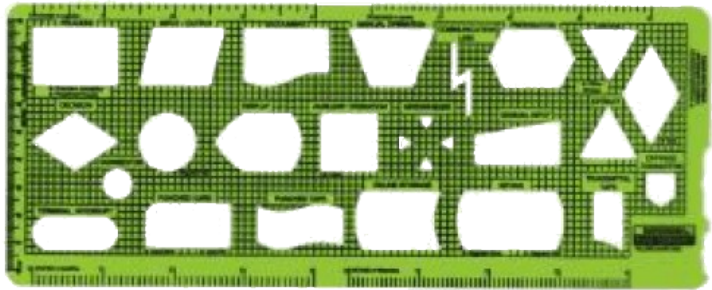


# Lógica e Programação Java



Programadores {+ Inovadores ;}

[www.x25.com.br](http://www.x25.com.br)

- Orientação a Objetos – Parte 1
  - Princípios
    - Abstração, Encapsulamento, Generalização e Modularidade
  - IS-A (associação e agrupamento) e HAS-A (herança)
  - Mundos de Karel



# Relembrando – Classe



Programadores {+ Inovadores ;}

[www.x25.com.br](http://www.x25.com.br)

# Relembrando – Objeto



Programadores {+ Inovadores ;}

[www.x25.com.br](http://www.x25.com.br)



## Atributos

qtdQuarto: int  
corSala: Cor

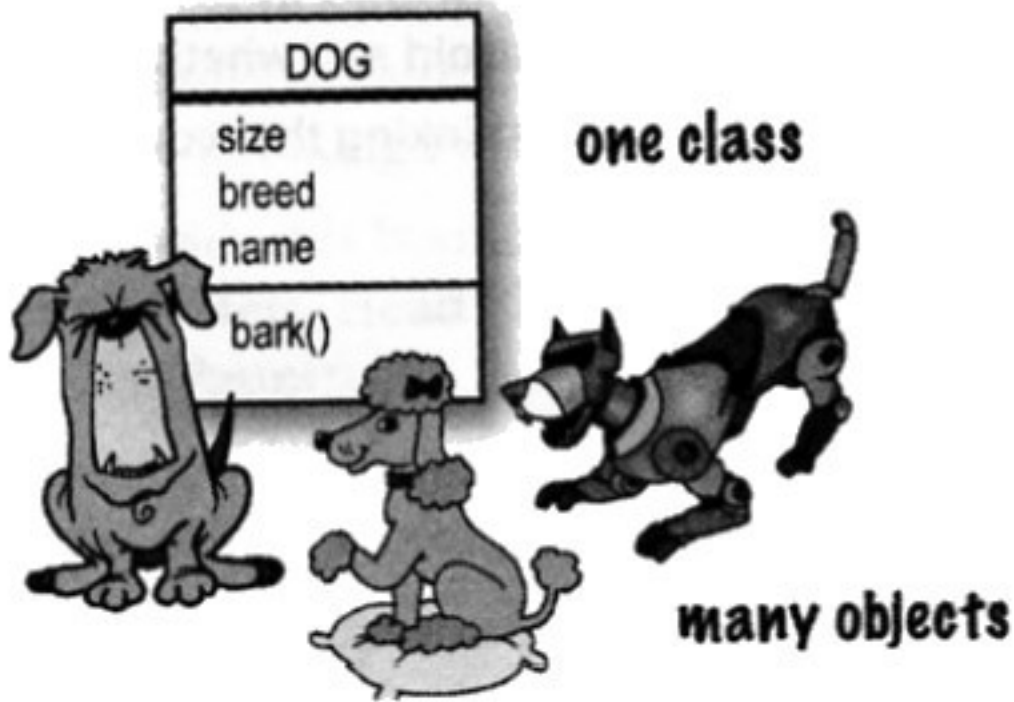
## Métodos

morar()  
vista(): Imagem



# Orientação a Objetos – Principais Benefícios

Natural  
Confiável  
Reutilizável  
Manutenível  
Extensível  
Oportuna



## Armadilhas – Deve-se Evitar

- 1ª – Pensar na POO como linguagem
- 2ª – Ter medo da reutilização
- 3ª – Pensar como uma solução “sucesso”
- 4ª – Programação Egoísta



Programadores {+ Inovadores ;}

[www.x25.com.br](http://www.x25.com.br)

# Princípios da Orientação a Objetos

## Abstração

Isolar os aspectos que sejam importantes para algum propósito e suprimir os que não forem.

