

# Encapsulamento



Prof. Jeferson Souza, MSc. (thejefecomp)

[jeferson.souza@udesc.br](mailto:jeferson.souza@udesc.br)



**UDESC**  
UNIVERSIDADE  
DO ESTADO DE  
SANTA CATARINA

JOINVILLE  
CENTRO DE CIÊNCIAS  
TECNOLÓGICAS

# Afinal, o que é Encapsulamento?

## Definição de Encapsulamento

**Encapsulamento** não é:

- ▶ uma forma de embalar medicamentos;
- ▶ uma forma de empacotar programas;
- ▶ uma forma de virar borboleta;
- ▶ uma forma de proteger-se do frio :-D.

# Final, o que é Encapsulamento?

## Definição de Encapsulamento

Portanto, **Encapsulamento** pode ser definido como uma característica intrínseca presente nas linguagens de programação, onde seus elementos (e.g. variáveis, atributos, métodos, funções, classes, etc...) fazem parte de um contexto bem definido, o qual estabelece os limites da existência e do acesso aos referidos elementos.

# Afinal, o que é Encapsulamento?

## Definição de Encapsulamento

**Encapsulamento** também pode ser visto como uma boa prática de programação, a definir e restringir a existência e o acesso a elementos específicos, por meio de sua declaração em um contexto escolhido.

# Pense em Encapsulamento Como...



Imagem: Pixabay (<https://pixabay.com>)

**Encapsulamento** como um cofrinho de porquinho. Pôr a moedinha no porquinho significa encapsular a mesma.



# Pense na Violação do Encapsulamento Como...

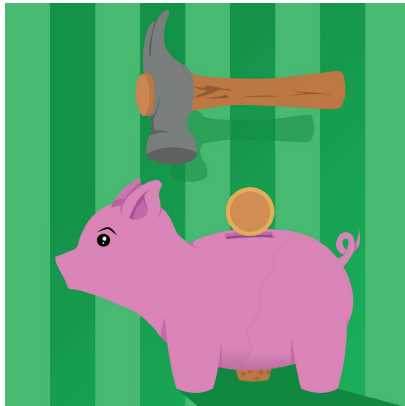


Imagem: Pixabay (<https://pixabay.com>)

A violação do **Encapsulamento** pode ser representada como a quebra do porquinho sem permissão.





# Qual é a definição de Escopo?

## Definição de Escopo

Dentro do **Encapsulamento** o **Escopo** representa o contexto e as restrições associadas ao mesmo. Diz-se que um elemento está dentro do **Escopo** quando encontra-se dentro do contexto de sua definição; e diz-se que um elemento está fora do **Escopo** caso contrário.

# Qual é a definição de Escopo?

**Estou fora do Escopo, então...**

Diz-se ainda que um elemento a tentar ser acessado fora do **Escopo** representa a violação do **Encapsulamento**.

# Escopo de Variáveis na Orientação à Objetos

## O que é uma variável local?

Uma **variável local** é uma variável definida dentro de um método.

# Escopo de Variáveis na Orientação à Objetos

## O que é uma variável local?

Uma **variável local** é uma variável definida dentro de um método.

## O que é uma variável de instância?

Uma **variável de instância** é uma variável que representa um atributo da classe, o qual é instanciado juntamente com o objeto para poder ser utilizado.

## O que é uma variável de classe?

Uma **variável de classe** é uma variável (i.e. atributo) que é partilhada por múltiplas instâncias da classe, a implicar que sua instanciação não ocorre com cada um dos objetos.

# Exemplo de Variável Local em Java

```
public void executarAcao(){
```

```
    Boolean iniciaAcao = true; //A variável iniciaAcao representa uma  
    variável local.
```

```
}
```

# Exemplo de Variável de Instância em Java

```
public class Pessoa {
```

```
    String nome; // A variável nome representa uma variável de instância,  
    i.e., um atributo da classe.
```

```
}
```

# Exemplo de Variável de Classe em Java

```
public class Quadrado {
```

```
    static Double AREA_MAXIMA = 100.00; // A variável  
    AREA_MAXIMA representa uma variável de classe, i.e., um atributo  
    estático da classe.
```

```
}
```

# Exemplo de Encapsulamento de Variáveis em múltiplas camadas em Java

```
public void executarAcao(){
```

```
    Boolean iniciaAcao = true; //A variável iniciaAcao representa uma  
    variável local.
```

```
    {
```

```
        boolean variavelEncapsuladaEmCamadas = true;
```

```
    }
```

```
    //Neste ponto a variável variavelEncapsuladaEmCamadas está fora de  
    escopo, mesmo a estar dentro do método.
```

```
}
```



# Modificadores de Acesso em Java

## O que são os Modificadores de Acesso?

Os modificadores de acesso estabelecem restrições ao *Encapsulamento* dos elementos presentes na linguagem. Cada modificador de acesso permite, ou não, o acesso de um elemento fora de seu escopo de definição.

