

Interface

Expandindo o Sistema

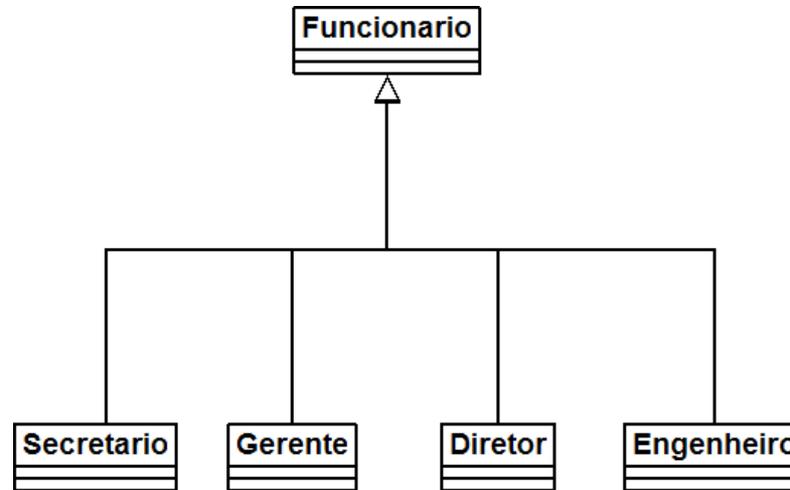
- Imagine que um Sistema de Controle do Banco pode ser **acessado**, além dos **Gerentes**, pelos **Diretores** do Banco

```
class Diretor extends Funcionario {  
  
    public boolean autentica(int senha) {  
        // verifica aqui se a senha confere com a recebida como parametro  
    }  
  
}
```

E a classe Gerente:

```
class Gerente extends Funcionario {  
  
    public boolean autentica(int senha) {  
        // verifica aqui se a senha confere com a recebida como parametro  
        // no caso do gerente verifica tambem se o departamento dele  
        // tem acesso  
    }  
  
}
```

Expandindo o Sistema



- Consideremos o SistemaInterno e seu controle: precisamos **receber** um **Diretor** ou **Gerente** como **argumento**, verificar se ele se **autentica** e colocá-lo **dentro** do **sistema**.

```
class SistemaInterno {  
  
    void login(Funcionario funcionario) {  
        // invocar o método autentica? não da! Nem todo Funcionario tem  
    }  
}
```

Expandindo o Sistema

```
class SistemaInterno {  
  
    void login(Funcionario funcionario) {  
        funcionario.autentica(...); // não compila  
    }  
}
```

- Uma possibilidade é criar dois **métodos login** no SistemaInterno: um para receber **Diretor** e outro para receber **Gerente**. Já vimos que essa não é uma boa escolha. Por que?

```
class SistemaInterno {  
  
    // design problemático  
    void login(Diretor funcionario) {  
        funcionario.autentica(...);  
    }  
  
    // design problemático  
    void login(Gerente funcionario) {  
        funcionario.autentica(...);  
    }  
}
```

Possível Solução

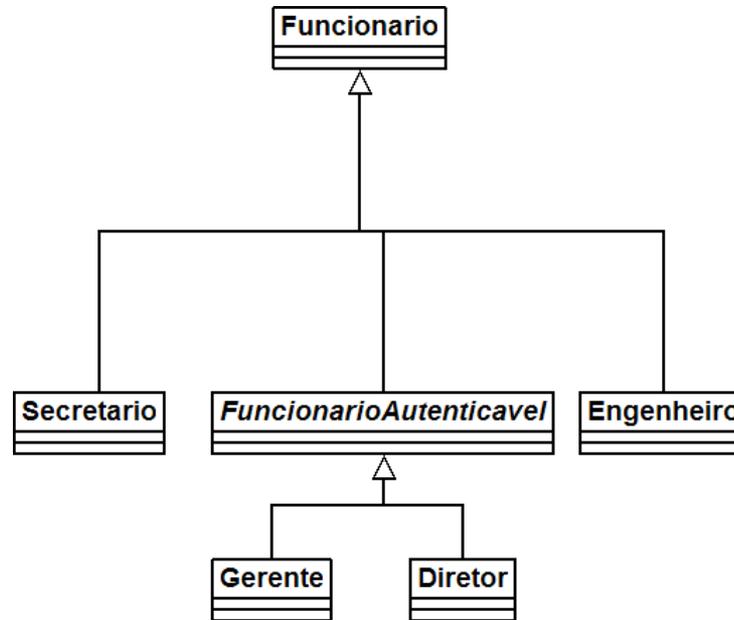
- Uma **solução** mais **interessante** seria criar uma classe no **meio da árvore de herança**, FuncionarioAutenticavel:

```
class FuncionarioAutenticavel extends Funcionario {  
  
    public boolean autentica(int senha) {  
        // faz autenticacao padrao  
    }  
  
    // outros atributos e metodos  
  
}
```

