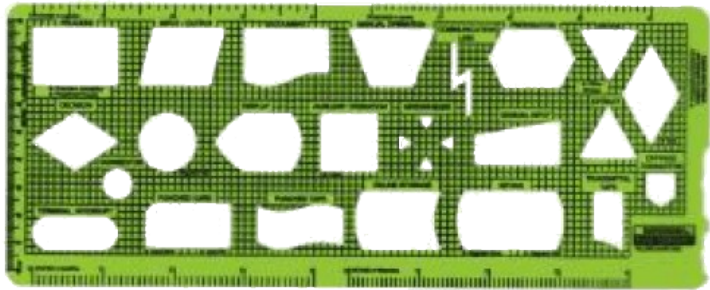


Lógica e Programação Java



Programadores {+ Inovadores ;}

www.x25.com.br

- Interface, Classe Abstrata e Classe Real
- Partes de uma classe
 - Escopo: Público, Protegido e Particular
 - Membros estáticos
 - Métodos construtores
- Array

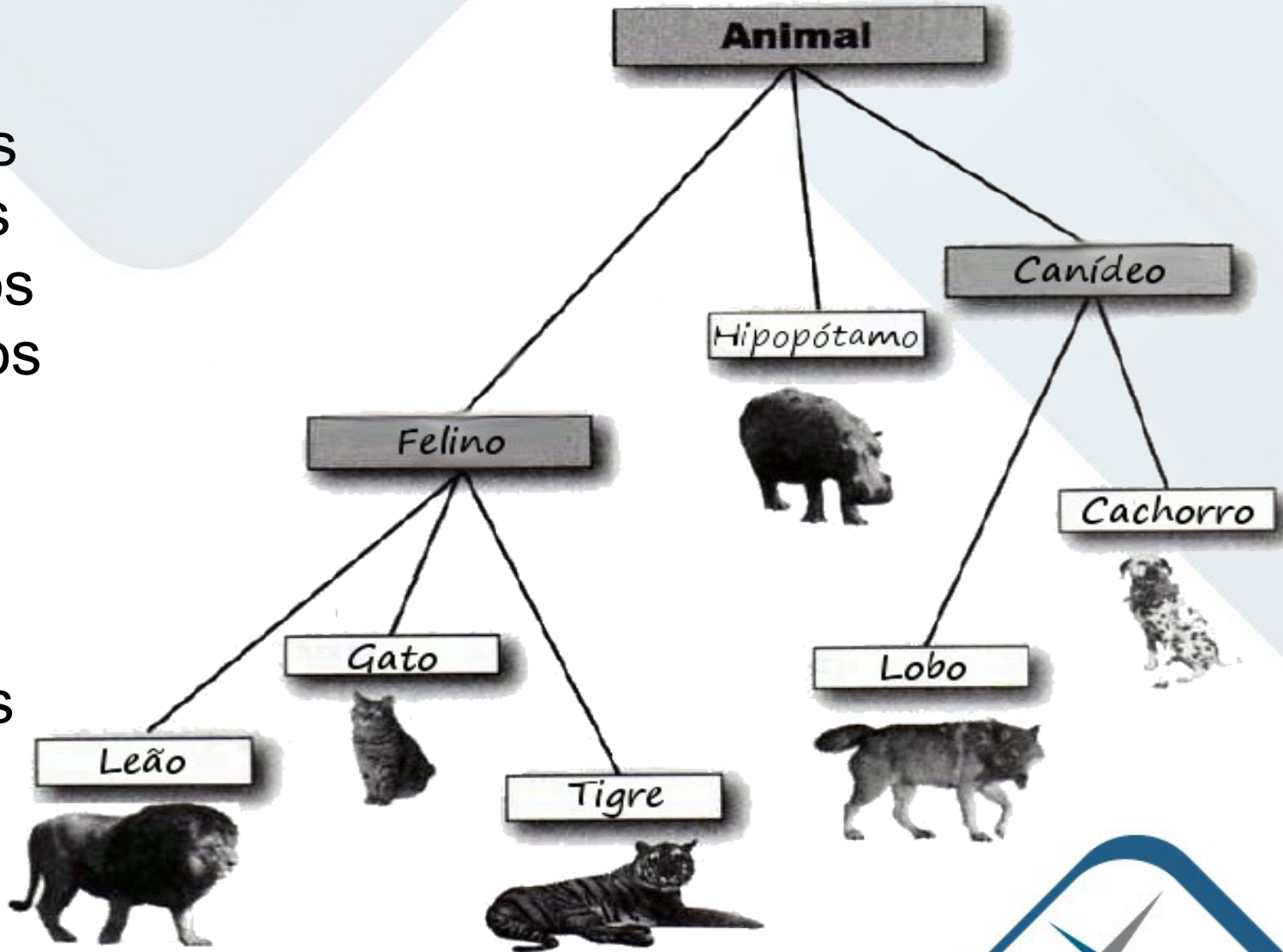


