

00 – Orientação a Objetos

Métodos com retorno

- Um método **sempre tem** que **definir** o que **retorna**, nem que defina que **não** há **retorno (void)**;
- Um **método** pode **retornar um valor** para o código que o **chamou**. No caso do nosso método **saca**, podemos **devolver** um valor **booleano** indicando se a operação foi **bem sucedida**.

```
1 class Conta {
2     // ... outros metodos e atributos ...
3
4     boolean saca(double valor) {
5         if (this.saldo < valor) {
6             return false;
7         }
8         else {
9             this.saldo = this.saldo - valor;
10            return true;
11        }
12    }
13 }
```

Métodos com retorno

- A palavra chave **return** indica que o método vai **terminar ali**, retornando tal informação. Exemplo de uso:

```
minhaConta.saldo = 1000;
boolean consegui = minhaConta.saca(2000);
if (consegui) {
    System.out.println("Consegui sacar");
} else {
    System.out.println("Não consegui sacar");
}
```

- Ou eliminando variáveis temporárias:

```
minhaConta.saldo = 1000;
if (minhaConta.saca(2000)) {
    System.out.println("Consegui sacar");
} else {
    System.out.println("Não consegui sacar");
}
```

Criando dois Objetos

- ❑ O programa pode manter na **memória** não apenas **uma** conta, como **mais de uma**;

```
1 class TestaDuasContas {
2     public static void main(String[] args) {
3
4         Conta minhaConta;
5         minhaConta = new Conta();
6         minhaConta.saldo = 1000;
7
8         Conta meuSonho;
9         meuSonho = new Conta();
10        meuSonho.saldo = 1500000;
11    }
12 }
```

Referências de Objetos

- Quando declaramos uma **variável** para **associar a um objeto**, na verdade, essa variável **não guarda o objeto**, e sim uma maneira de acessá-lo, chamada de **referência**;
- É por esse motivo que, diferente dos **tipos primitivos** como **int** e **long**, precisamos dar **new** depois de declarada a variável;

```
1 public static void main(String args[]) {  
2     Conta c1;  
3     c1 = new Conta();  
4  
5     Conta c2;  
6     c2 = new Conta();  
7 }
```

Referências de Objetos

```
1 public static void main(String args[]) {  
2     Conta c1;  
3     c1 = new Conta();  
4  
5     Conta c2;  
6     c2 = new Conta();  
7 }
```

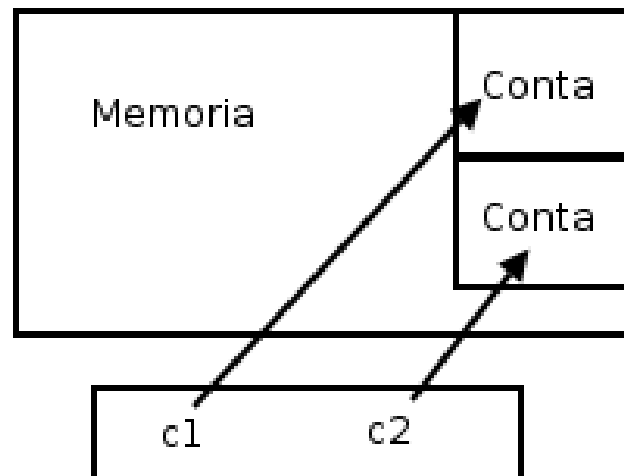
- ❑ O correto aqui, é dizer que **c1** se **refere** a um objeto. **Não é correto** dizer que **c1 é um objeto**, pois **c1** é uma **variável referência**;
- ❑ Basta lembrar que, em Java, **uma variável nunca é um objeto**.
- ❑ **Por isso lembrem-se todo objeto em Java**, sem exceção, é **acessado** por uma **variável referência**.

