

Apostila de Programação Orientada a Objetos

Prof. Ms. Thalyson Nepomuceno

December 6, 2018

CONTENTS

00 - Introdução	3
Motivação	3
Linguagem C	3
Linguagem C++	3
Programação Orientada à Objetos	3
01 - Structs	4
Struct em C	4
Pilhar de OO - Abstração	4
Struct em C++	4
Atributos	4
Métodos	4
Exercícios	4
02 - Class em C++	5
Pilhar de OO - Encapsulamento	5
Modificadores de acesso	5
Pilhar de OO - Herança	5
Herança 01	5
Escopo	6
Visibilidade da Herança	7
Exemplos de Herança	7
Herança Múltipla	7
Exercícios	7
03 - Polimorfismo	8
Pilhar de OO - Polimorfismo	8
Sobrecarga de métodos	8
Tipos genéricos	8
Sobrescrita de métodos	8
Herança 02	8
Sobrescrita de métodos	9
Resolução de exercícios utilizando herança	9
Agenda telefônica	9
04 - Bibliotecas do C++	10

00 - INTRODUÇÃO

Esta apostila está sendo elaborada para ser utilizada na disciplina de Programação Orientada à Objetos, no IFCE-Tianguá. O método utilizado será um pouco diferente do convencional utilizado para ministrar uma disciplina de POO. A apostila aproveita o conhecimento que os alunos adquiriram na linguagem C para fazer uma transição gradual para a orientação à objetos utilizando C++.

O curso está dividido em quatro unidades:

1. Structs: Aproveitando o conhecimento adquirido sobre Structs na disciplina de Laboratório de Programação, vamos introduzir os conceitos iniciais de orientação à objetos utilizando Structs da linguagem C++. O principal objetivo dessa unidade é familiarizar o estudante com os conceitos de classes e objetos e compreender um primeiro pilar de OO, o pilar da Abstração.
2. Class 01: Após a familiarização com conceitos iniciais, vamos introduzir realmente a utilização de classes. Em C++, a principal diferença entre Struct e Class é que Class permite a utilização de mais um pilar de OO, o pilar Encapsulamento. Essa unidade tem dois objetivos principais, revisar os conteúdos visto na unidade 1, porém com o uso do encapsulamento, e introduzir um novo pilar de OO, a Herança.
3. Class 02: Ao chegar na unidade 03, o estudante já se familiarizou com três pilares de OO: Abstração, Encapsulamento e Herança. Com isso, essa unidade apresenta o conceito de polimorfismo, revisando técnicas apresentadas nas unidades anteriores que utilizam polimorfismo e introduzindo novas técnicas para utilização de polimorfismo.
4. Bibliotecas do C++: Ao chegar na unidade 04, o aluno já compreende bem os conceitos básicos de OO. Utilizando esses conceitos, essa unidade algumas das bibliotecas do C++, buscando sempre relacionar as implementações das bibliotecas com os conteúdos visto nas unidades anteriores.

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA À OBJETOS

MOTIVAÇÃO

LINGUAGEM C

LINGUAGEM C++

01 - STRUCTS

STRUCT EM C

PILHAR DE OO - ABSTRAÇÃO

STRUCT EM C++

ATRIBUTOS

MÉTODOS

CONSTRUTORES

DESTRUTORES

OPERADORES

EXERCÍCIOS

02 - CLASS EM C++

Class é uma estrutura do C++ que implementa o encapsulamento, uma característica muito importante orientação à objetos. Para se definir uma classe:

```
1 class <nome>{  
2  
3 };
```

No exemplo a seguir, cria uma **classe A** e cria uma objeto **x** da classe **A** na **main**..:

```
1 class A{  
2  
3 };  
4 int main() {  
5     A x;  
6 }
```

PILHAR DE OO - ENCAPSULAMENTO

Um dos pilares da OO é o encapsulamento, esse pilar está relacionado com a proteção dos dados dos objetos de uma classe. Encapsular significa colocar em uma cápsula, que teria o mesmo sentido de esconder e proteger o mundo externo. O encapsulamento possibilita que o programador esconda detalhes de implementação de uma classe, para que usuários da classe seja obrigado a utilizar interfaces de acesso para utilizar a classe.