Recapitulando

Classes
Objetos
Métodos
Atributos

this
super

extends



Programadores (+ Inovadores ;)

www.x25.com.br

Interface

Contém somente métodos abstratos ou atributos finais.

Classe Abstrata

Classe que pode conter métodos abstratos.

Classe Real

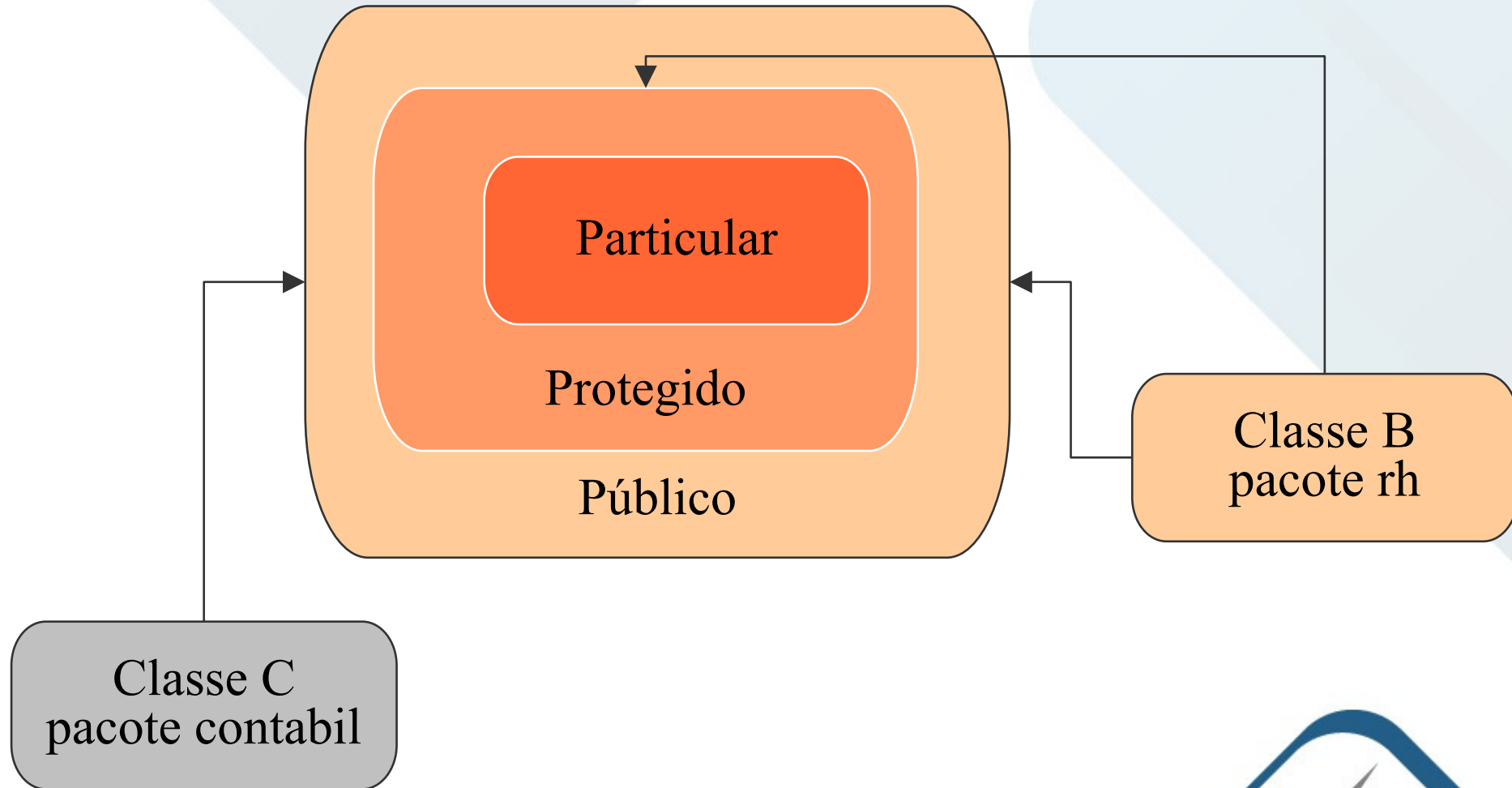
Classe que pode gerar objetos.

