

# Java I

Prof. Sanderson Macedo  
[twitter.com/sandeco](https://twitter.com/sandeco)  
Aula 06

# O que vamos ver?

- Entendendo a palavra reservada Static;
- Variáveis estáticas;
- Métodos estáticos;
- Criando uma fábrica de objetos;

# Entendendo *Static*

- O modificador ***static*** é usado para criar variáveis e métodos que existirão independente de instâncias da classe.
- Todos os membros ***static*** existem antes de qualquer criação de uma nova instância de uma classe
- ***Static*** está associada diretamente ao tipo, nesse caso a classe;

# Regras do *Static*

- Dentro de métodos ***static*** somente é possível acessar outros métodos e variáveis que também sejam ***static***;
- Dentro do método pode-se definir qualquer tipo de variável, ***static*** ou não;
- Caso seja necessário acessar algum método ou membro ***não-static***, é necessário criar uma instância da classe e então chamar o que quiser;

# Entendendo *Static*

- Já o contrario é um pouco diferente: dentro de membros ***não-static***, é possível acessar tanto propriedades ***static*** quanto as ***não-static***;
- 
- Um método ***static*** não existe uma referência para o ponteiro ***this***.

# O mais famoso método estático

```
public static void main(String args[]) {  
  
    ...  
  
}
```

# UML membro estático

Em UML, o membro estático de uma classe é representado pelo nome **SUBLINHADO** do membro estático.