O uso mais comum de encapsulamento é encapsular os atributos da classe, o que vai obrigar o usuário da classe utilizar interfaces para conseguir acessar esses atributos, e assim, possibilita que o programador só permita alterações válidas nos atributos.

Por exemplo, imagine que exista uma classe **Humano** com um atributo **Idade**. Sem encapsulamento, qualquer usuário da classe pode alterar o valor da idade para qualquer valor, porém, sabemos que a idade de alguém não pode assumir valores negativos nem valores muito grandes. Com isso, o encapsulamento permite que o programador não permita que alterem o valor da idade para qualquer valor, e restrinja as mudanças de valores para valores que ele considere válidos.

MODIFICADORES DE ACESSO

A principal diferença entre **struct** e **class** em C++, é que **class** possibilita que o programador utilize o encapsulamento. Para utilizar temos que utilizar modificadores de acesso. Em C++ temos 3 três possibilidades de modificação de acesso.

- **public**: Características podem ser acessadas em qualquer escopo do programa.
- **private**: Características podem ser acessadas somente no escopo da própria função.
- **protected**: Características podem ser acessadas somente no escopo da própria classe e no escopo das classes filhas (Vamos estudar essa visibilidade somente em herança).

Para utilizar um modificador de acesso, temos que escrever a visibilidade e '**:**'.

```
1 <visibilidade>:
```

Ao utilizar um modificador de acesso, estamos definindo que tudo que será escrito na classe após, terá seu acesso modificado (Ou até que outro modificador seja utilizado).

No exemplo a seguir, a variável **publica** é **public**, a **privada** é **private** e a **protegida** é **protected**:

```
1 class teste{  
2 public:  
3     int publico;  
4 private:  
5     int privado;  
6 protected:  
7     int protegido;  
8 };
```

PILHAR DE OO - HERANÇA

HERANÇA 01

Herança é utilizada para fazer com que uma classe herde características de outra(s). Utilizando herança, podemos utilizar características de uma classe em outra sem ter que codificar novamente as características.

Uma analogia que podemos fazer é entre um animal e um humano. Como todo humano também é um animal, podemos reaproveitar todas as características de um animal na criação de um humano. Quando uma classe **A** herda característica de uma classe **B**, dizemos que a classe **A** é uma classe derivada de **B** e que a classe **B** é a classe base de **A**.

Para utilizar herança em C++, devemos especificar qual a visibilidade da herança e qual a classe base. O modificador de visibilidade vai alterar a visibilidade dos atributos da classe base na classe derivada (Características ocultas não podem ser acessadas diretamente, é necessário utilizar métodos de classes herdadas para conseguir acessar a características).

- **public:** As características públicas e protegidas são herdadas sem mudança de visibilidade. Características privadas serão ocultas.
- **protected:** As características públicas e protegidas são herdadas protegidas e as características privadas serão ocultas.
- **private (default):** As características públicas são herdadas privadas e as características protegidas e privadas serão ocultas.

Em C++, podemos definir a sintaxe para utilizar herança em C++ é:

```
1 class <classe_derivada> : <visibilidade> <
   classe_base>{
2
3 }
```

Ex: A classe B herda da classe A de forma pública, isso faz com que a classe B também tenha os atributos inteiros a e b com visibilidade protected.

```
1 class A{
2     protected:
3     int a, b;
4 }
5 class B: public A{
6
7 }
```

Exercícios

1. Implemente duas classes, animal e humano:
 - a) Animal: Apresenta os atributos protegidos: idade e sexo.
 - b) Humano: Herda de animal de forma pública. Apresenta os atributos protegidos: nome e altura. 4 Getters e 4 Setters para os 4 atributos do humano (Quando humano herda de animal, o humano recebe os atributos idade e sexo como herança).
 - c) Crie um objeto Humano e utilize seus métodos para verificar o bom funcionamento da sua implementação.