# Pense nos Modificadores de Acesso Como...



Imagem: Pixabay (<https://pixabay.com>)

**Modificador de Acesso** como a autorização para acessar as moedinhas do porquinho por meio da interface exposta.



# Tipos de Modificadores de Acesso em Java

## Podem ser de quatro tipos

- ▶ **public**: elemento pode ser acessado por qualquer classe;
- ▶ **private**: elemento pode ser acessado somente dentro da classe;
- ▶ **protected**: elemento pode ser acessado de classes do mesmo pacote e/ou subclasses;
- ▶ **Acesso padrão (privado no pacote)**: elemento pode ser acessado por qualquer classe ou subclasse dentro do mesmo pacote. Não existe modificador de acesso, basta omitir.

# Classificadores Opcionais

## Podem ser de seis tipos

- ▶ **static**: elemento faz parte da classe, sem precisar de uma instância da respectiva classe para ser acessado;
- ▶ **abstract**: classe precisa ser estendida e método precisa ter uma implementação realizada por uma subclasse (Veremos maiores detalhes em Herança);
- ▶ **final**: variável pode ser atribuída somente quando inicializada, e método não pode ser sobreescrito por uma subclasse;

# Classificadores Opcionais (Continuação)

## Podem ser de seis tipos (Continuação)

- ▶ **synchronized**: garante que um dado bloco somente poderá ser acessado de forma serializada, ie., uma linha de execução por vez;
- ▶ **native**: utilizado para interagir com código escrito em outra linguagem de programação, e.g., C++;
- ▶ **strictfp**: utilizado para tornar os cálculos de ponto flutuante portáteis.

**PS:** Não veremos com muita frequência a utilização destes classificadores opcionais por serem aplicados em domínios mais avançados, tais como Programação Paralela e Distribuída.

# Exemplo de acesso a Elemento com Modificador de Acesso (**public**)

```
public class Principal {  
    public static void main(String ...args){  
        Animal animal = new Animal();  
        animal.setDescricao("Golfinho-Chileno (Cephalorhynchus eutropia)");  
    }  
    public class Animal {  
        private String descricao;  
        public void setDescricao(String descricao){  
            this.descricao = descricao;  
        }  
    }  
}
```

Os método público **setDescricao()** da classe **Animal** está a ser acessado dentro da classe **Principal**.

# Exemplo de acesso a elemento com Modificador de Acesso (**private**)

```
public class Pessoa {  
    private String nome;  
    public String getNome(){  
        return this.nome;  
    }  
    public void setNome(String nome){  
        this.nome = nome;  
    }  
}
```

O atributo **nome** está a ser acessado dentro da classe nos métodos **getNome()** e **setNome()**.



# Exemplo de acesso a Elemento com Modificador de Acesso (**protected**)

```
public class Principal {  
    public static void main(String ...args){  
        Pessoa pessoa = new Pessoa();  
        pessoa.nome = "Odete";  
        System.out.println(pessoa.nome);  
    }  
    class Pessoa {  
        protected String nome;  
    }  
}
```

O atributo **nome** da classe **Pessoa** está a ser acessado dentro da classe **Principal** (acesso **protected**).

## Exemplo de acesso a Elemento sem Modificador de Acesso [**Acesso padrão (privado no pacote)**]

```
public class Principal {  
    public static void main(String ...args){  
        Carro carro = new Carro();  
        carro.denominacao = "Fusca Bola";  
        System.out.println(carro.denominacao);  
    }  
    class Carro {  
        String denominacao;  
    }  
}
```

O atributo **denominacao** da classe **Carro** está a ser acessado dentro da classe **Principal** [**Acesso padrão (privado no pacote)**].

# Classes Aninhadas (Nested Classes) em Java

## O que são Classes Aninhadas (Nested Classes)?

As **Classes Aninhadas (Nested Classes)** são classes que podem ser declaradas dentro de outras classes. São de quatro tipos:

- ▶ **Classe Membro (Member Inner Class):** são declaradas como variáveis de instância da classe;
- ▶ **Classe Local (Local Inner Class):** são declaradas dentro de métodos;
- ▶ **Classe Anônima (Anonymous Class):** tipo especial de classe local que não possui nome;
- ▶ **Classe Estática (Static Nested Class):** são declaradas como variáveis de classe.

