



# Estrutura geral de uma classe – Parte 3

DC – UFRPE

Programação II

Prof. Gustavo Callou

[gustavo.callou@ufrpe.br](mailto:gustavo.callou@ufrpe.br)

# Roteiro

- ▶ Comparação entre Objetos
- ▶ Operador instanceof



# Comparação entre objetos

- ▶ Deve ser feita sempre usando o método equals
- ▶ Exemplo: comparação entre contas c1 e c2

c1 == c2

c1.equals(  
c2)

Comparando  
referências

Comparando  
conteúdos

# Comparação entre objetos

- ▶ Exemplo: comparando objetos do tipo string

```
String s1 = "Isto é uma string";
```

```
String s2 = "Isto é uma string";
```

`s1 == s2`

False

`s1.equals(s2)`

Prof. Gustavo Callou True

# Operador instanceof

- ▶ Utilizada para saber se uma referência aponta para determinado tipo

referencia instanceof Tipo =  
referencia aponta para objeto da Classe Tipo?

- ▶ SIM = retorna true
- ▶ NÃO = retorna false

# Método equals de Conta

```
public boolean equals(Object o){  
    if (o instanceof Conta){  
        Conta novaConta = (Conta)o;  
        if (this.numero.equals(novaConta.numero)){  
            return true;  
        }  
    }  
    return false;  
}
```

## Exercício 2

- ▶ Escreva uma classe que represente um país. Um país tem como atributos o seu nome, o nome da capital, sua dimensão em Km<sup>2</sup> e uma lista de países com os quais ele faz fronteira. Represente a classe e forneça os seguintes construtores e métodos:
  - a) Construtor que inicialize o nome, capital, dimensão do país e os países que fazem fronteira;
  - b) Métodos de acesso (gets) para as propriedades indicadas no item (a);
  - c) Um método que permita verificar se dois países são iguais (dois países são iguais se eles tiverem o mesmo nome e a mesma capital).
  - d) Um método que adiciona países a fronteira.
  - e) Um método que retorne a lista de países que faz fronteira;