



Orientação a Objetos em Java

Leonardo Gresta Paulino Murta

leomurta@ic.uff.br

Agenda

- Introdução;
- Orientação a Objetos;
- Orientação a Objetos em Java;



Introdução

Introdução (surgimento)

- Linguagem de programação orientada a objetos definida pela Sun Microsystems;
- Projetada originalmente para controlar aparelhos eletrônicos;
- Em 1993, a Internet deixou de ser composta somente de texto;
- A linguagem Java foi utilizada no recurso de Applet;
- Primeira implementação no browser HotJava;
- Popularização em outros browsers e uso além da Internet;

Introdução (características)

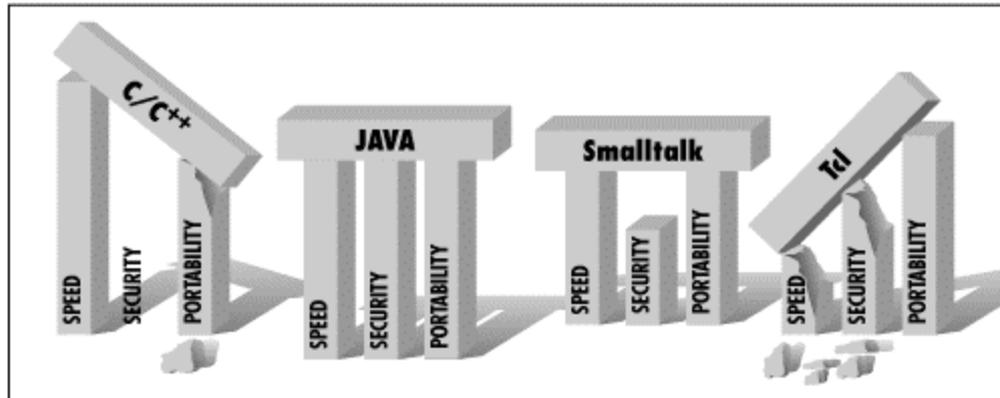
- Orientada a Objetos:
 - Java é “pura” e possui grande diversidade de bibliotecas de classes;
- Simples:
 - Java é mais simples que outras linguagens OO, como C++, e possui facilidades como “*Garbage Collector*”;
- Distribuída:
 - Suporta aplicações em rede, objetos distribuídos e *threads*;

Introdução (características)

- 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 (alicerces)

- Java: equilíbrio!



Introdução (utilizações)

- Applets:
 - São programas Java que seguem um padrão específico;
 - Este padrão permite que o programa execute em um *browser*;
- Aplicações “Stand-alone”:
 - Similares a programas convencionais;
 - Necessitam do interpretador Java para executarem;
- Aplicações Internet de lado servidor:
 - *Servlets*, JSP, EJB, ...

Introdução (plataforma Java SE)

