

Orientação a Objetos (em Java)

Viviane Torres da Silva
viviane.silva@ic.uff.br

<http://www.ic.uff.br/~viviane.silva/es1>

Programação Estruturada

➤ Composição dos Programas

- Um programa é composto por um conjunto de rotinas
- A funcionalidade do programa é separada em rotinas
- Os dados do programa são variáveis locais ou globais

➤ Fluxo de Execução

- O programa tem início em uma rotina principal
- A rotina principal chama outras rotinas
- Estas rotinas podem chamar outras rotinas, sucessivamente
- Ao fim de uma rotina, o programa retorna para a chamadora

Programação Orientada a Objetos

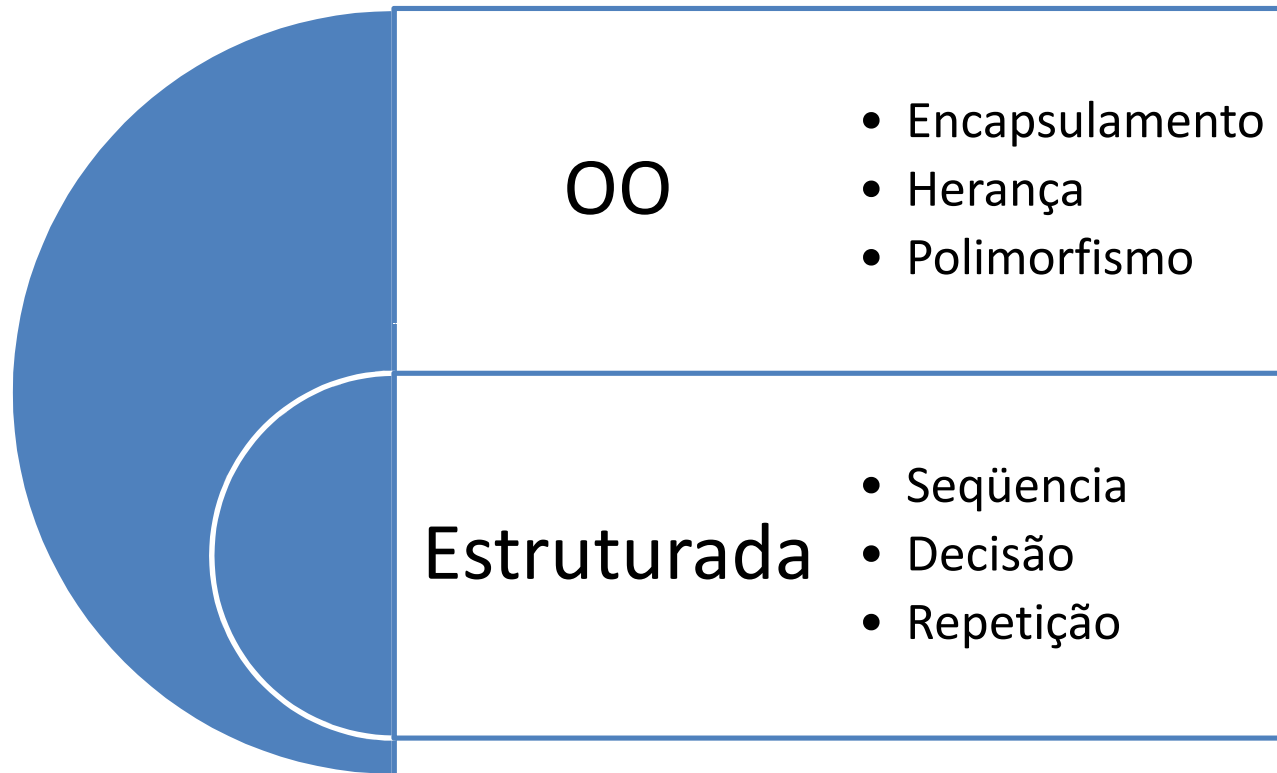
➤ Composição do programa

- A funcionalidade do programa é agrupada em objetos
- Os dados do programa são agrupados em objetos
- Os objetos agrupam dados e funções correlacionados

➤ Fluxo de Execução

- Similar ao anterior
- Os objetos colaboram entre si para a solução dos objetivos
- A colaboração se realiza através de chamadas de rotinas

Programação Estruturada x OO



Objetos

➤ Definição

- Um objeto é a representação computacional de um elemento ou processo do mundo real
- Cada objeto possui suas características e seu comportamento

➤ Exemplos de Objetos

cadeira

mesa

caneta

lápiz

carro

piloto

venda

mercadoria

cliente

aula

programa

computador

aluno

avião

Características de Objetos

➤ Definição

- Uma característica descreve uma propriedade de um objeto, ou seja, algum elemento que descreva o objeto.
- Cada característica é chamada de **atributo** do objeto

➤ Exemplo de características do objeto **carro**

- Cor
- Marca
- Número de portas
- Ano de fabricação
- Tipo de combustível

Comportamento de Objetos

➤ Definição

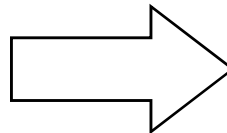
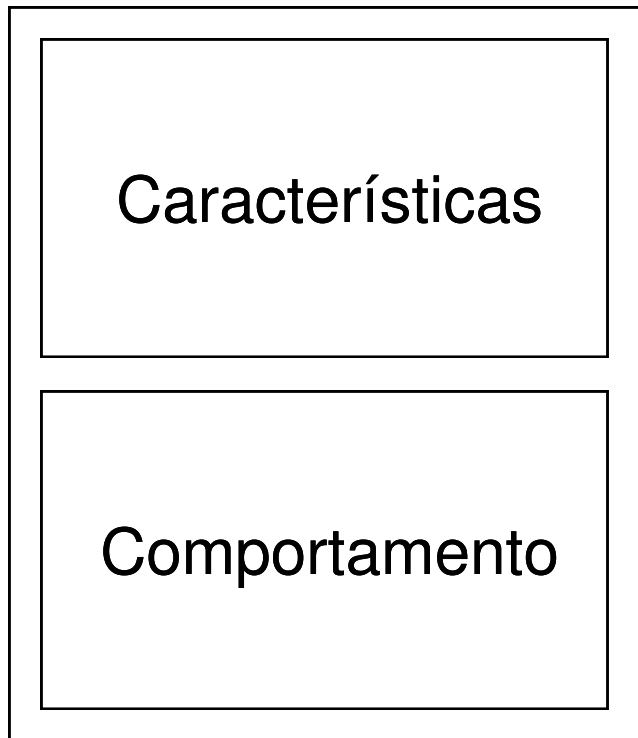
- Um comportamento representa uma ação ou resposta de um objeto a uma ação do mundo real
- Cada comportamento é chamado de **método** do objeto