Referências de Objetos

- Esse código nos deixa na **seguinte situação**;

```
Conta c1;  
c1 = new Conta();
```

```
Conta c2;  
c2 = new Conta();
```



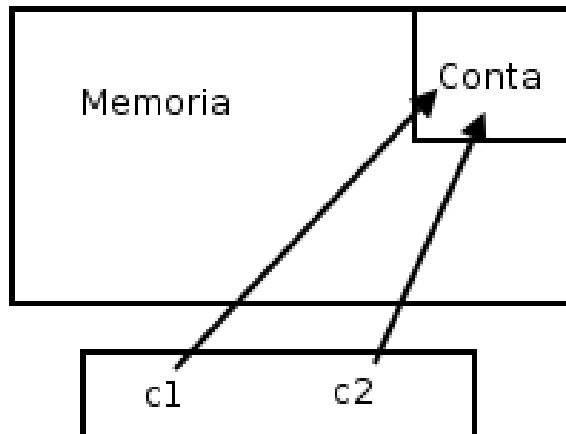
Exemplo

```
1 class TestaReferencias {
2     public static void main(String args[]) {
3         Conta c1 = new Conta();
4         c1.deposita(100);
5
6         Conta c2 = c1; // linha importante!
7         c2.deposita(200);
8
9         System.out.println(c1.saldo);
10        System.out.println(c2.saldo);
11    }
12 }
```

- Qual é o resultado do código acima? O que aparece ao rodar?

Na memória, o que acontece nesse caso:

```
Conta c1 = new Conta();
Conta c2 = c1;
```



Parece mas não é

- Quando fizemos **$c2 = c1$** , $c2$ passa a fazer **referência** para o mesmo objeto que **$c1$ referencia** nesse **instante**;
- Então, nesse código em específico, quando utilizamos **$c1$** ou **$c2$** estamos nos **referindo** exatamente ao **mesmo objeto**;
- As duas **referências** são **distintas**, porém **apontam** para o **mesmo** objeto! Compará-las com "**==**" irá nos retornar **true**, pois o valor que elas carregam é o **mesmo**;

O que acontece?

```
1 public static void main(String args[]) {
2     Conta c1 = new Conta();
3     c1.dono = "Duke";
4     c1.saldo = 227;
5
6     Conta c2 = new Conta();
7     c2.dono = "Duke";
8     c2.saldo = 227;
9
10    if (c1 == c2) {
11        System.out.println("Contas iguais");
12    }
13 }
```

- ❑ O operador **==** compara o **conteúdo das variáveis**, mas essas variáveis **não guardam o objeto**, e sim o **endereço** em que ele se **encontra**.
- ❑ Quando se trata de **objetos**, pode ficar mais fácil pensar que o **==** compara se os **objetos** (**referências, na verdade**) são o **mesmo**, e **não se são iguais**.

Criando o método transfere

- ❑ Criaremos um método para transferir dinheiro entre duas contas;
- ❑ Podemos ficar tentados a criar um método que recebe dois parâmetros: conta1 e conta2 do tipo Conta.
- ❑ Mas cuidado: **assim estamos pensando de maneira procedural.**
- ❑ A ideia é que, quando chamarmos o método **transfere**, já teremos um **objeto** do tipo **Conta** (o this), portanto o método recebe apenas **um parâmetro do tipo Conta**;

Método Transfere

```
class Conta {  
  
    // atributos e metodos...  
  
    void transfere(Conta destino, double valor) {  
        this.saldo = this.saldo - valor;  
        destino.saldo = destino.saldo + valor;  
    }  
}
```

- ❑ Para **deixar** o **código** mais **robusto**, poderíamos **verificar** se a **conta** possui a **quantidade** a ser transferida **disponível**;
- ❑ Para ficar **ainda** mais **interessante**, você pode **chamar** os **métodos deposita** e **saca** já existentes para **fazer** essa **tarefa**;

Alterando Transfere

```
class Conta {  
  
    // atributos e metodos...  
  
    boolean transfere(Conta destino, double valor) {  
        boolean retirou = this.saca(valor);  
        if (retirou == false) {  
            // não deu pra sacar!  
            return false;  
        }  
        else {  
            destino.deposita(valor);  
            return true;  
        }  
    }  
}
```

Continuando Atributos

- As variáveis do **tipo atributo**, diferentemente das variáveis **temporárias** (declaradas dentro de um **método**), **recebem** um **valor padrão**.