- As classes **Diretor** e **Gerente** passariam a **estender** de FuncionarioAutenticavel, e o SistemaInterno receberia **referências** desse **tipo**, como a seguir:

```
class SistemaInterno {  
  
    void login(FuncionarioAutenticavel fa) {  
  
        int senha = //pega senha de um lugar, ou de um scanner de polegar  
  
        // aqui eu posso chamar o autentica!  
        // Pois todo FuncionarioAutenticavel tem  
        boolean ok = fa.autentica(senha);  
  
    }  
  
}
```

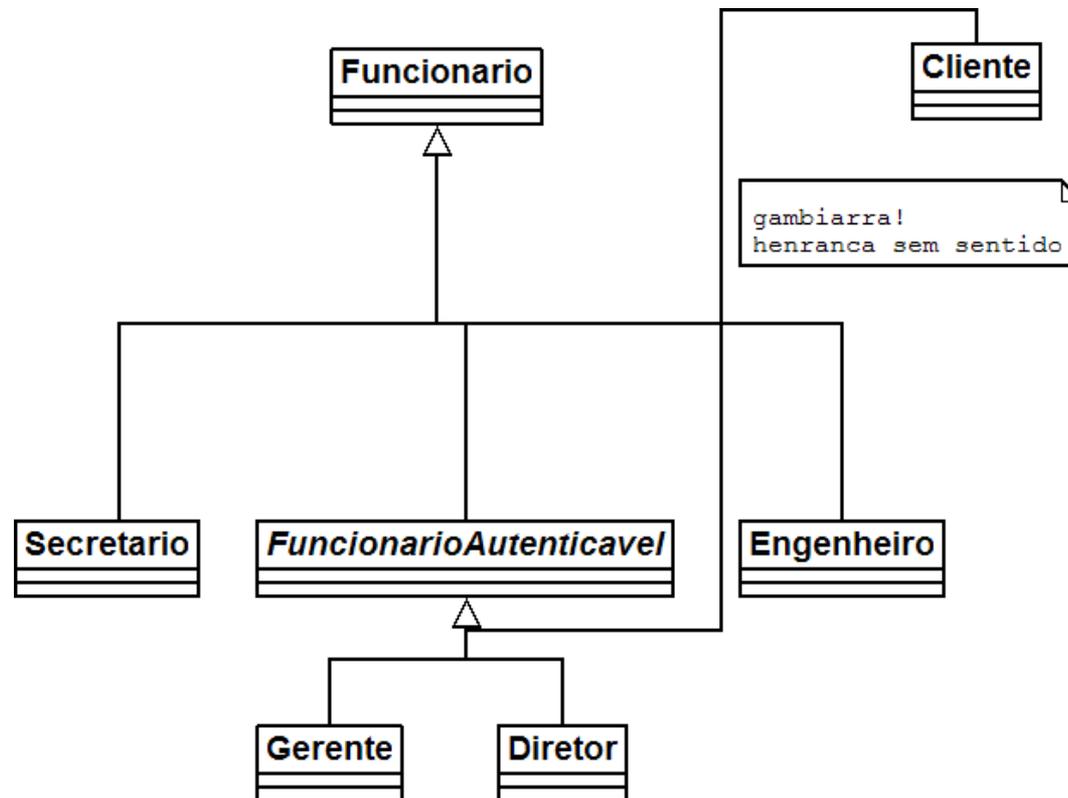
Possível Solução



- ❑ **FuncionarioAutenticavel** é uma **forte candidata** a **classe abstrata**. Mais ainda, o método **autentica** poderia ser um **método abstrato**.
- ❑ O uso de **herança resolve** esse **caso**, mas se precisamos que **todos** os clientes **também tenham acesso** ao SistemaInterno

Possível Solução

- A **solução** aplicada por novos **programadores** é fazer uma **herança** sem **sentido** para **resolver** o problema, por exemplo, fazer **Cliente extends FuncionarioAutenticavel**.