➤ Exemplos de comportamento para o objeto **carro**

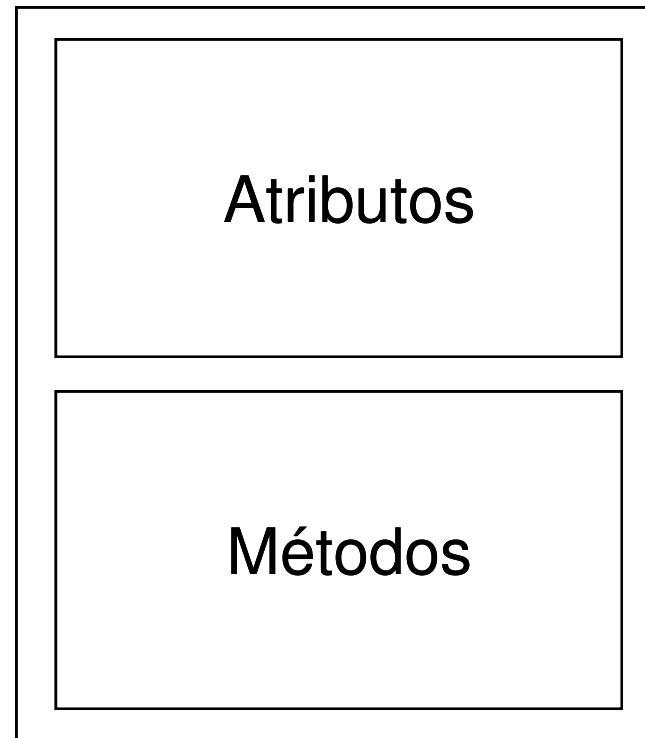
- Acelerar
- Parar
- Andar
- Estacionar

Mapeamento de Objetos

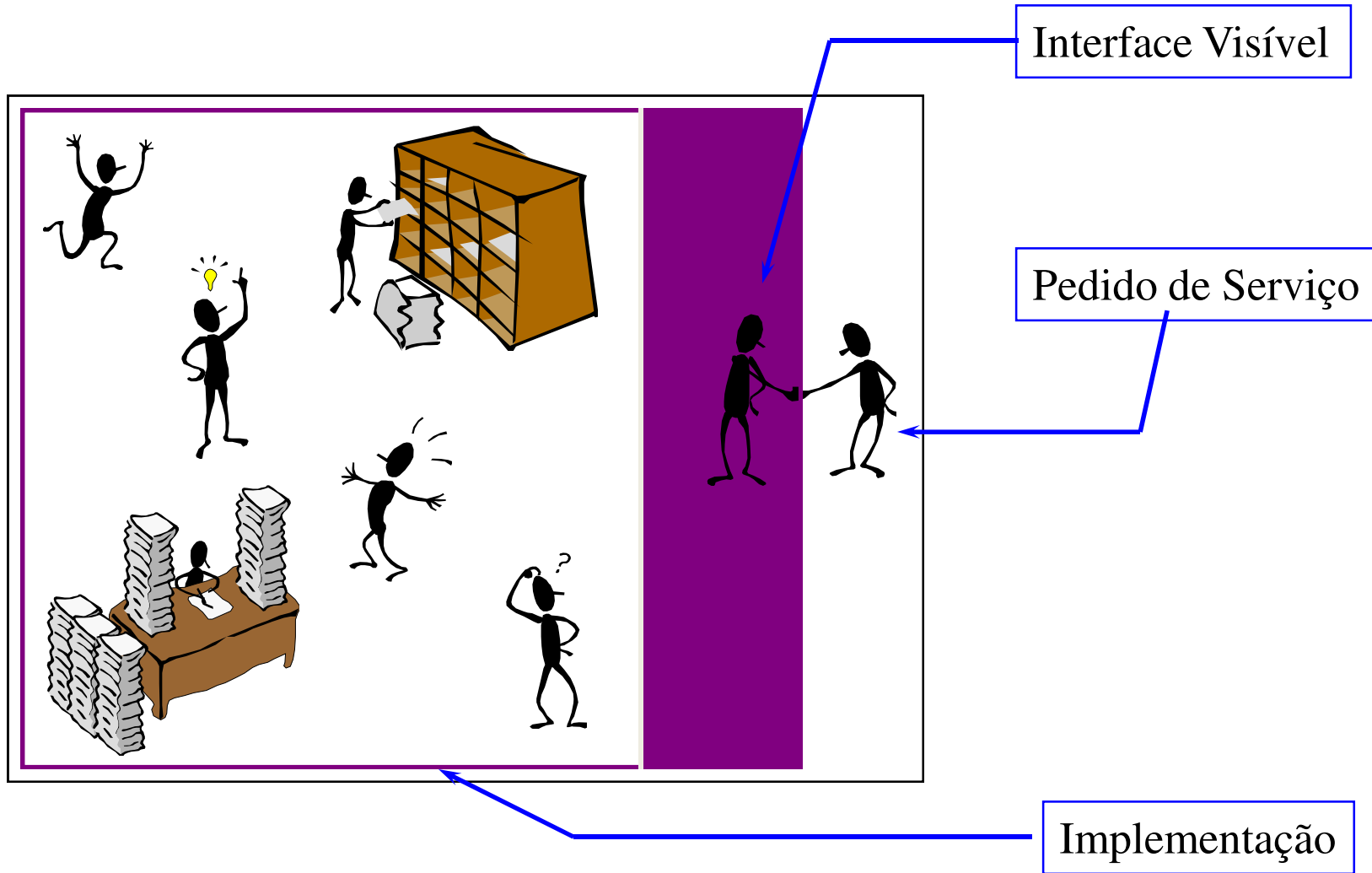
Objeto no Mundo Real



Objeto Computacional



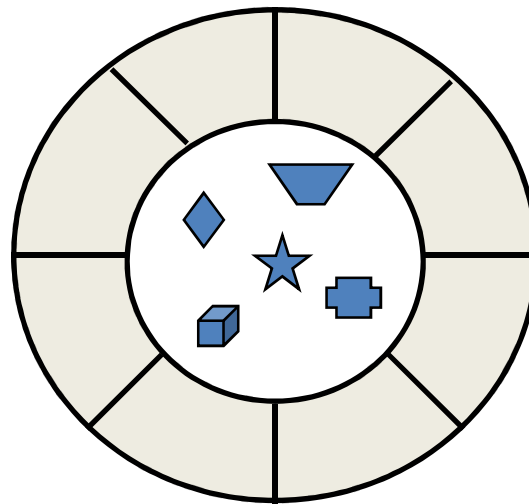
Encapsulamento



Encapsulamento

➤ Atributos e Métodos

- Os métodos formam uma “cerca” em torno dos atributos
- Os atributos não podem ser manipulados diretamente
- Os atributos somente podem ser alterados ou consultados através dos métodos do objeto



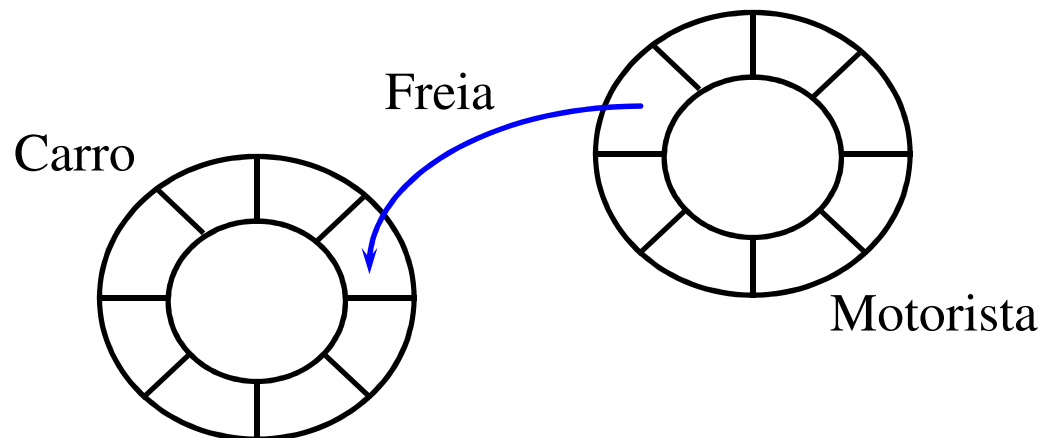
Benefícios do Encapsulamento

- Chamamos de clientes de um objeto X aos outros objetos que utilizam métodos de X
- Pelo encapsulamento:
 - Clientes de um objeto podem utilizar seus métodos sem conhecer os detalhes de sua implementação