Link resposta: [LINK](#)

2. Implemente duas classes: veículo e carro.
 - a) Veículo: apresenta os atributos protegidos: quantidade atual de passageiros, velocidade atual.
 - b) Carro que herda de forma pública: Apresenta construtor público sem parâmetro que inicializa a quantidade atual de passageiros com 1 e velocidade atual com 0. Método público para aumentar a velocidade. Métodos públicos para aumentar ou diminuir a velocidade atual. Métodos públicos para aumentar ou diminuir um passageiro. Método público para imprimir todos os atributos do carro. Não permita que aconteça alteração no número de passageiros se a velocidade atual do carro não for

0, pois um passageiro não vai pular de um carro em movimento. Não permita que o número de passageiros ou velocidade assumam valores negativos. Não permita que um carro tenha velocidade positiva se não possuir, pelo menos, um passageiro, pois o carro precisa de um motorista para acelerá-lo.

c) Crie um objeto Humano e utilize seus métodos para verificar o bom funcionamento da sua implementação.

Link resposta: [LINK](#)

ESCOPO

Vimos que ao utilizar herança, uma classe derivada recebe características de uma classe base, porém, o que acontece caso a classe derivada possua características de mesmo nome da classe base?

Quando uma classe possui mais de uma característica de mesmo nome, ela vai guardar todas, porém o acesso será diferenciado para cada uma das características. Observe o exemplo a seguir. Uma classe B herda um inteiro x da classe A e a classe C herda da classe B. Como a classe B possui dois inteiros x (um do escopo de A e um do escopo de B), a classe C vai possuir 3 inteiros x.

```
1 class A{
2 public:
3     int x;
4 };
5 class B: public A{
6 public:
7     int x;
8 };
9 class C: public B{
10 public:
11     int x;
12 };
```

Se a classe C possui três atributos inteiro x, como podemos especificar o acesso de cada um? Na linguagem C/C++, sempre que existe mais de uma variável com um mesmo nome que podem ser acessadas em um dado escopo, a linguagem acessa a variável local. Ou seja, se um objeto do tipo C tentar acessar um atributo x diretamente, ele vai acessar o x do escopo do C, e de forma semelhante, se um objeto do tipo B tentar acessar um atributo x diretamente, ele vai acessar o x do escopo do B. Para um objeto do tipo C conseguir acessar os atributos x do escopo de A e B, temos duas opções:

1. Utilizar métodos das classes A e B: Como a prioridade será para o atributo local, se as classes A e B possuírem métodos para acessar os atributos, ao utilizar esses métodos vamos conseguir acessar os atributos. **Link do Código:** [COLOCAR AQUI](#).
2. Utilizar operadores de escopo: Uma forma mais simples, é especificar qual delas vamos acessar utilizando o operador de escopo (::). Como a classe C

possui uma classe B e uma classe B possui uma classe A, “dentro” da classe C existe uma classe B e uma A. Para acessar diretamente o que está no escopo de A, utilizamos A::, e para acessar diretamente o que está no escopo da B, utilizamos B::. Link do Código: COLOCAR AQUI.

VISIBILIDADE DA HERANÇA

EXEMPLOS DE HERANÇA

HERANÇA MÚLTIPLA

EXERCÍCIOS

03 - POLIMORFISMO

PILHAR DE OO - POLIMORFISMO

Um dos principais pilares de OO é o polimorfismo. Polimorfismo significa "várias formas", com isso, o pilar representa que um objeto pode se comportar de formas diferentes dependendo da situação. Temos várias situações que podemos definir múltiplos comportamentos para uma mesma ação, dependendo da situação em que a ação é utilizada.

SOBRECARGA DE MÉTODOS

A forma mais comum de utilizar o polimorfismo é com a utilização de sobrecarga de métodos. Dizemos que um método está sobrecarregado se a classe possui mais de uma ocorrência deste método, porém com listas de parâmetros diferentes.

O C++ considera métodos diferentes se eles possuem assinaturas diferentes. Uma assinatura de um método (Ou de uma função) é composta pela combinação do nome e a lista de parâmetro. Tome cuidado que a assinatura não considera o tipo de retorno, então **não** podemos criar dois métodos com mesmo assinatura, porém, com retorno diferente.

