
        CanetaVer1 c1 = new CanetaVer1();  
        c1.cor = "azul";  
        c1.carga = 90;  
        System.out.println("Status c1");  
        c1.status();  
    }  
}
```

```
$ javac CanetaMainVer1.java
```

```
CanetaMain2.java:4: error: cor has private access in CanetaVer2
```

```
    c1.cor = "azul";
```

```
CanetaMain2.java:5: error: carga has private access in CanetaVer2
```

```
    c1.carga = 90;
```

```
2 errors
```

# Métodos especiais

## **Métodos acessadores → get**

- Retornam o valor de um atributo
- `getCor()`, `getTamanho()`, `getDataNascimento()`

## **Métodos modificadores → set**

- Modificam o valor de um atributo
- `setCor()`, `setTamanho()`, `setDataNascimento()`

**this** → usado para referenciar um atributo da classe

# Caneta versão 2

```
public class CanetaVer2 {
    private String cor;
    private int carga;

    //getters
    public String getCor() {
        return this.cor;
    }
    public int getCarga() {
        return this.carga;
    }

    //setters
    public void setCor(String cor) {
        this.cor = cor;
    }
    public void setCarga(int carga) {
        this.carga = carga;
    }

    public void status() {
        System.out.println("Cor: " + this.cor);
        System.out.println("Carga: " + this.carga);
    }
}
```

```
public class CanetaMainVer2 {
    public static void main(String[] args) {
        CanetaVer2 c1 = new CanetaVer2();
        c1.setCor("azul");
        c1.setCarga(90);
        System.out.println("Status c1");
        c1.status();
    }
}
```

```
$ java CanetaMain2
Status c1
Cor: azul
Carga: 90
$
```

# Construtores

Permitem fazer **inicializações** no objeto assim que ele é declarado com o ***new*** (instanciado)

Devem ter o mesmo nome da classe que pertencem e com os parâmetros (atributos) que você desejar inicializar

Garantem que o código que contém será executado antes de qualquer outro

# Construtores x Métodos

**Construtores** não podem retornar nenhum valor

Construtores não podem ser chamados diretamente, somente quando o objeto é instanciado

Toda **classe** tem pelo menos um construtor, o **padrão** (vazio, sem argumentos)



```

public class CanetaVer3 {
    private String cor;
    private int carga;

    public CanetaVer3(){}

    public CanetaVer3(String cor, int carga) {
        this.cor = cor;
        this.carga = carga;
    }

    //getters
    public String getCor() {
        return this.cor;
    }
    public int getCarga() {
        return this.carga;
    }

    //setters
    public void setCor(String cor) {
        this.cor = cor;
    }
    public void setCarga(int carga) {
        this.carga = carga;
    }

    public void status() {
        System.out.println("Cor: " + this.cor);
        System.out.println("Carga: " + this.carga);
    }
}

```

```

public class CanetaMainVer3 {
    public static void main(String[] args) {
        CanetaVer3 c1 = new CanetaVer3();
        c1.setCor("azul");
        c1.setCarga(90);
        System.out.println("Status c1");
        c1.status();

        CanetaVer3 c2 = new CanetaVer3("verde", 55);
        System.out.println("Status c2");
        c2.status();
    }
}

```

```

$ java CanetaMainVer3
Status c1
Cor: azul
Carga: 90
Status c2
Cor: verde
Carga: 55
$

```

# O que vimos até aqui...

Classe: esquema geral

```
public class NomeDaClasse {  
    // Atributos  
  
    // Construtores da classe  
  
    // Métodos get/set  
  
    // Métodos  
  
}
```

→ **Confira os outros exemplos de código**

# Sugestões

→ Pesquise um pouco sobre os assuntos das **próximas aulas**:

- Passagem de parâmetros, Encapsulamento, Herança, Polimorfismo e UML

→ Confira as videoaulas/*playlists*:

- POO - Curso em Vídeo

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLHz\\_AreHm4dkqe2aR0tQK74m8SFe-aGsY](https://www.youtube.com/playlist?list=PLHz_AreHm4dkqe2aR0tQK74m8SFe-aGsY)

- POO - UNIVESP

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLxl8Can9yAHewZWSrIhpld71bk5N\\_W7W1](https://www.youtube.com/playlist?list=PLxl8Can9yAHewZWSrIhpld71bk5N_W7W1)

# Principais Referências

DEITEL, P.; DEITEL, H. M.; FURMANKIEWICZ, E.. **Java: como programar**. 8 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010

Jaques, P. A. Apostila: **Programação Básica em Java**, 2017. Acesso: 08/11/2020 <[http://professor.unisinos.br/pjaques/material/java\\_basico.pdf](http://professor.unisinos.br/pjaques/material/java_basico.pdf)>

Caelum. Apostila: **Java e Orientação a Objetos**, Acesso: 08/11/2020 <<https://www.caelum.com.br/apostila/apostila-java-orientacao-objetos.pdf>>

DORÇA, F., Notas de Aulas: **Programação Orientada a Objetos**, Acesso: 08/11/2020 <<http://www.facom.ufu.br/~fabiano>>

Obrigado pela atenção! :-)