 - A implementação de um objeto pode ser alterada sem o conhecimento de seus clientes, desde que a interface visível seja mantida

Mensagens

➤ Colaboração

- Um programa OO é um conjunto de objetos que colaboram entre si para a solução de um problema
- Objetos colaboram através de trocas de mensagens
- A troca de mensagem representa a chamada de um método



Mensagens

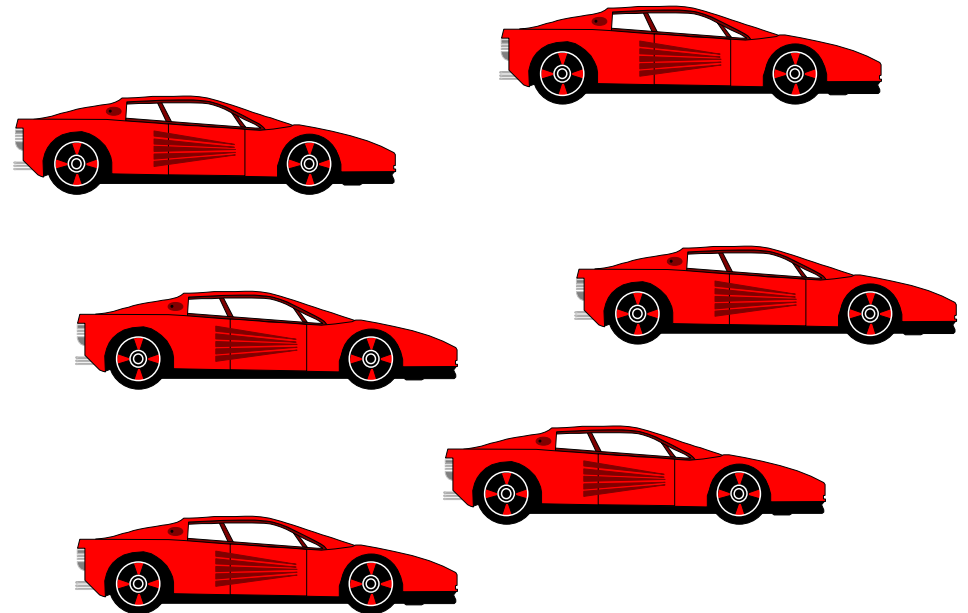
- Um envio de mensagem sempre possui:
 - Um emissor
 - Um receptor
 - Um seletor de mensagens (nome do método chamado)
 - Parâmetros (opcionais)

- Uma mensagem pode retornar um valor

Classes

- A classe descreve as características e comportamento de um conjunto de objetos
 - Cada objeto possui uma única classe
 - O objeto possuirá os atributos e métodos definidos na classe
 - O objeto é chamado de instância de sua classe
 - A classe é o bloco básico para a construção de programas OO