Por exemplo, no código a seguir a classe A possui três métodos de nome "metodo", porém com assinaturas diferentes.

```
1 class A{
2 public:
3     void metodo() {
4         printf("Primeiro\n");
5     }
6     void metodo(int x){
7         printf("Primeiro %d\n", x);
8     }
9     void metodo(double x){
10        printf("Primeiro %f\n", x);
11    }
12};
```

Os métodos deste código possuem as seguintes assinaturas:

- void metodo(): metodo
- void metodo(int x): metodo(int)
- void metodo(double x): metodo(double)

Se a classe A possui três métodos de mesmo nome, qual dos métodos vai ser utilizado quando um objeto utilizar esse método? ... Ai que entra o polimorfismo. Ao definir três métodos de mesmo nome, definimos

três comportamentos diferentes para uma mesma ação. Como o polimorfismo é a capacidade de se comportar de maneiras diferentes dependendo da situação, primeiro o C++ vai identificar qual é a situação e depois executar o comportamento mais adequado.

Ao utilizar o método sobrecarregado, o comportamento será determinado pela lista de parâmetros fornecidas, por exemplo:

```
1 A objeto;
2 objeto.metodo();
3 objeto.metodo(5);
4 objeto.metodo(5.5);
```

Na chamada "objeto.metodo();", como não foi utilizado parâmetro, logo a assinatura utilizada será "metodo()", então o método que será utilizado será o "void metodo()".

Na chamada "objeto.metodo(5);", é identificado que um int foi fornecido como parâmetro, logo a assinatura utilizada será "metodo(int)", então o método que será utilizado será o "void metodo(int x)".

Na chamada "objeto.metodo(5.5);", é identificado que um double foi fornecido como parâmetro, logo a assinatura utilizada será "metodo(double)", então o método que será utilizado será o "void metodo(double x)".

TIPOS GENÉRICOS

Exercícios

1. Implemente uma função que recebe duas referências para variáveis de um mesmo tipo genérico, e troca os valores das variáveis. [Link da resolução AQUI](#).
2. Implemente uma função que recebe um vetor de um tipo genérico e um inteiro representando um tamanho e ordene o vetor. [Link da resolução AQUI](#).
3. Implemente uma classe Par que contém dois atributos públicas, cada um de um tipo genérico. Na main, crie objetos da classe Par e teste seu funcionamento. [Link da resolução AQUI](#).
4. Utilize a função criada no exercício (2), para ordenar um vetor de objetos da classe Par. Ordene os pares pelo primeiro atributo. Caso o primeiro atributo seja igual, ordene pelo segundo. [Link da resolução AQUI](#).

SOBRESCRITA DE MÉTODOS

HERANÇA 02

SOBRESCRITA DE MÉTODOS

RESOLUÇÃO DE EXERCÍCIOS UTILIZANDO HERANÇA

AGENDA TELEFÔNICA

Nesse exercício vamos implementar uma lista telefônica que vai armazenar uma lista de pessoas. Para implementar essa lista, vamos utilizar as seguintes classes: Pessoa, Nó, Lista e Agenda.

A classe Pessoa deve possuir:

- Atributos protegidos:
 - Nome (string)
 - Telefone (string)
- Métodos públicos:
 - Get/Set para os atributos
 - Construtor sem parâmetro que inicializa os atributos com strings vazias.
 - Construtor que recebe duas strings como parâmetro e inicializa os dois atributos.

A classe No deve possuir:

- Atributos públicos:
 - Conteúdo (Pessoa)
 - Próximo (Ponteiro para Nó)
 - Anterior (Ponteiro para Nó)
- Métodos públicos:
 - Construtor sem parâmetro que inicializa os ponteiros como nulos.
 - Construtor que recebe uma Pessoa como parâmetro, inicializa o Conteúdo com a Pessoa recebida e inicializa os ponteiros como nulos.

A classe Lista deve possuir:

- Atributos protegidos:
 - Inicial (Ponteiro para Nó)
 - Final (Ponteiro para Nó)
 - Tamanho (Inteiro)
- Métodos públicos:
 - Lista(): Inicializa os ponteiros como nulos e o tamanho como 0.
 - Adicionar no final(Pessoa x): Adiciona a pessoa X ao final da Lista.
 - Adiciona no início(Pessoa x): Adiciona a pessoa X ao início da Lista.

A classe Agenda deve possuir:

- Atributos protegidos:
 - Pessoas (Lista)
- Métodos públicos:
 - Ordena(): Ordena a Lista por ordem lexicográfica.
 - Imprime(): Imprime a Lista.

Solução disponível no [link](#).

04 - BIBLIOTECAS DO C++