# Exemplo de Classe Membro (Member Inner Class)

```
public class Veiculo {  
    private String nome;  
    private class Interior {  
        private Boolean comercial;  
        public void setComercial(Boolean comercial){  
            this.comercial = comercial;  
        }  
    }  
    private Interior interior;  
    public void criaInterior(Boolean comercial){  
        this.interior = new Interior();  
        this.interior.setComercial(comercial);  
    }  
}
```

Neste exemplo a classe *Interior* é uma **Classe Membro** da classe **Veiculo**.

# Exemplo de Classe Local (Local Inner Class) [Boyarsky&Selikoff, 2015]

```
public class Outer {  
    private int tamanho = 5;  
    public void calcular() {  
        final int largura;  
        class Inner {  
            public void multiplicar(){  
                System.out.println(tamanho * largura);  
            }  
        }  
        Inner inner = new Inner();  
        inner.multiplicar();  
    }  
    public static void main(String[] args){  
        Outer outer = new Outer();  
        outer.calcular();  
    }  
}
```

Neste exemplo a classe *Inner* é uma **Classe Local** do método **calcular()**.

# Exemplo de Classe Anônima (Anonymous Class) [Boyarsky&Selikoff, 2015]

```
public class AnonInner {  
    abstract class VendaSomenteHoje {  
        abstract int descontoDollar();  
    }  
    public int admissao(int precoBase){  
        VendaSomenteHoje venda = new VendaSomenteHoje(){  
            int descontoDollar() { return 3;}  
        };  
        return precoBase - venda.descontoDollar();  
    }  
}
```

Neste exemplo a declaração de uma subclasse da classe *VendaSomenteHoje* é uma **Classe Anônima** do método **admissao()**.

# Exemplo de Classe Estática (Static Nested Class)

```
public class Principal {  
    private static class Carro {  
        private String denominacao;  
    }  
    public static void main(String ...args){  
        Carro carro = new Carro();  
        carro.denominacao = "Fusca Bola";  
        System.out.println(carro.denominacao);  
    }  
}
```

Neste exemplo a classe *Carro* é uma **Classe Estática** da classe **Principal**.

# A Magia dos Métodos em Java

Existe muita coisa além do **public static void main()**...

Não é só do método **public static void main()** que vive o mundo que descreve o comportamento dos programas em Java. Existe muito mais além deste método principal e crucial para a execução de programas. Portanto, vamos desbravar o mundo dos métodos e sua relação com o encapsulamento.



# A Magia dos Métodos em Java - Continuação

## O desbravar da assinatura...

Um método Java pode ser definido da seguinte forma:

`< mod_acesso > < opt_classif > < retorno > < nome > ( < lista_param > ) < opt_exceção > { < corpo > }`

# A Magia dos Métodos em Java - Continuação

## O desbravar da assinatura...

Onde:

`< mod_acesso >` é o modificador de acesso;

`< opt_classif >` é o classificador (opcional) [PS: podem existir vários separados por espaços.];

`< retorno >` é o tipo de retorno;

`< nome >` é o nome do método;

`< lista_param >` é a lista de parâmetros;

`< opt_exceção >` é a exceção que pode ser disparada pelo método (opcional) [PS: podem existir várias separadas por vírgula];

`< corpo >` é o corpo do método.

# A Magia dos Métodos em Java - Continuação

## O desbravar da assinatura...

Os elementos que caracterizam a assinatura singular de cada um dos métodos são: o **nome do método** ( $\langle nome \rangle$ ) e a **lista de parâmetros** ( $\langle lista\_param \rangle$ ). A mudança de todos os outros elementos não caracteriza uma mudança de sua assinatura. A implicação desta característica está relacionada com o conceito de Polimorfismo (Veremos maiores detalhes juntamente com o conceito de Herança).

# A Magia dos Métodos em Java - Continuação

## Relação com encapsulamento

Cada método representa um contexto único dentro de um contexto mais abrangente definido pela classe<sup>a</sup>. Portanto, a declaração de um método, por si só, representa um elemento a fornecer um encapsulamento adicional à definição e execução dos programas.

---

<sup>a</sup>Ou pela Interface, tal como veremos quando os conceitos de Herança e Polimorfismo forem abordados.