Carro
Número de Rodas
Cor
Cor Lateral
Anda
Para
Acelera
Estaciona



Métodos Especiais

➤ Criação de Objetos

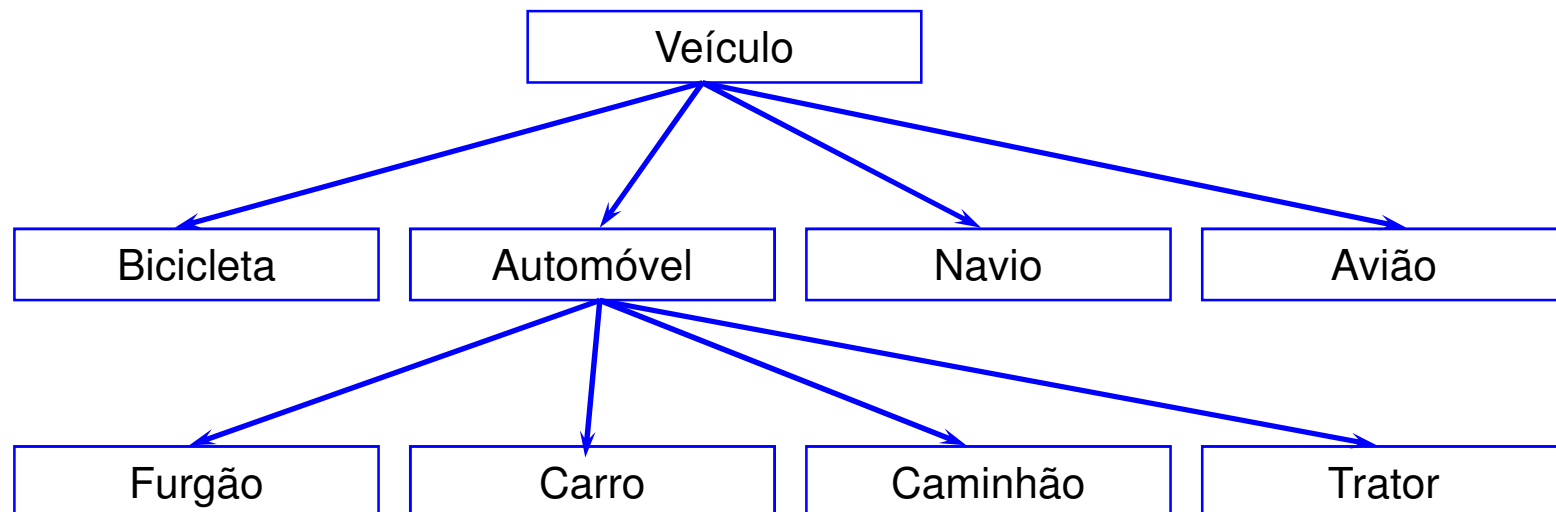
- A classe é responsável pela criação de seus objetos
- Esta criação é realizada através de um método especial, chamado de **construtor**

➤ Eliminação de Objetos

- A classe é responsável pela eliminação de seus objetos, quando eles não podem mais ser utilizados pelo sistema
- Esta eliminação é realizada por um método especial, chamado de **destrutor**

Herança

- Classes são organizadas em estruturas hierárquicas
 - Uma classe pode herdar características e comportamento de outras classes
 - A classe que forneceu os elementos herdados é chamada de **superclasse**
 - A classe herdeira é chamada de **subclasse**
 - A subclasse herda todos os métodos e atributos de suas superclasses
 - A subclasse pode definir novos atributos e métodos específicos



Polimorfismo

- Uma subclasse pode redefinir um elemento herdado
 - Este mecanismo é chamado de **polimorfismo**
 - Normalmente se aplica sobre o comportamento herdado
 - O polimorfismo se realiza através da recodificação de um ou mais métodos herdados por uma subclasse

- Polimorfismo em Java
 - Todos os métodos herdados podem ser redefinidos em uma subclasse (exceto métodos *finais*)

Interfaces

- Extensão Java para complementar a herança simples
 - Uma interface define um protocolo
 - Classes de objetos podem suportar uma ou mais interfaces
 - Suportar uma interface implica em implementar o protocolo

- Protocolo
 - Um protocolo é composto de um conjunto de métodos
 - Os métodos do protocolo são abstratos
 - Os métodos do protocolo devem ser codificados nas classes que implementam a interface

Interfaces

- Uma interface é um contrato assinado por uma classe
 - A interface define as responsabilidades da classe
 - As responsabilidades são mapeadas em métodos abstratos
 - A classe que implementa a interface implementa os métodos

- Métodos Abstratos (*abstract*)
 - Não possuem implementação
 - Apenas definem um protocolo
 - São implementados em subclasses

Orientação a Objetos em Java

Introdução

➤ Orientada a Objetos:

- Java é “pura” e possui grande diversidade de bibliotecas de classes;

➤ Simples:

- Java é mais simples que outras linguagens OO, como C++, e possui facilidades como “Garbage Collector”;

➤ Distribuída:

- Suporta aplicações em rede, objetos distribuídos e threads;

Introdução

- Independente de Plataforma:
 - Java é interpretada, podendo rodar em qualquer plataforma (JVMs);
- Robusta:
 - Java suporta o tratamento de exceções;
- Performance:
 - Mais rápida que linguagens script;
 - Passível de compilação just-in-time;

Introdução

- Java reforça bons padrões de programação:
 - Orientação a Objetos;
 - Reutilização;
 - Utilização de componentes de software (*JavaBeans*);
 - Desenvolvimento de componentes de software (EJB);
 - Modelo de comentário (*JavaDoc*);
 - Geração semi-automática de documentação;

Introdução (programa exemplo)

- Passos para criar uma aplicação Java:
 - Edição do código fonte;
 - Compilação;
 - Execução via interpretador;

```
// Meu primeiro programa Java
class AloMundo
{
    public static void main(String[] args)
    {
        System.out.println("Alô Mundo!");
    }
}
```


Introdução (rotina principal)