## Encapsulamento

Definição da OO que não é preciso conhecer o todo para saber o funcionamento da classe.

## Generalização (Herança)

Uma classe pode gerar novas classes que sejam suas cópias perfeitas e a partir destas é possível readaptá-las ao meio em que vivem.

## Modularidade

É melhor uma classe ter 100 métodos com 10 instruções, do que, um método com 1.000 instruções.





Defina os atributos da classe GATO?



Se o sistema fosse para ele, a classe GATO conseguiria atender?



E para ele?



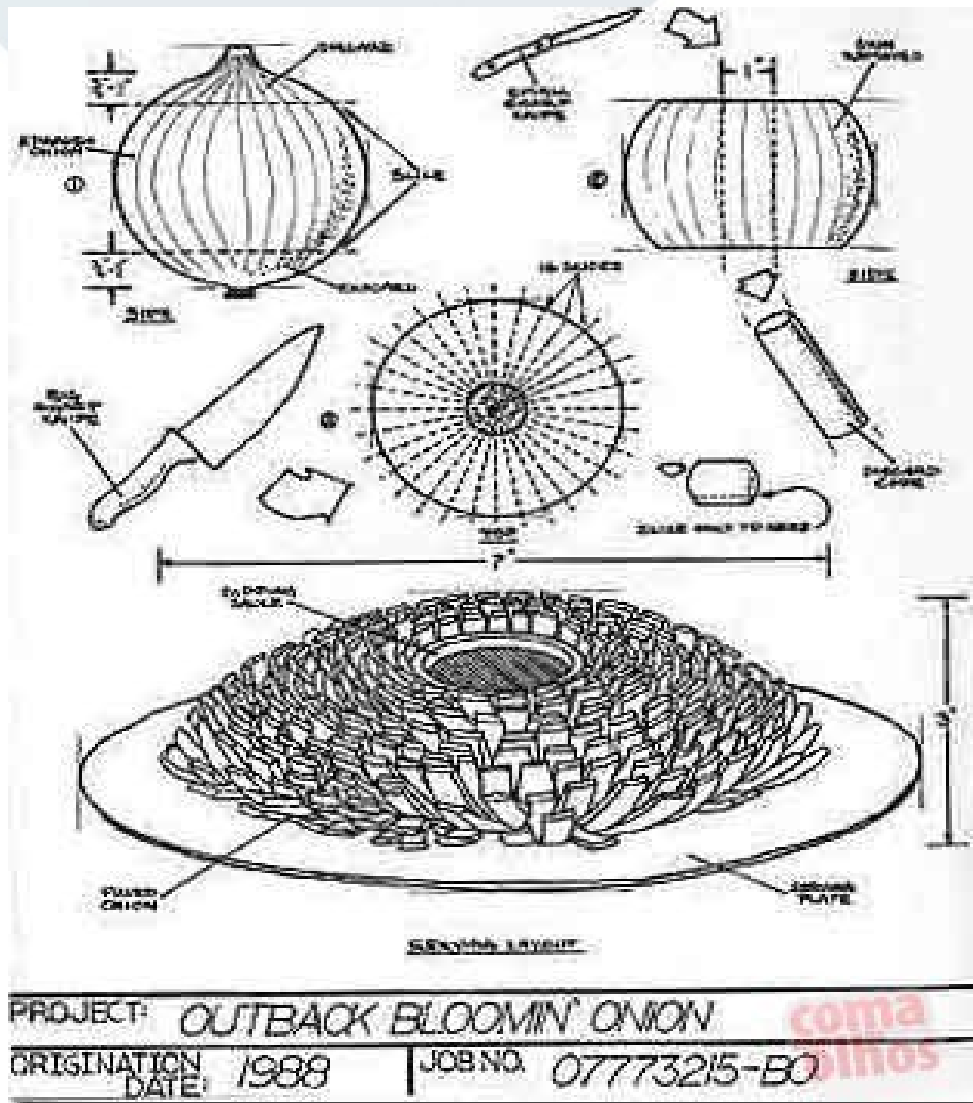
# *Bloomin' Onion e o princípio do Encapsulamento*