- ❑ Precisamos **arranjar** uma **forma** de poder **referenciar Diretor, Gerente e Cliente** de uma mesma **maneira**, isto é, **achar** um **fator comum**.

Toda classe define 2 itens:

- o que uma classe faz (as assinaturas dos métodos)
- como uma classe faz essas tarefas (o corpo dos métodos e atributos privados)

Podemos criar um “contrato” que define tudo o que uma classe deve fazer se quiser ter um determinado status. Imagine:

contrato Autenticavel:

quem quiser ser Autenticavel precisa saber fazer:

1.autenticar dada uma senha, devolvendo um booleano

Interface

- **Contratos** em **Java** são **interfaces**;

```
interface Autenticavel {  
  
    boolean autentica(int senha);  
  
}
```

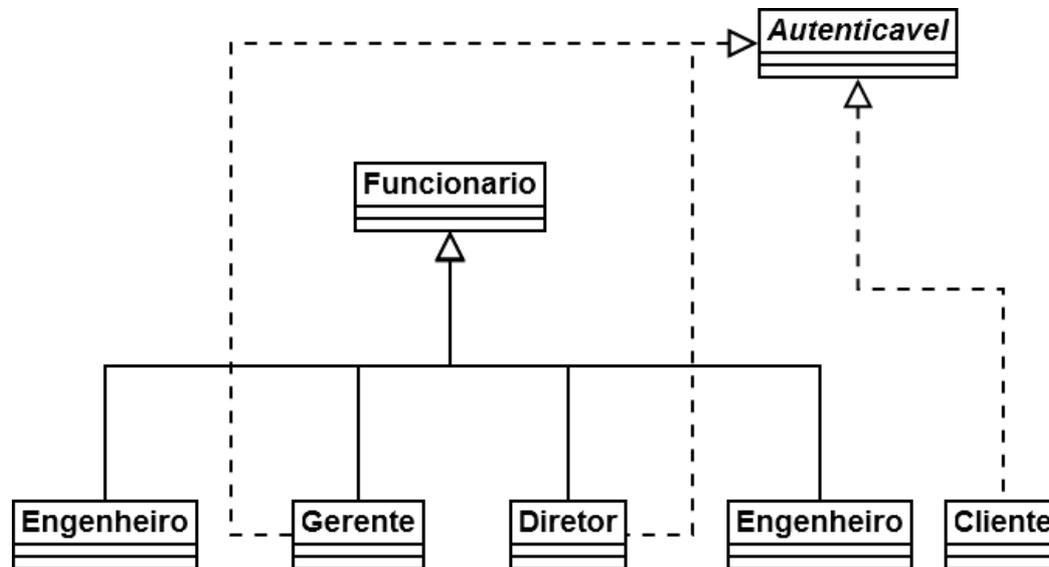
- **Interface** é a maneira **através** da qual **conversamos** com um **objeto**.
- Uma **interface** pode **definir** uma **série** de **métodos**, mas **nunca** conter **implementação deles**.
- Uma **interface** só **expõe o que o objeto deve fazer**, e não **como ele faz**, nem **o que ele tem**. **Como ele faz** vai ser definido em uma **implementação** dessa interface.

Interface

- Um gerente pode “**assinar**” o **contrato**, ou seja, **implementar** a **interface**.
- No **momento** em que ele **implementa** essa **interface**, ele precisa **escrever** os métodos **pedidos** pela interface;
- Para implementar usamos a palavra **chave** implements na classe:

```
class Gerente extends Funcionario implements Autenticavel {  
  
    private int senha;  
  
    // outros atributos e métodos  
  
    public boolean autentica(int senha) {  
        if(this.senha != senha) {  
            return false;  
        }  
        // pode fazer outras possiveis verificacoes, como saber se esse  
        // departamento do gerente tem acesso ao Sistema  
  
        return true;  
    }  
}
```

Método Abstrato



- **Ganhamos** mais **polimorfismo**! Temos mais uma forma de **referenciar** a um **Gerente**.