➤ A rotina *main*

- A rotina principal determina o início do programa Java;
- Um programa pode ser composto por diversas classes com diferentes rotinas principais;
- O método *main* possui o seguinte formato:

```
public static void main(String[] args)
```
- O parâmetro **args** indica os argumentos do programa;
- Os argumentos são as palavras da linha de comando;

Introdução (pacotes)

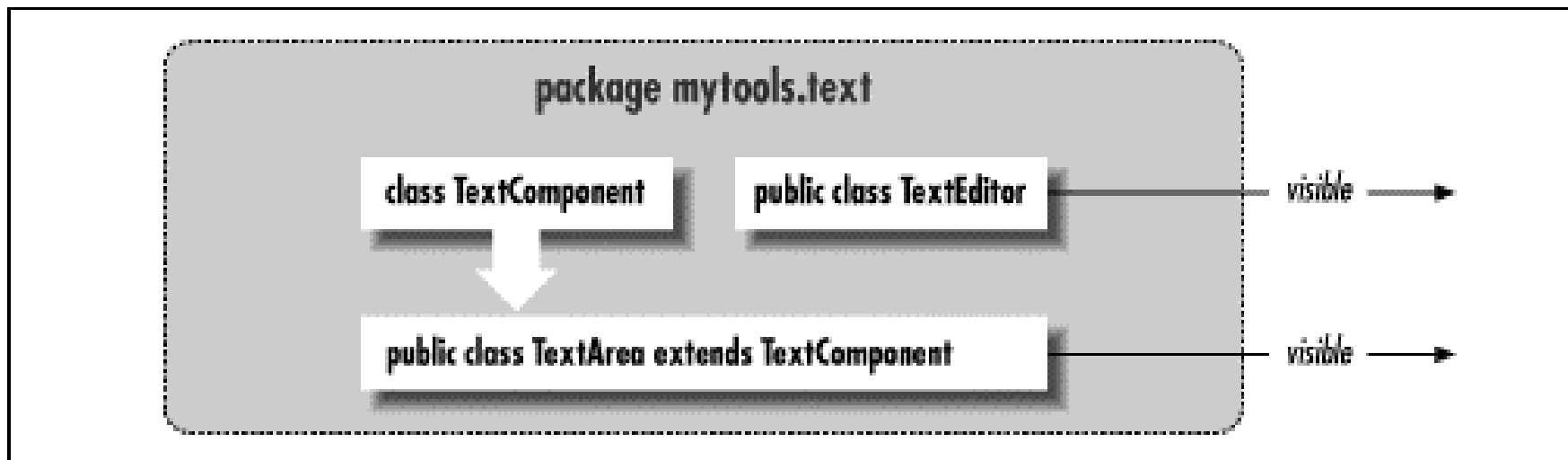
- São utilizados para agregar classes relacionadas;
- O pacote de uma classe é indicado na declaração *package*;
- Esta declaração normalmente se encontra no início do arquivo onde a classe é declarada;
- Se uma classe não declara seu pacote, o interpretador assume que a classe pertence a um pacote *default*;

```
package meu.pacote;
```

```
public class MinhaClasse ...
```

Introdução (pacotes)

- Modificadores permitem que determinadas classes sejam visíveis apenas para outras classes do mesmo pacote



Introdução (pacotes)

➤ API's Java:

- As diversas API's Java organizam suas classes em pacotes;
- Cada classe de cada API está em apenas um pacote;
- Uma classe pode utilizar diretamente os serviços de outra classe do mesmo pacote;
- Se uma classe deseja utilizar os serviços de uma classe de outro pacote, ela deve fazer sua importação;

Introdução (pacotes)

➤ *Import*

- A importação se realiza através da palavra-chave ***import***, seguida do nome das classes desejadas;
- As importações são apresentadas antes da declaração da classe;

```
import java.util.*;           // Importa todas as classes do pacote JAVA.UTIL
import java.swing.JFrame;    // Importa a classe JAVA.SWING.JFRAME
```

```
public class QualquerClasse
{
    < métodos que utilizem as classes importadas >
}
```

Introdução (pacotes)

➤ Principais pacotes da API Java SE:

- `java.lang.*`: pacote fundamental da linguagem;
- `java.math.*`: rotinas matemáticas para números grandes;
- `java.net.*`: acesso a rede;
- `java.sql.*`: acesso a SGBD;
- `java.io.*`: entrada e saída de dados;
- `java.util.*`: classes complementares (vetores, tabelas, ...);
- `javax.swing.*`: interface com o usuário;
- etc;

Classes em Java

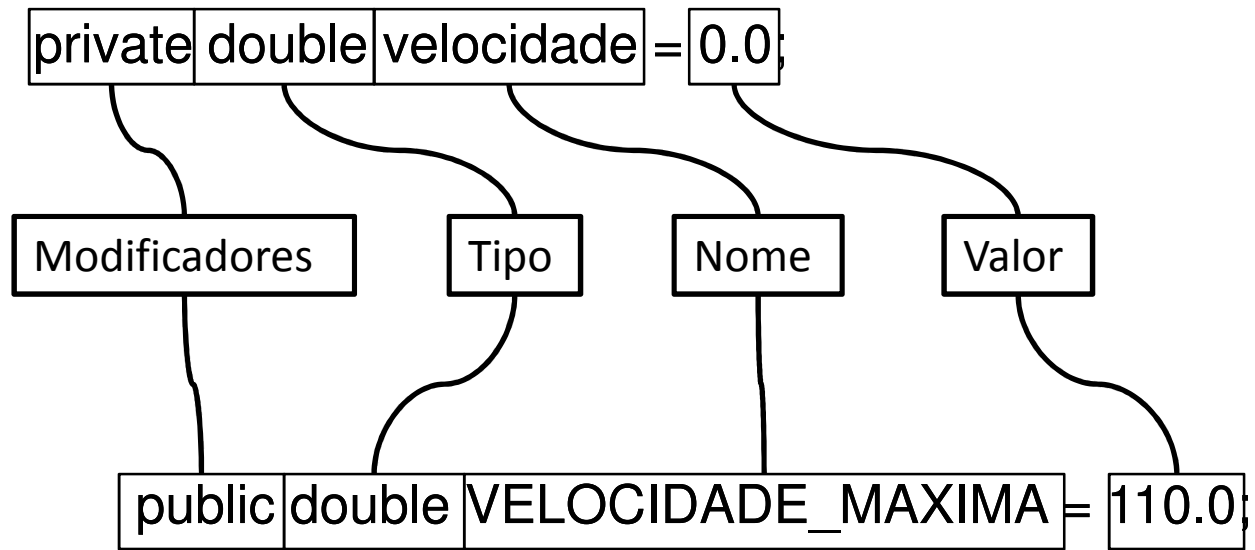
```
public class Ferrari extends Carro implements Taxavel
{
    <atributos da Ferrari>
    <métodos da Ferrari>
    <métodos redefinidos de Carro>
    <métodos da interface Taxavel>
}
```