Interface extends Interface
Classe implements Interface
Classe extends Classe



Modificadores de Acesso

Classe A – Pacote rh



Modificadores de Acesso

public
protected
?default?
private

Visibility	Public	Protected	Default	Private
From the same class	Yes	Yes	Yes	Yes
From any class in the same package	Yes	Yes	Yes	No
From any non-subclass class outside the package	Yes	No	No	No
From a subclass in the same package	Yes	Yes	Yes	No
From a subclass outside the same package	Yes	Yes	No	No



Outros Modificadores

final – variáveis, métodos e classe

static – variáveis, métodos e classe

abstract – métodos e classe

strictfp – métodos e classe

native – métodos

synchronized – métodos

volatile – variáveis

transient – variáveis



Princípio do Encapsulamento

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; }
```



Construtor

É um método público, sem retorno e com o mesmo nome da classe, utilizado no momento da instância da classe por um objeto:

```
class Teste { public Teste() { } }
```

Utilização por herança

Usa-se a palavra chave "super" para se referir a utilização de um "constructor pai"

```
class A { public A(int a) { } }  
class B extends A { public B(int b) { super(b); } }
```



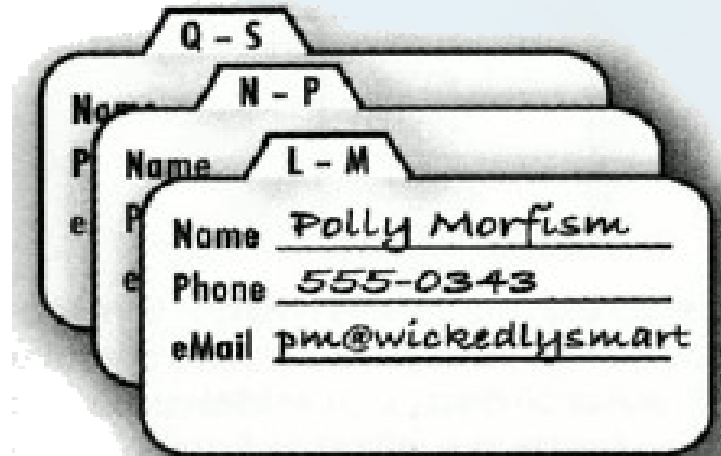
Como Definir um Array

```
int [] ficha = new int[3];
```

Array é uma classe

Cria-se um objeto desta classe

Todo array ao ser criado e seu tamanho deve obrigatoriamente inicializado



Inicialização dos Tipos de um Array

boolean false

byte 0

char '\u0000'

short 0

int 0

long 0L

float 0.0F

double 0.0

objeto null



Dúvidas? Agradecimentos

Home Page

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

Blog

<http://fernandoanselmo.blogspot.com>



Fernando Anselmo

fernando.anselmo74@gmail.com



Programadores {+ Inovadores ;}

www.x25.com.br