

## Fundamentos Java e Orientação a Objetos



Por  
**Thiago Faria**

### 3.6. Exercício: instanciando e acessando atributos do objeto

3. Orientação a Objetos - parte 1

Utilizando o Eclipse, vamos fazer este primeiro exercícios sobre Orientação a Objetos. Fique a vontade para criar outro projeto ou utilizar um existente.

Um pet shop te chamou para ajudar no controle dos animais que eles cuidam. Eles irão precisar de muitos serviços, o primeiro é mapear qual o nome, raça, sexo (macho ou fêmea) e idade.

1. Crie uma classe chamada "Cachorro" e adicione os atributos para nome, raça, sexo e idade.

```
public class Cachorro {  
  
    String nome;  
    String raca;  
    char sexo;  
    int idade;  
  
}
```

2. Crie uma outra classe chamada "PetShop" para testarmos nossa classe "Cachorro". Adicione o método "main".

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

3. Agora vamos instanciar um objeto do tipo "Cachorro". Dentro do método "main" utilize a palavra-chave "new" para criar o objeto.

```
...  
Cachorro cachorro = new Cachorro();
```

4. Agora que temos um objeto do tipo "Cachorro", vamos definir os atributos dele.

```
...  
cachorro.nome = "Bidu";  
cachorro.idade = 1;  
cachorro.raca = "Boxer";  
cachorro.sexo = 'M';
```

5. Para mostrar na saída os valores deste objeto, vamos utilizar o código abaixo.

```
System.out.println("Nome: " + cachorro.nome);  
System.out.println("Idade: " + cachorro.idade);  
System.out.println("Raça: " + cachorro.raca);  
System.out.println("Sexo: " + cachorro.sexo);
```

6. Execute o programa e veja o resultado na saída do console. Arrisque um pouco, crie outro objeto do tipo "Cachorro" e tente perceber que são objetos diferentes criados a partir de uma única classe.

 [Acesse o código-fonte desta aula](#)

#### Comentários sobre esta aula



**Carla Souza Portela** - 11/09/2012 às 11:29

Bom Dia!!

Instalei minha JDK, mas quando tento executar pelo cmd consta erro(não cria o .class). Fiz a instalação/desinstalação 3x, conforme mostrado em vídeo até que resolvi prosseguir nos estudos para não perder tanto tempo instalei o eclipse, sendo que se faço a execução pelo eclipse não ocorre erro, aparentemente, enfim, gostaria de utilizar o cmd para compilar, caso possa ajudar, agradeço.  
Gostaria tbm de solicitar algum tutorial para ajudar na instalação/conexão do eclipse com um banco de dados.



**Normandes Júnior** INSTRUTOR - 11/09/2012 às 11:39

Bom dia Carla.

Por favor, copie e cole o erro que aparece no cmd aqui.



**Diogo Álvaro Bezerra** - 06/03/2012 às 12:30

Coisa que aprendi nesse exercício: Se na hora de definir o atributo cachorro.sexo você colocar "M" (em aspas duplas) dá erro porque o Java entende que é uma String. Tem que colocar obrigatoriamente com aspas simples 'M' para funcionar. Entendi certo?



**Normandes Júnior** INSTRUTOR - 06/03/2012 às 13:48

Perfeito. Aprendeu certinho.

" - vc usa para strings

' - vc usa para char

**Compartilhe esta aula com seus amigos**

1. Introdução

- 1.1. Como aprender Java? 5m 50s GRÁTIS
- 1.2. A história do Java 2m 46s GRÁTIS
- 1.3. As plataformas Java e como elas evoluem 10m 31s GRÁTIS
- 1.4. Máquina virtual Java 8m 45s GRÁTIS
- 1.5. Baixando, instalando e configurando a JDK 7m 59s GRÁTIS
- 1.6. Exercício: instalação da JDK GRÁTIS

2. Fundamentos da linguagem

- 2.1. Codificando, compilando e executando o programa "oi mundo" 13m 10s GRÁTIS
- 2.2. Exercício: codificando um primeiro programa GRÁTIS
- 2.3. Comentários 3m 3s GRÁTIS
- 2.4. Sequências de escape 5m 14s GRÁTIS
- 2.5. Palavras reservadas 3m 32s GRÁTIS
- 2.6. Convenções de código 2m 28s GRÁTIS
- 2.7. Trabalhando com variáveis 6m 18s GRÁTIS
- 2.8. Nomeando variáveis 5m 42s GRÁTIS
- 2.9. Operadores aritméticos 9m 36s GRÁTIS
- 2.10. Exercício: variáveis e operadores aritméticos GRÁTIS
- 2.11. Tipos primitivos 12m 0s GRÁTIS
- 2.12. Outros operadores de atribuição 4m 43s GRÁTIS
- 2.13. Conversão de tipos primitivos 12m 39s GRÁTIS
- 2.14. Promoção aritmética 6m 25s GRÁTIS
- 2.15. Exercício: tipos primitivos e outros operadores de atribuição GRÁTIS
- 2.16. Trabalhando com strings 7m 5s GRÁTIS
- 2.17. Recebendo entrada de dados 7m 41s GRÁTIS
- 2.18. Operadores de comparação e igualdade 6m 40s GRÁTIS
- 2.19. Estruturas de controle if, else if e else 12m 23s GRÁTIS
- 2.20. Exercício: Strings, entrada de dados, operadores de comparação e if else GRÁTIS
- 2.21. Escopo de variáveis 6m 3s GRÁTIS
- 2.22. Operadores lógicos 15m 13s GRÁTIS
- 2.23. Exercício: operadores lógicos GRÁTIS
- 2.24. Estrutura de controle switch 7m 10s GRÁTIS
- 2.25. Operador ternário 6m 49s GRÁTIS
- 2.26. Operadores de incremento e decremento 8m 11s GRÁTIS
- 2.27. Estrutura de controle while 5m 45s GRÁTIS
- 2.28. Estrutura de controle do-while 3m 47s GRÁTIS
- 2.29. Estrutura de controle for 4m 15s GRÁTIS
- 2.30. Cláusulas break e continue 7m 2s GRÁTIS
- 2.31. Exercício: operador ternário, decremento e estruturas de repetição GRÁTIS
- 2.32. Introdução e instalação do Eclipse IDE 13m 40s GRÁTIS
- 2.33. Depurando códigos com o Eclipse 8m 43s GRÁTIS
- 2.34. Exercício: instalando o Eclipse IDE GRÁTIS