Interface em Java

- A definição de uma interface é similar a de uma classe:
 - Utilizamos a palavra reservada *interface*;
 - A palavra reservada deve ser seguida do nome da interface;
 - Uma interface pode herdar de outras interfaces (*extends*);
 - A interface possui apenas métodos abstratos e constantes;

```
public interface Taxavel
{
    public final static int ANO_INICIO = 1996;
    abstract double calculaTaxa();
}
```


Atributos em Java (exemplos)



Atributos em Java (tipos)

- Os tipos da linguagem Java são utilizados:
 - Na declaração de atributos;
 - No tipo de retorno de um método;
 - Na lista de parâmetros de um método;
 - Nas variáveis locais de um método;
- A linguagem Java suporta:
 - Tipos primitivos;
 - Arrays;
 - Classes e interfaces;

Atributos em Java (tipos primitivos)

➤ Inteiros:

byte: 8-bits; short: 16-bits;
int: 32-bits; long: 64-bit;

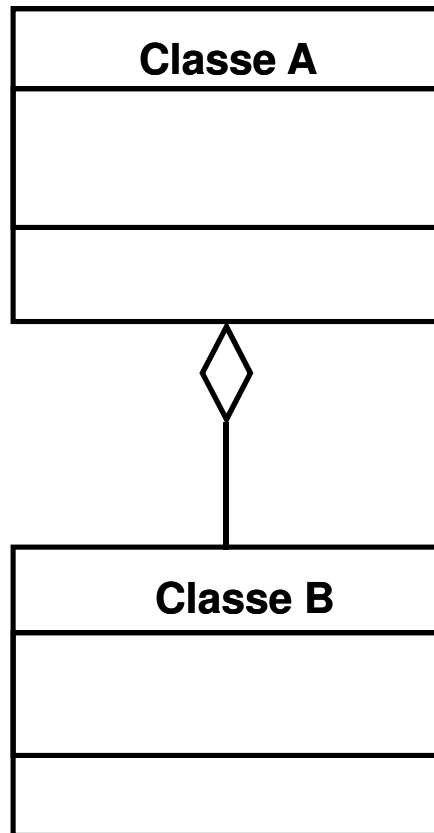
➤ Números Reais:

- float: precisão simples 32-bits (IEEE 754 SPFP);
- double: precisão dupla 64-bits (IEEE 754 DPFP);

➤ Outros:

- char: caractere 16-bit (Unicode);
- boolean: pode receber dois valores (true ou false);

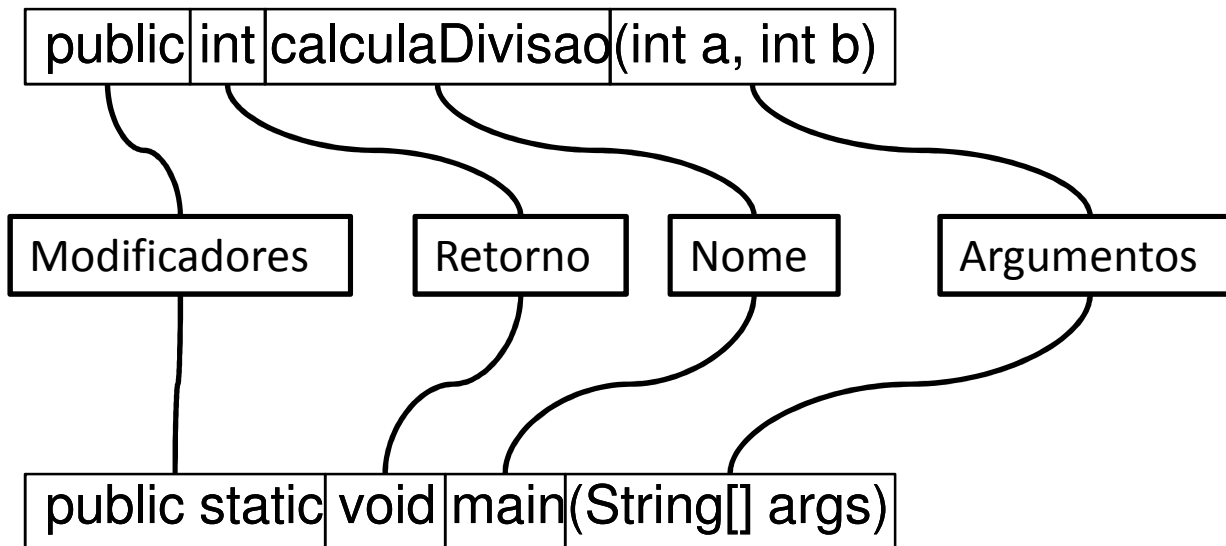
Atributos em Java (associações)



```
class A  
{  
    private B b;  
    ...  
}
```

```
class B  
{  
    private A a;  
    ...  
}
```

Métodos em Java (exemplos)



Código em Java

- O código em Java é colocado no interior dos métodos;
- O código de um método Java:
 - Muito similar ao código de um método em C++;
 - Apresentado logo após o cabeçalho do método;
 - Delimitado por um par de chaves;
- Principais diferenças em relação a C++:
 - Não existe aritmética de ponteiros;
 - Objetos não precisam ser liberados (“*garbage collection*”);

