

04 - Modificar static e final

segunda-feira, 2 de maio de 2022

19:47

MODIFICADOR FINAL

pode ser usada na declaração de classes, atributos e métodos.

FINAL em um atributo o transforma em uma constante.

visibilidade **final** tipo NOME_DO_ATRIBUTO = valor;

será abordada em outro momento

tipos primitivos ou referência

escrito em letra maiúscula seguindo o padrão Java
Beans

MODIFICADOR STATIC

na declaração de atributos e métodos. Não é comum em classes

Sintaxe para atributos:

visibilidade **static** tipo nomeDoAtributo;

Sintaxe para métodos:

visibilidade **static** tipo nomeDoMétodo(parâmetros) {
corpo do método
}

em atributos

Utilizado quando o atributo está relacionado a classe, e não aos objetos. Dessa forma, ele sempre será o mesmo na classe

em métodos

Métodos independentes dos objetos

SOBRECARGA DE MÉTODOS

Dois métodos podem ter o mesmo nome se eles tiverem parâmetros diferentes.

```
public void meuMetodo(int p1) {...}
public void meuMetodo(String p1) {...}
public void meuMetodo(int p1, String p2) {...}
public void meuMetodo(String p1, int p2) {...}
public void meuMetodo(int p1, String p2, double p3) {...}
public int meuMetodo(int p1) {...}  CUIDADO com esse método!!!
                                   Ele está sobrecarregado???
```

NÃO, porque a diferenciação deve estar nos parâmetros, independente do tipo de retorno do método.

MÉTODO CONSTRUTOR

- Iniciador da classe que solicita a JVM a alocação de espaço em memória

- Inicia os atributos
- Métodos invocados com o operador `new`
- Não possuem retorno
- Possuem o mesmo nome da classe
- Toda vez que um objeto é criado, o construtor é acionado.
- Toda classe possui um construtor default
- Daí pra sobrecarregar construtores, assim como fazemos com métodos.

```
public class ContaBancaria {
    String nome;
    double saldo;
    static double LimiteCredito = 500;

    public ContaBancaria(String n, double s) {
        nome = n;
        saldo = s;
    }

    public static void aumentarCredito() {
        LimiteCredito *= 1.2;
    }
}
```

REFERÊNCIA THIS

- é uma forma de referenciar o objeto ativo na memória.
- diferencia o atributo de outras variáveis.

CICLO DE VIDA DE UM OBJETO

ao atribuir `null` para um objeto, ele se torna elegível para a coleta de lixo