- No caso **numérico**, valem **0**, no caso de **boolean**, valem **false**.

```
1 class Conta {
2     int numero = 1234;
3
4     String dono = "Duke";
5     String cpf = "123.456.789-10";
6     double saldo = 1000;
7     double limite = 1000;
8 }
```

- Nesse **caso**, quando você **criar** uma **conta**, seus **atributos** já estão **“populados”** com esses **valores colocados**.

Adicionando Atributos

- **Imagine** que **começemos** a **aumentar** nossa classe **Conta** e adicionar **nome**, **sobrenome** e **cpf** do **cliente** dono da **conta**;
- Começaríamos a ter **muitos atributos**;
- Se pensarmos bem uma **Conta** não tem **nome**, nem **sobrenome** nem **CPF**, quem tem esses **atributos** é um **Cliente**;

Adicionando Atributos

- Então podemos **criar** uma nova **classe** e fazer uma **composição**;
- A Classe **Cliente** ficaria da seguinte **maneira**;

```
1 class Cliente {  
2     String nome;  
3     String sobrenome;  
4     String cpf;  
5 }
```

```
1 class Conta {  
2     int numero;  
3     double saldo;  
4     double limite;  
5     Cliente titular;  
6     // ..  
7 }
```


Adicionando Atributos

E dentro do main da classe de teste:

```
1 class Teste {
2     public static void main(String[] args) {
3         Conta minhaConta = new Conta();
4         Cliente c = new Cliente();
5         minhaConta.titular = c;
6         // ...
7     }
8 }
```

- ❑ Você **pode** realmente **navegar** sobre toda essa **estrutura** de **informação**, sempre usando o ponto:

```
Cliente clienteDaMinhaConta = minhaConta.titular;
clienteDaMinhaConta.nome = "Duke";
```

- ❑ Ou ainda, pode fazer isso de uma forma mais **direta** e até mais **elegante**:

```
minhaConta.titular.nome = "Duke";
```

Orientação a Objetos

- Um **sistema OO** é um grande **conjunto** de **classes** que vão se **comunicar**, **delegando responsabilidades** para quem for mais **apto** a **realizar** determinada **tarefa**;
- A classe **Banco usa** a classe **Conta** que usa a classe **Cliente**, que usa a classe **Endereco**;
- Dizemos que **esses** objetos **colaboram**, **trocando mensagens** entre si. Por isso acabamos tendo **muitas classes** em nosso **sistema**, e elas **costumam** ter um **tamanho** relativamente **curto**.

- ❑ Mas, e se dentro do meu código eu não desse new em Cliente e tentasse acessá-lo diretamente?

```
class Teste {  
    public static void main(String[] args) {  
        Conta minhaConta = new Conta();  
  
        minhaConta.titular.nome = "Manoel";  
        // ...  
    }  
}
```