# A Magia dos Métodos em Java - Continuação

## Exemplo de método 1

```
public String getNome () {  
    return this.nome; //Corpo do método  
}
```

Onde:

**public** é o modificador de acesso;

**String** é o tipo de retorno;

**getNome** é o nome do método;

O método não recebe parâmetros, e portanto não existe nada entre os parênteses [()]. As chaves [{}] são obrigatórias para delimitar o início e o fim do corpo do método.

# A Magia dos Métodos em Java - Continuação

## Exemplo de método 2

```
public final void setNome (String nome) {  
this.nome = nome; //Corpo do método  
}
```

Onde:

**public** é o modificador de acesso;

**final** é o classificador;

**void** é o tipo de retorno (i.e. sem retorno);

**setNome** é o nome do método;

**String nome** é a lista de parâmetros (com um só elemento).

# A Magia dos Métodos em Java - Continuação

## Exemplo de método 3

```
public final void sorrir () throws POOException {  
    //Dê um sorriso :-).  
}
```

Onde:

**public** é o modificador de acesso;

**final** é o classificador;

**void** é o tipo de retorno (i.e. sem retorno);

**sorrir** é o nome do método;

**throws** é a palavra reservada que indica o disparo da exceção **POOException** (Acontece quando vocês não dão um sorriso com as minhas piadas o/).



# A Magia dos Métodos em Java - Continuação

## O desbravar do Varargs...

Exemplo: **public static void** main (String ...args) { }

Alguns de vocês já podem ter se perguntado: Afinal, para que servem os três pontinhos (...) na lista de parâmetros dos métodos?

Os três pontinhos (...) indicam a presença de uma construção da linguagem chamada de **Varargs** (i.e. argumentos de tamanho variável). A **Varargs** comportam-se como se fosse um *array* (i.e. vetor), mas possui uma característica peculiar: só pode ser utilizada se for o último elemento da lista de parâmetros de um método. No exemplo acima o tradicional **String[] args** pode ser substituído pela **Varargs** por ser um parâmetro singular.



# A Magia dos Métodos em Java - Continuação

## Exemplo de método com Varargs

```
public final void recebeFruta (String nomeVendedor, String  
...frutas) {
```

//O acesso a cada uma das frutas pode ser feito pelo índice do array frutas, a começar pelo valor inicial de zero (0). O tipo associado à Varargs pode ser qualquer tipo válido na linguagem de programação Java, a incluir os tipos (i.e. classes) definidos pelo desenvolvedor.

```
}
```

Ao realizar a chamada:

```
recebeFruta(“Jeferson”, “Banana”, “Laranja”, “Limão”);
```

```
frutas[0] -> “Banana”;
```

```
frutas[1] -> “Laranja”;
```

```
frutas[2] -> “Limão”.
```

# Pacotes em Java

## Afinal, aonde está o meu pacote?

Um **pacote** é um elemento em orientação a objetos que permite inserir um nível adicional de encapsulamento aos programas. Em Java, os pacotes podem ser utilizados por meio da palavra reservada **package**. Entretanto, existe um “pacote padrão” (*default package*), e portanto mesmo sem realizar a declaração explícita de um pacote, a definição da classe acaba por fazer parte do “pacote padrão”.

# Pense nos Pacotes Como...



Imagem: Pixabay (<https://pixabay.com>)

**Pacote** como um saco de papel, daqueles utilizados em supermercado. Pode-se ter elementos (i.e. Classes e Interfaces) e outros pacotes dentro. Cada pacote representa um nível de encapsulamento adicional, a caracterizar unicamente os elementos internos.

# Criação de Pacotes em Java

## Um Pacote representa um diretório no sistema de arquivos...

Em termos do sistema operacional, a criação de um **pacote** representa a simples criação de um diretório no sistema de arquivos. Não existe magia, nem muito menos esquizofrenia. Basta utilizar a simples criação de um diretório para começar a “empacotar”.

# Criação de Pacotes em Java - Continuação

## Exemplo de classe com pacote 1

**package** poo; //Deve ser a primeira linha do arquivo.

```
public class Pessoa {  
    private String nome;  
    public String getNome(){  
        return this.nome;  
    }  
    public void setNome(String nome){  
        this.nome = nome;  
    }  
}
```

# Criação de Pacotes em Java - Continuação

## Exemplo de classe com pacote 2

**package** org.poo; //Deve ser a primeira linha do arquivo.

```
public class Carro {  
    private String nome;  
    public String getNome(){  
        return this.nome;  
    }  
    public void setNome(String nome){  
        this.nome = nome;  
    }  
}
```

# Criação de Pacotes em Java

## Nas declarações de pacotes...

Cada nível (i.e. **pacote**) é separado por um ponto (.), o qual indica a entrada em um novo diretório no sistema de arquivos. Portanto, a declaração:

**package** poo;

refere-se ao diretório *poo* no sistema de arquivos. Enquanto que a declaração:

**package** org.poo;

refere-se aos diretórios *org/poo* no sistema de arquivos.