Código em Java (exemplos)

```
int contador, x, y;  
double valor;
```

```
...
```

```
contador = 0;
```

```
contador++;
```

```
valor = 20.0 * x + Math.exp(y);
```

```
...
```

```
(x > 10)
```

```
!(valor <= 0)
```

```
(x > 0) && (x < 100)
```

```
(y == 1) || (y == 2)
```

Declaração de Variáveis

Expressões de Cálculo

Expressões de Controle

Código em Java (fluxo)

➤ Blocos de Comandos;

➤ Decisões:

- if-else;

- switch-case;

➤ Repetições:

- while;

- do-while;

- for;

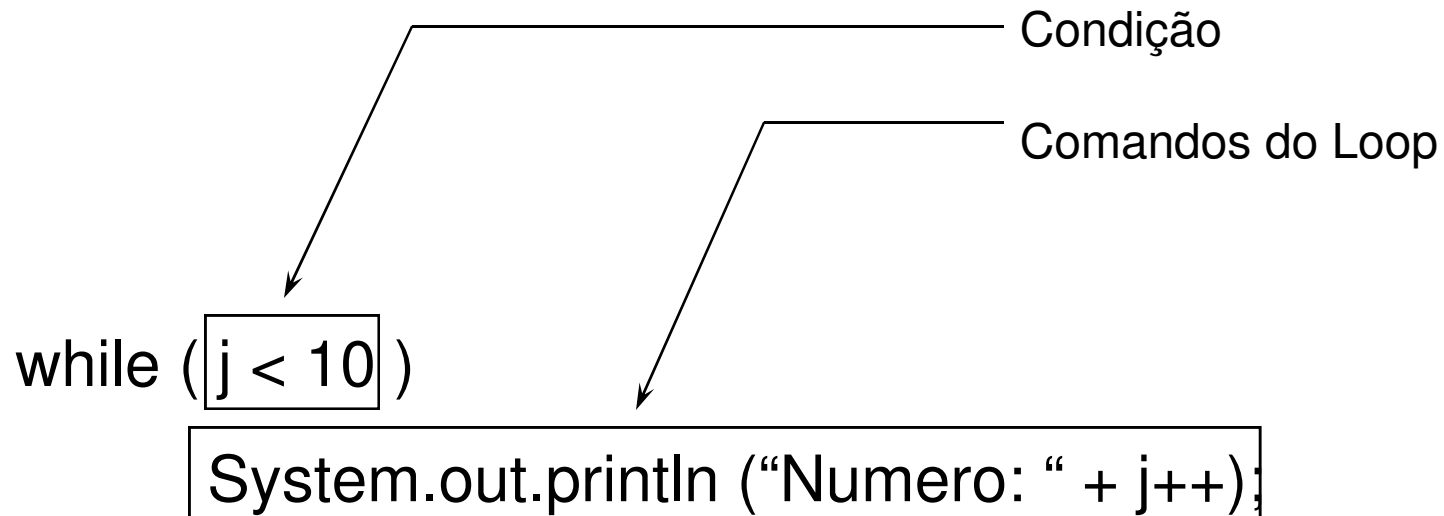
Código em Java (decisões – if-else)

```
if (x > 0) {  
    x = x + 10;  
    System.out.println ("x foi acrescido de 10");  
}
```

```
if (y < 10 && y > 0)  
    System.out.println ("Y está entre 0 e 10");  
else  
    System.out.println ("Y fora do intervalo 0-10");
```

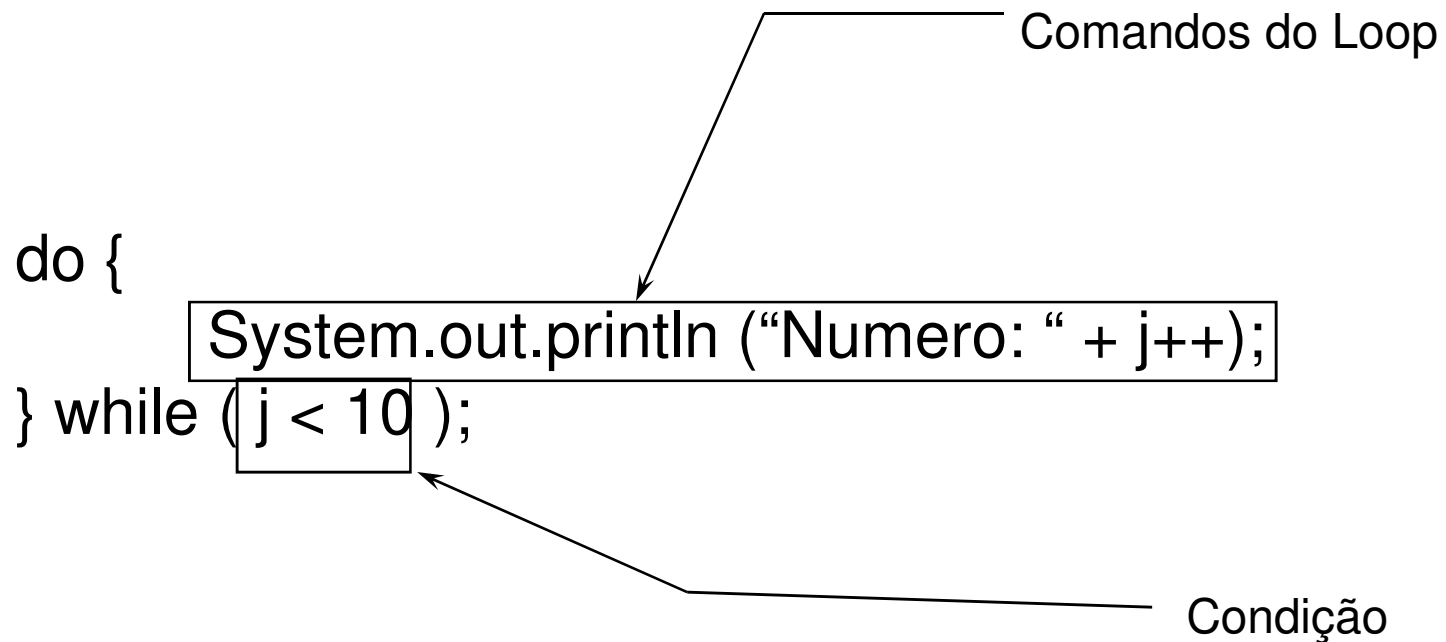
Código em Java (repetições – while)

- Executa um bloco de comandos enquanto uma condição for verdadeira. A condição é testada no início do loop.