Programadores {+ Inovadores ;}

[www.x25.com.br](http://www.x25.com.br)

# Interessa saber como é feito? Ou o Gosto?



Programadores (+ Inovadores ;)

[www.x25.com.br](http://www.x25.com.br)

# Princípio do Encapsulamento – Métodos Modificadores

Por segurança o acesso aos atributos e objetos são definidos por “private”:

```
private double salario;
```

Para acessá-los define-se métodos modificadores

Método “set” - Entrada

```
public void setSalario(double val) { salario = val; }
```

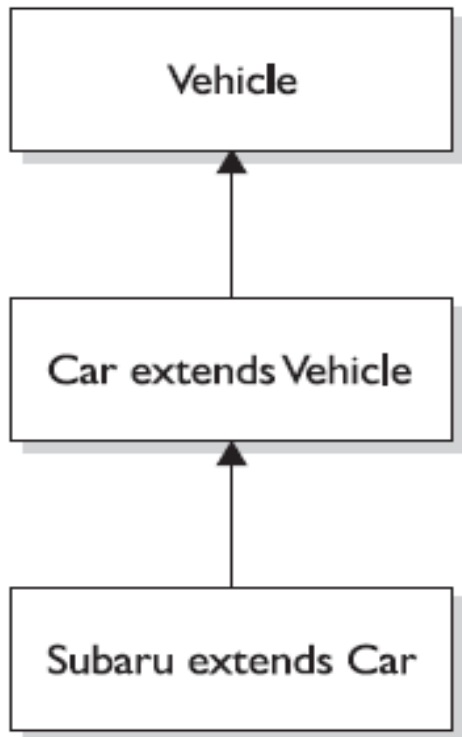
Método “get” - Saída

```
public double getSalario() { return salario; }
```