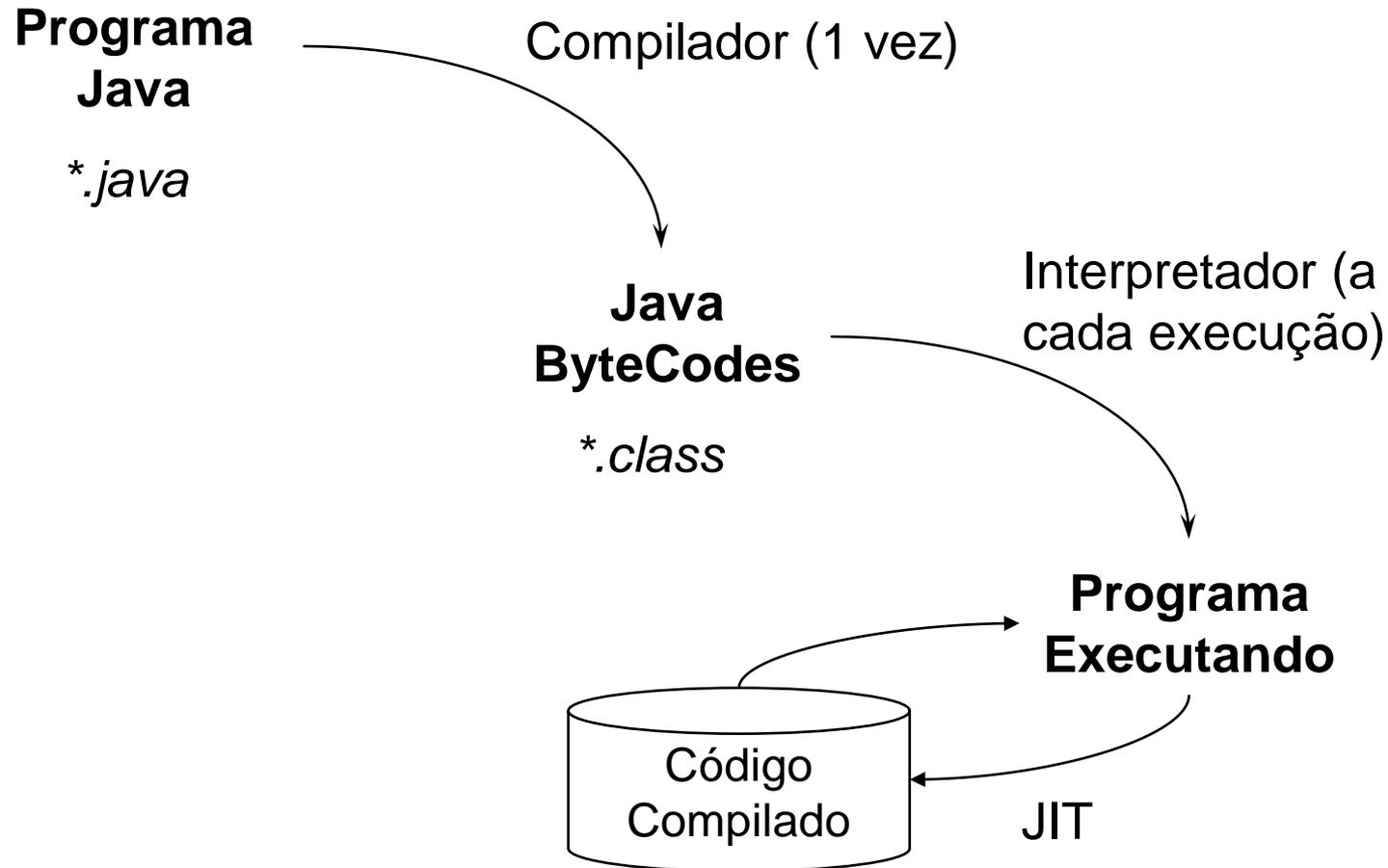
	Java Language	Java Language									
	Tools & Tool APIs	java	javac	javadoc	apt	jar	javap	JPDA	jconsole		
		Security	Int'l	RMI	IDL	Deploy	Monitoring	Troubleshoot	Scripting	JVM TI	
	Deployment Technologies	Deployment			Java Web Start				Java Plug-in		
	User Interface Toolkits	AWT			Swing				Java 2D		
		Accessibility	Drag n Drop		Input Methods		Image I/O	Print Service	Sound		
	Integration Libraries	IDL	JDBC™		JNDI™		RMI	RMI-IIOP		Scripting	
	Other Base Libraries	Beans	Intl Support		I/O	JMX	JNI		Math		
		Networking	Override Mechanism		Security	Serialization	Extension Mechanism		XML JAXP		
	lang and util Base Libraries	lang and util		Collections	Concurrency Utilities		JAR	Logging	Management		
		Preferences API	Ref Objects		Reflection		Regular Expressions	Versioning	Zip	Instrument	
	Java Virtual Machine	Java Hotspot™ Client VM					Java Hotspot™ Server VM				
	Platforms	Solaris™			Linux		Windows			Other	

Fonte: <http://java.sun.com/javase/technologies/index.jsp>

Introdução (portabilidade)

- Aplicações Java são facilmente portáveis:
 - Programa Java pode ser executado em diversas plataformas;
 - Programa compilado e interpretado;
 - Compilação transforma o programa em *bytecodes*;
 - *Bytecodes* são interpretados pelas JVMs;
- *Java Virtual Machine*:
 - Embutido no *browser* Web, no caso de applets;
 - Interpretador “stand-alone”, no caso de aplicações;

Introdução (compilação)



Introdução (padronização)

- 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 (Java versus C++)

- Java é mais simples que C++;
- Java não suporta “goto”;
- Java não utiliza aritmética de ponteiros;
- Java possui herança simples;
- A biblioteca Java é mais completa;
- Java possui um mecanismo de “garbage collection”;
- Java não suporta redefinição de operadores e funções amigas;

Introdução (bibliotecas)

- Java API:
 - Coleção de classes de objetos;
 - As classes são agrupadas em pacotes (*packages*);
 - As classes implementam diversas funcionalidades;
 - Estruturas de dados;
 - Interface gráfica;
 - Comunicação;
 - Bancos de dados;
 - Segurança;

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 (programa exemplo)