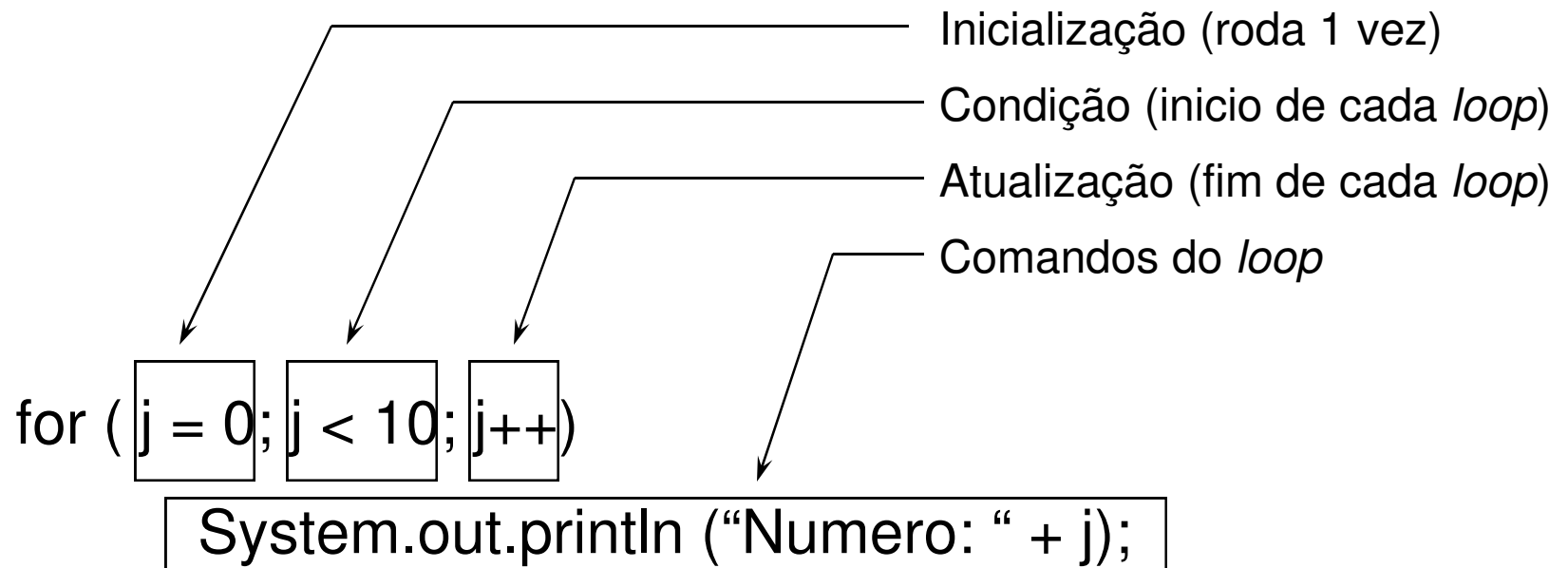
Código em Java (repetições – do-while)

- Executa um bloco de comandos enquanto uma condição for verdadeira. A condição é testada no fim do loop.



Código em Java (repetições – for)

- Executa um bloco de comandos enquanto uma condição for verdadeira. A condição é testada no início do *loop*;



Código em Java (exceções)

➤ Conceito:

- Exceções representam situações de erro, ocorridas durante a execução de um programa;
- Exemplos de exceções são divisão por zero ou incapacidade de ler dados de um arquivo;

➤ Geradores de exceções:

- Interpretador Java: quando percebe uma situação de erro padrão (divisão por zero, falha de segurança, ...);
- Métodos do programa: quando percebe uma situação de erro interna do programa (informação inválida, ...);

Código em Java (exceções)

- A palavra reservada *throws*, seguida pela classe de exceção gerada, deve ser indicada no cabeçalho de um método que gere uma exceção;
- Os comandos *try-catch-finally* executam um código que pode gerar exceções de maneira segura, realizando o tratamento das exceções;

```
public int gravaRegistro () throws IOException
{
    ...      // Código que gera a exceção
}
```

Código em Java (exceções)

```
try {  
    // Código que pode disparar exceções  
}  
catch (Excecao1 e) {  
    // Código executado caso o código no bloco try dispare uma  
    exceção tipo Excecao1  
}  
...  
catch (ExcecaoN e) {  
    // Código executado caso o código no bloco try dispare uma  
    exceção tipo ExcecaoN  
}  
finally {  
    // Código executado mesmo que tenha ocorrido uma exceção no  
    bloco try  
}
```

Código em Java (exceções)

➤ Fluxo de execução do programa:

- A ocorrência de uma exceção transfere o fluxo de execução para o primeiro catch que trate a exceção
- A ordem dos tratadores de exceção é definida pela ordem com que os métodos foram chamados durante a execução
- Após o tratamento da exceção no catch, o fluxo é transferido para o finally do mesmo grupo try-catch-finally
- Na falta de um catch para o tratamento da exceção, o fluxo é transferido diretamente para o finally
- Na falta de qualquer try-catch-finally, o interpretador Java realiza o tratamento da exceção

Código em Java (exceções)

- Exemplo de propagação de exceções

```
getContent() {  
    try {  
        openConnection();  
        readData();  
    }  
    catch (IOException e) {  
        //handle I/O error  
    }  
    ...  
}  
  
openConnection() throws IOException {  
    openSocket();  
    sendRequest();  
    receiveResponse();  
}  
  
sendRequest() throws IOException {  
    write( header);  
    write ( body); //Write Error!  
}
```

Referências

- Várias transparências foram produzidas por Leonardo Murta
 - <http://www.ic.uff.br/~leomurta>