Interface

- Quando **crio** uma **variável** do tipo **Autenticavel**, estou **criando** uma **referência** para **qualquer** objeto de uma **classe** que **implemente** **Autenticavel**, **direta** ou **indiretamente**:

```
Autenticavel a = new Gerente();  
// posso aqui chamar o metodo autentica!
```

Novamente, a utilização mais comum seria receber por argumento, como no nosso SistemaInterno:

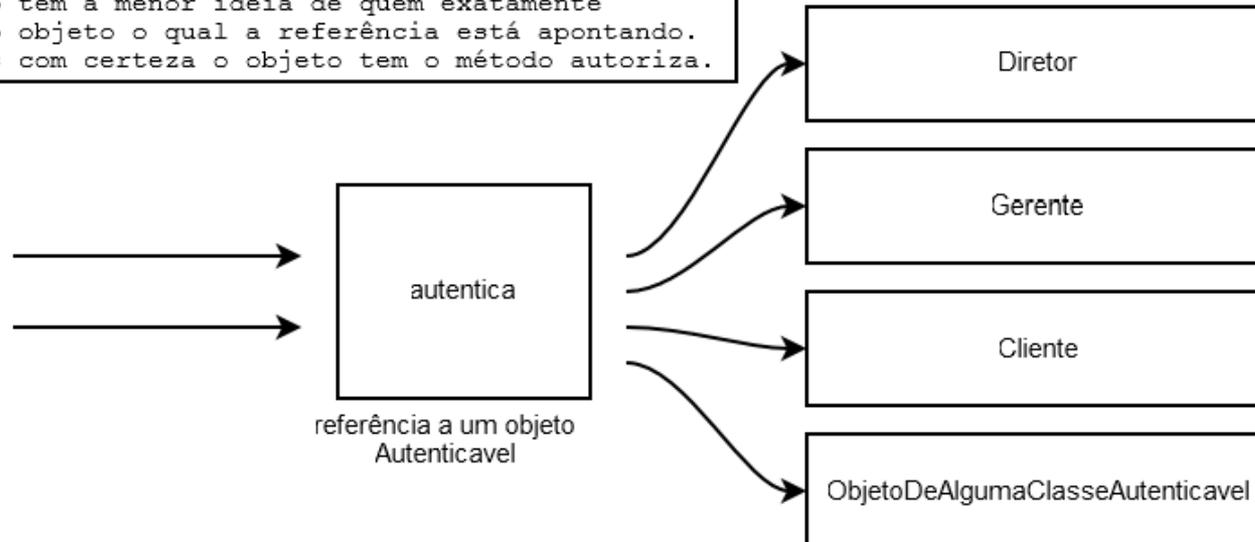
```
class SistemaInterno {  
  
    void login(Autenticavel a) {  
        int senha = /v/pega senha de um lugar, ou de um scanner de polegar  
        boolean ok = a.autentica(senha);  
  
        // aqui eu posso chamar o autentica!  
        // não necessariamente é um Funcionario! Mais ainda, eu não sei  
        // que objeto a referência "a" está apontando exatamente! Flexibilidade.  
    }  
}
```

Interface

- Já **podemos** passar qualquer **Autenticavel** para o **SistemaInterno**. Então **precisamos** fazer com que o **Diretor** também **implemente** essa **interface**.

```
class Diretor extends Funcionario implements Autenticavel {  
  
    // metodos e atributos, alem de obrigatoriamente ter o autentica  
  
}
```

Quem está acessando um Autenticavel não tem a menor idéia de quem exatamente é o objeto o qual a referência está apontando. Mas com certeza o objeto tem o método autoriza.



Interface

- ❑ Qualquer **Autenticavel** passado para o **sistemaInterno** está bom.
- ❑ Pouco importa quem o objeto referenciado realmente é, pois ele tem um método autentica que é o necessário para nosso SistemaInterno funcionar corretamente.

```
Autenticavel diretor = new Diretor();  
Autenticavel gerente = new Gerente();
```

- ❑ Lembre-se: a interface define que todos vão saber se autenticar (o que ele faz), enquanto a implementação define como exatamente vai ser feito (como ele faz).

- ❑ A maneira como os objetos se **comunicam** num **sistema orientado** a objetos é muito mais **importante** do que como eles **executam**.

- ❑ **O que um objeto faz** é mais importante do que **como ele faz**. Aqueles que seguem essa regra, terão sistemas mais fáceis de manter e modificar.

Regras de Ouro

- Uma é “**evite herança**, prefira composição”
- Programe voltado a interface e não à implementação”.