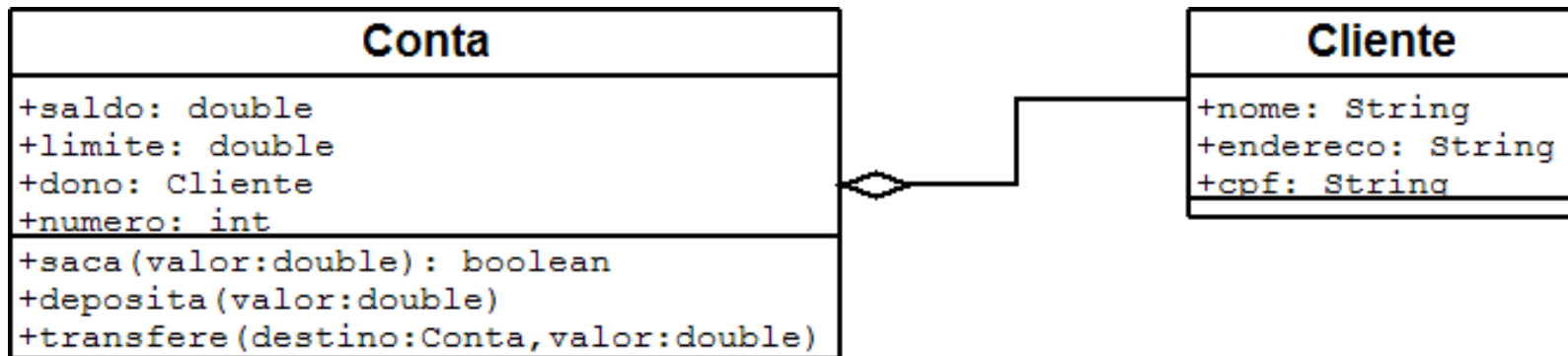
- ❑ Quando damos new em um objeto, ele o inicializa com seus valores default, 0 para números, false para boolean e null para referências.

Orientação a Objetos

- ❑ **Null** é uma **palavra chave** em **java**, que indica uma **referência** para nenhum **objeto**.
- ❑ Se, em algum caso, você tentar **acessar** um **atributo** ou **método** de alguém que está se **referenciando** para **null**, você receberá um **erro** durante a **execução** (**NullPointerException**).
- ❑ Percebemos que o **new** não traz um efeito **cascata**, a menos que você dê um **valor default**;

Orientação a Objetos

```
1 class Conta {  
2     int numero;  
3     double saldo;  
4     double limite;  
5     Cliente titular = new Cliente(); // quando chamarem new Conta,  
6                                     //havera um new Cliente para ele.  
7 }
```



Orientação a Objetos

- Além do Banco que estamos criando, vamos ver como ficariam certas classes relacionadas a uma fábrica de carros.

```
1 class Carro {
2     String cor;
3     String modelo;
4     double velocidadeAtual;
5     double velocidadeMaxima;
6
7     //liga o carro
8     void liga() {
9         System.out.println("O carro está ligado");
10    }
11
12    //acelera uma certa quantidade
13    void acelera(double quantidade) {
14        double velocidadeNova = this.velocidadeAtual + quantidade;
15        this.velocidadeAtual = velocidadeNova;
16    }
17
18    //devolve a marcha do carro
19    int pegaMarcha() {
20        if (this.velocidadeAtual < 0) {
21            return -1;
22        }
23        if (this.velocidadeAtual >= 0 && this.velocidadeAtual < 40) {
24            return 1;
25        }
26        if (this.velocidadeAtual >= 40 && this.velocidadeAtual < 80) {
27            return 2;
28        }
29        return 3;
30    }
31 }
```

Orientação a Objetos

- ▣ Vamos **testar** nosso **Carro** em um novo **programa**:

```
1 class TestaCarro {
2     public static void main(String[] args) {
3         Carro meuCarro;
4         meuCarro = new Carro();
5         meuCarro.cor = "Verde";
6         meuCarro.modelo = "Fusca";
7         meuCarro.velocidadeAtual = 0;
8         meuCarro.velocidadeMaxima = 80;
9
10        // liga o carro
11        meuCarro.liga();
12
13        // acelera o carro
14        meuCarro.acelera(20);
15        System.out.println(meuCarro.velocidadeAtual);
16    }
17 }
```

- Nosso **carro** pode **conter também** um **Motor**:

```
1 class Motor {  
2     int potencia;  
3     String tipo;  
4 }
```

```
1 class Carro {  
2     String cor;  
3     String modelo;  
4     double velocidadeAtual;  
5     double velocidadeMaxima;  
6     Motor motor;  
7  
8     // ..  
9 }
```