



ISECMAR – UTA
POO – Programação Orientado a Objetos

Classe String

Em java a Classe String é uma classe, classe padrão que é usada para criar e manipular objetos de strings. Ela é imutável, o que significa que uma vez que o objeto de String é criado, ele não pode ser alterado. Em vez disso, quando uma operação é realizada em um objeto de String, um novo objeto é criado.

Principais métodos da classe String:

- **length():** retorna o comprimento da String;
- **charAt(int index):** retorna o caractere localizado no índice específico;
- **substring(int beginIndex, int endIndex):** retorna uma nova String que é uma subcadeia da String original;
- **indexOf(int ch):** retorna o índice da primeira ocorrência do caractere específico;
- **equals(Object obj):** retorna verdadeiro se o objeto específico for igual à String atual;
- **toUpperCase():** retorna uma nova String com todos os caracteres em maiúsculas;
- **toLowerCase():** retorna uma nova String com todos os caracteres em minúsculas;
- **trim():** retorna uma nova String após remover todos os espaços em branco no início e no final da String.



ISECMAR – UTA
POO – Programação Orientado a Objetos

Construtores da classe String:

- **String():** cria uma nova String vazia;
- **String(char[] arrayDeChar):** cria uma nova String a partir de um array de caracteres.
- **String(String original):** cria uma nova String a partir de outra String;
- **String(byte[] arrayDeByte):** cria uma nova String a partir de um array de bytes;
- **String(byte[] arrayDeByte, String charset):** cria uma nova String a partir de um array de bytes usando o conjunto de caracteres especificado.

Docente:

Paulo Silva

Discente:

Vanessa Okafor



UNIVERSIDADE
TÉCNICA DO
ATLÂNTICO



CAMPUS
DO MAR

ISECMAR – UTA

POO – Programação Orientado a Objetos