# Nome dos Elementos com Pacote

## O ponto não é usado só na declaração do pacote...

Elementos (i.e. classes e interfaces<sup>a</sup>) são identificados unicamente pelo seu nome composto, o qual inclui o nome de todos os pacotes que fizerem parte de sua hierarquia de pacotes. Nos exemplos anteriores as classes *Pessoa* e *Carro* são identificadas unicamente da seguinte forma:

**poo.Pessoa**

**org.poo.Carro**

Portanto se existirem duas classes com o mesmo nome, mas com declaração de pacote distinta, essas classes são vistas pela Máquina Virtual Java como classes distintas.

---

<sup>a</sup>Interfaces serão introduzidas juntamente com os conceitos de Herança e Polimorfismo.



# O uso do **import**

## Abreviar é sempre bom...

A palavra reservada **import** serve para que não seja necessário utilizar o nome composto cada vez que um elemento (i.e. classe ou interface) for utilizado no código-fonte. É possível “importar” o pacote todo, ou uma classe específica para que somente o seu nome simples (nome declarado no arquivo .java) possa ser utilizado.

# Exemplo de uso do **import** - Classe Específica

```
package poo;  
import java.util.Scanner;  
public class Principal {  
    public static void main(String ...args){  
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
    }  
}
```

Caso o **import** não fosse realizado, a classe Scanner só poderia ser utilizada com o seu nome composto java.util.Scanner.

# Exemplo de uso do **import** - Pacote Completo

```
package poo;  
import java.util.*;  
public class Principal {  
    public static void main(String ...args){  
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
    }  
}
```

Todas as classes do pacote java.util podem ser utilizadas somente pelo seu nome simples. Isso é possível graças ao uso do asterísco (\*) na declaração da importação.

# Exemplo de uso do **import** - Importação Estática

```
package poo;
import static java.util.Arrays.asList;
import static java.util.List;
import java.util.Scanner;
public class Principal {
    public static void main(String ...args){
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        List<String> listaNomes = asList("Jeferson", "José", "Zeca");
    }
}
```

A classe `java.util.Arrays` possui um método estático `asList()`, o qual está a ser importado no exemplo acima. Não é permitido importar todos os métodos estáticos de uma classe, como é feito com as classes de um dado pacote.

# Curiosidade acerca do uso do **import**

## Com nomes simples iguais, importa uma vez e não mais...

Quando existirem duas classes com nome simples iguais tais como **org.poo.Pessoa** e **poo.Pessoa**, somente uma delas poderá ser importada. A outra, obrigatoriamente, precisa de seu nome composto para ser utilizada.

# Como compilar e executar com pacotes

## Exemplo de compilação

```
javac -classpath . org/poo/Pessoa.java
```

## Exemplo de execução

```
java -classpath . org.poo.Pessoa
```

O desenvolvedor deve estar no diretório acima do primeiro diretório a representar o primeiro pacote.

# Bibliografia

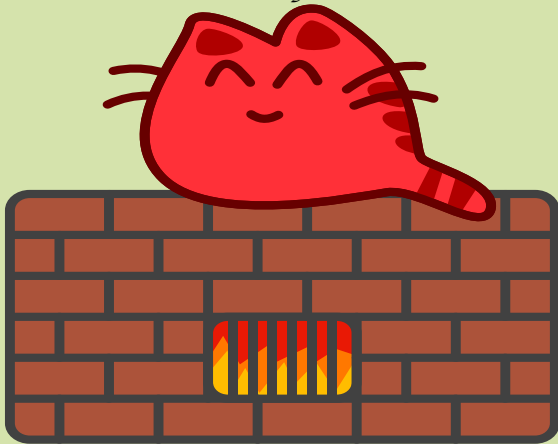


BOYARSKY, J. and SELIKOFF, S. *“Oracle Certified Associate Java SE 8 Programmer I: Study Guide”*. Sybex. Indianápolis, Indiana. 2015.



BOYARSKY, J. and SELIKOFF, S. *“Oracle Certified Associate Java SE 8 Programmer II: Study Guide”*. Sybex. Indianápolis, Indiana. 2016.

*That's it folks!*



*Thank you for your attention!*