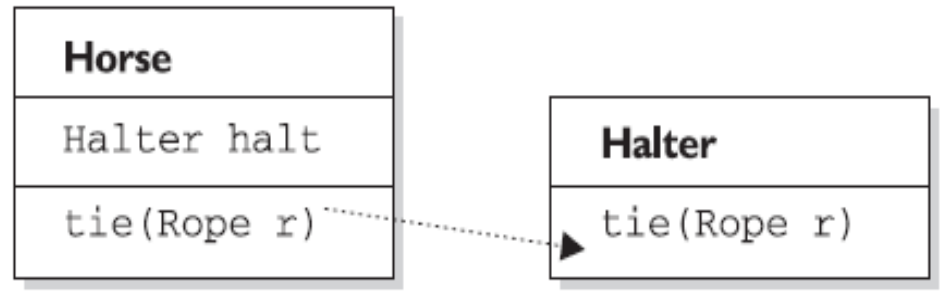


# Princípio da Herança

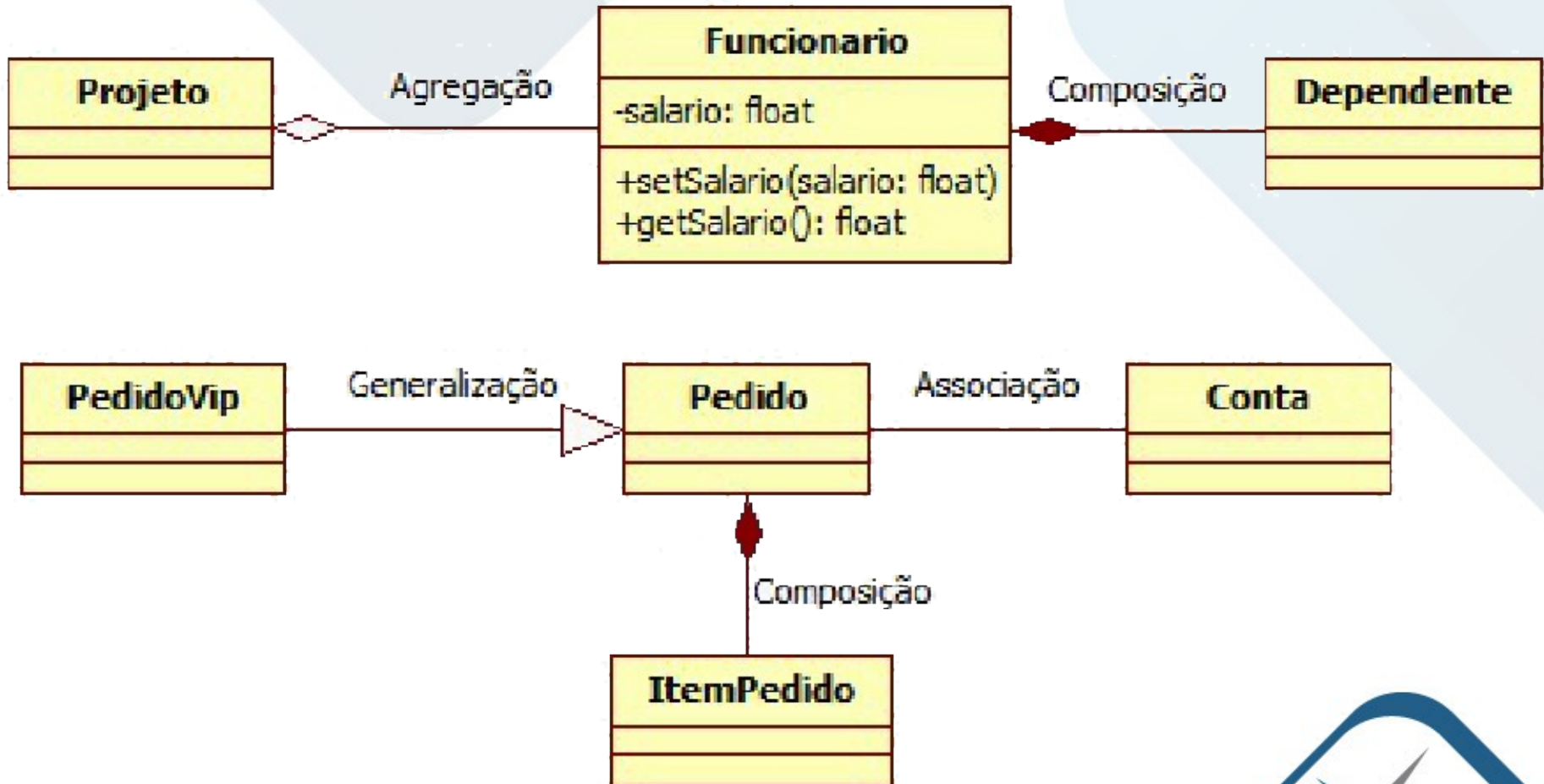
## IS-A



## HAS-A

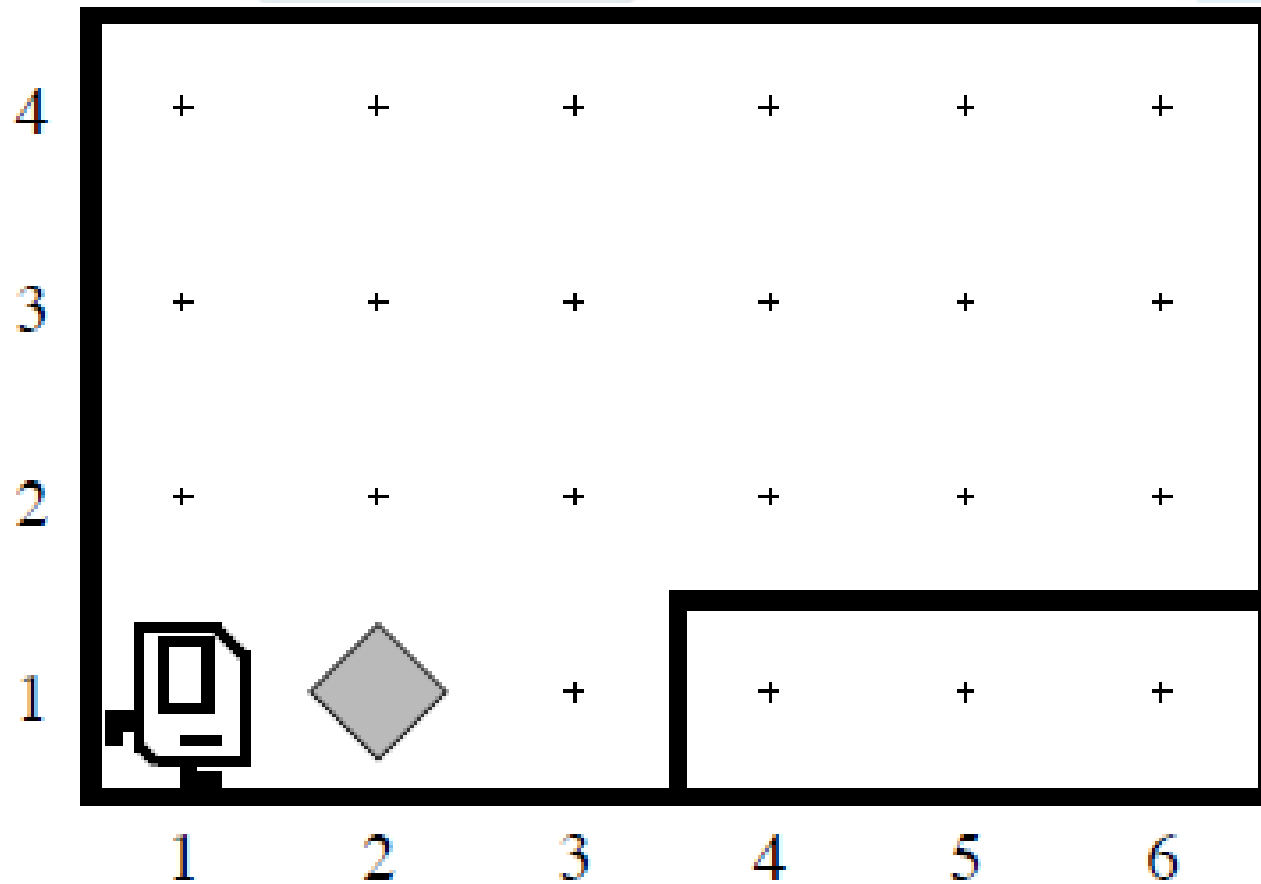


## Notação do Modelo de Classe (UML 2.0)





## Karel the Robot



# *Dúvidas? Agradecimentos*

## *Home Page*

*<http://about.me/fernando.anselmo>*

## *Blog*

*<http://fernandoanselmo.blogspot.com>*



*Fernando Anselmo*

*[fernando.anselmo74@gmail.com](mailto:fernando.anselmo74@gmail.com)*



Programadores {+ Inovadores ;}

[www.x25.com.br](http://www.x25.com.br)