3. Orientação a Objetos - parte 1

- 3.1. O que é POO? 2m 57s GRÁTIS
- 3.2. Classes e objetos 5m 16s GRÁTIS
- 3.3. Criando uma classe com atributos 2m 48s GRÁTIS
- 3.4. Instanciando objetos 7m 59s GRÁTIS
- 3.5. Acessando atributos de objetos 8m 32s GRÁTIS
- 3.6. Exercício: instanciando e acessando atributos do objeto GRÁTIS
- 3.7. Composição de objetos 9m 28s GRÁTIS
- 3.8. Valores padrão 5m 59s GRÁTIS
- 3.9. Variáveis referenciam objetos 9m 22s GRÁTIS
- 3.10. Criando, nomeando e chamando métodos 8m 2s GRÁTIS
- 3.11. Métodos com retorno 11m 13s GRÁTIS
- 3.12. Passando argumentos para métodos 5m 25s GRÁTIS
- 3.13. Argumentos por valor ou referência 7m 0s GRÁTIS
- 3.14. Exercício: composição de objetos e chamada de métodos GRÁTIS

4. Wrappers, boxing e arrays

- 4.1. Wrappers do java.lang 3m 31s GRÁTIS
- 4.2. Boxing 6m 47s GRÁTIS
- 4.3. Desafio: wrappers e boxing GRÁTIS
- 4.4. Trabalhando com arrays 16m 37s GRÁTIS
- 4.5. Exercício: arrays GRÁTIS

5. Orientação a Objetos - parte 2

- 5.1. Introdução à UML e diagrama de classes 7m 31s GRÁTIS
- 5.2. Desafio: diagrama de classes GRÁTIS
- 5.3. O objeto this 8m 18s GRÁTIS
- 5.4. Construtores 11m 43s GRÁTIS
- 5.5. Encapsulamento e modificadores de acesso public e private 11m 7s GRÁTIS
- 5.6. Criando JavaBeans 8m 40s GRÁTIS
- 5.7. Desafio: objeto this, construtores e JavaBeans GRÁTIS
- 5.8. Organizando os projetos em pacotes 11m 51s GRÁTIS
- 5.9. Modificador de acesso default 6m 55s GRÁTIS
- 5.10. Modificadores static e final 12m 40s GRÁTIS
- 5.11. Desafio: static e final GRÁTIS
- 5.12. Enumerações 17m 26s GRÁTIS
- 5.13. Desafio: pacotes e enumerações GRÁTIS
- 5.14. Herança e modificador protected 10m 42s GRÁTIS
- 5.15. Classe java.lang.Object 4m 13s GRÁTIS

- 5.16. Sobreposição

7m 48s

GRÁTIS
- 5.17. Desafio: herança e sobreposição

GRÁTIS
- 5.18. Sobrecarga

7m 48s

GRÁTIS
- 5.19. Exercício: sobrecarga

GRÁTIS
- 5.20. Polimorfismo, casting de objetos e instanceof

18m 49s

GRÁTIS
- 5.21. Classes abstratas

9m 49s

GRÁTIS
- 5.22. Desafio: polimorfismo e classes abstratas

GRÁTIS
- 5.23. Interfaces

11m 49s

GRÁTIS
- 5.24. Exercício: interfaces e polimorfismo

GRÁTIS

6. Tópicos avançados

- 6.1. Coleta de lixo

8m 40s

GRÁTIS
- 6.2. Classe java.lang.Math

16m 6s

GRÁTIS
- 6.3. Desafio: classe java.lang.Math

GRÁTIS
- 6.4. Tratando e lançando exceções

29m 12s

GRÁTIS
- 6.5. Desafio: exceções

GRÁTIS
- 6.6. Classes String, StringBuffer e StringBuilder

8m 26s

GRÁTIS
- 6.7. Trabalhando com datas

19m 28s

GRÁTIS
- 6.8. Desafio: datas

GRÁTIS
- 6.9. Trabalhando com números

9m 12s

GRÁTIS
- 6.10. Desafio: números

GRÁTIS
- 6.11. Collections Framework

22m 25s

GRÁTIS
- 6.12. Desafio: collections

GRÁTIS
- 6.13. Arquivos JAR

6m 19s

GRÁTIS
- 6.14. Exercício: arquivos JAR

GRÁTIS
- 6.15. Documentação javadoc

9m 55s

GRÁTIS
- 6.16. Desafio: javadoc

GRÁTIS
- 6.17. Próximos passos

4m 8s

GRÁTIS
- 6.18. Conclusão

2m 6s

GRÁTIS