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

```
$ javac AloMundo.java
```

```
$ java -cp . AloMundo  
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)

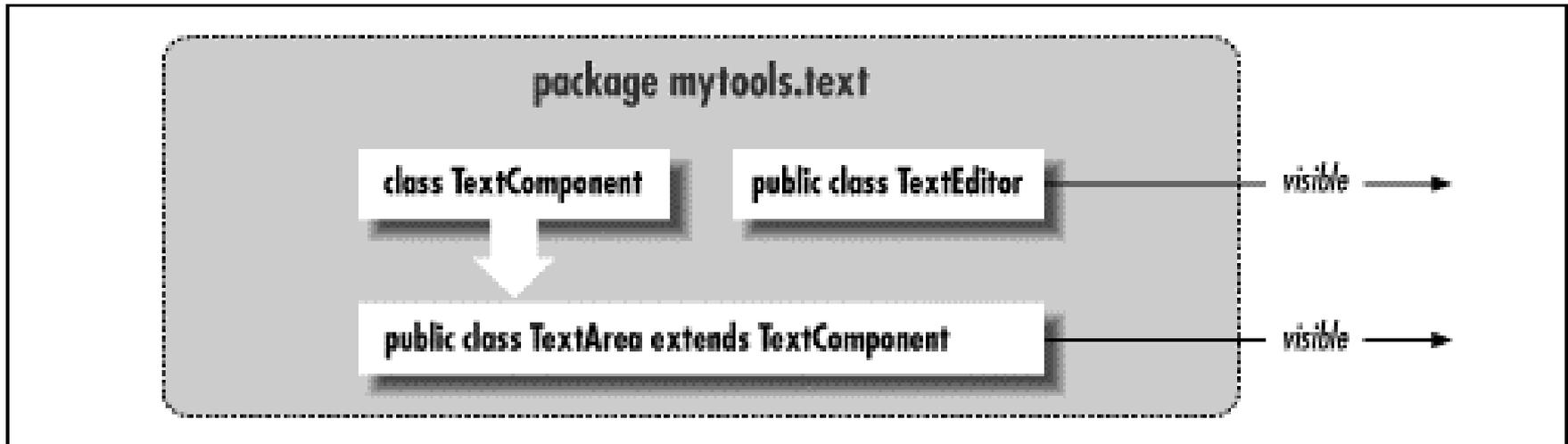
- São utilizados para agregar classes relacionadas;
- O pacote de uma classe é indicado na declaração *package*;
- Esta declaração normalmente se encontra no início do arquivo onde a classe é declarada;
- Se uma classe não declara seu pacote, o interpretador assume que a classe pertence a um pacote *default*;

```
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;



Orientação a Objetos

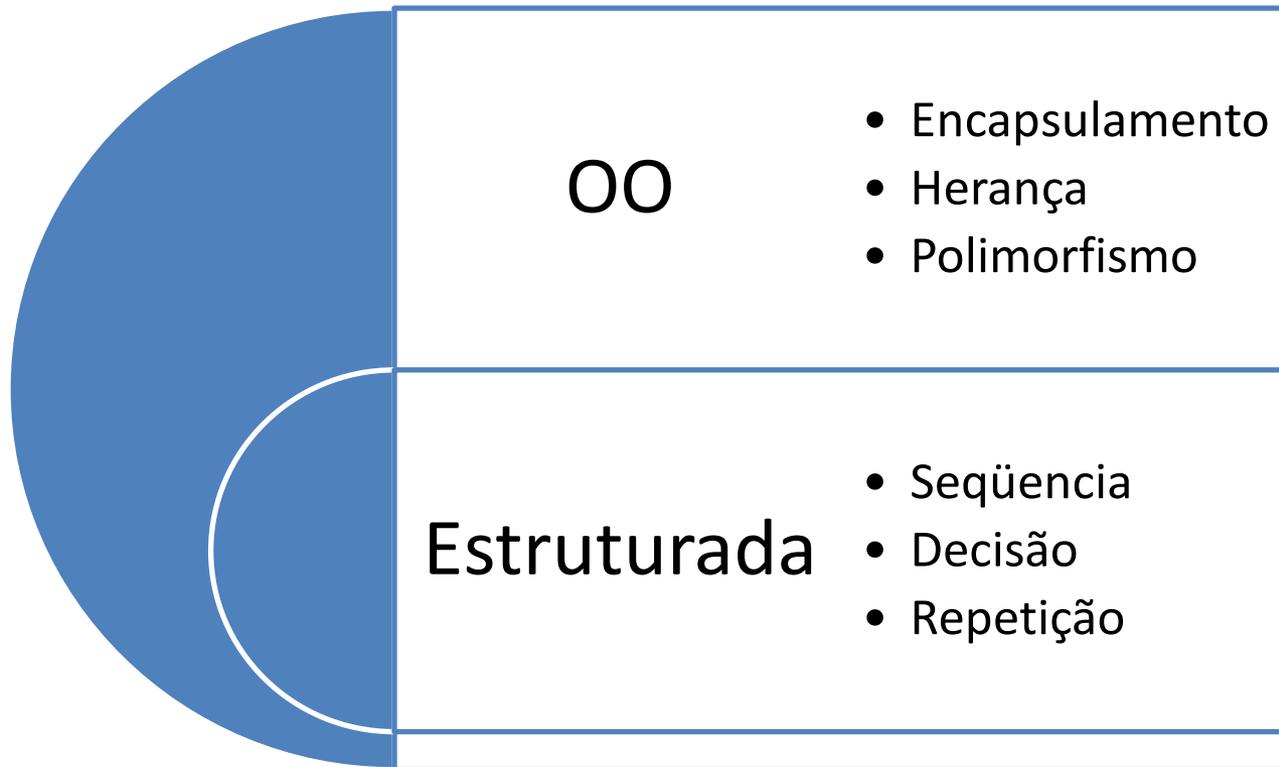
Programação Estruturada

- 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 OO

- 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

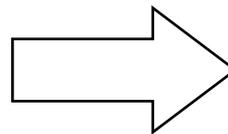
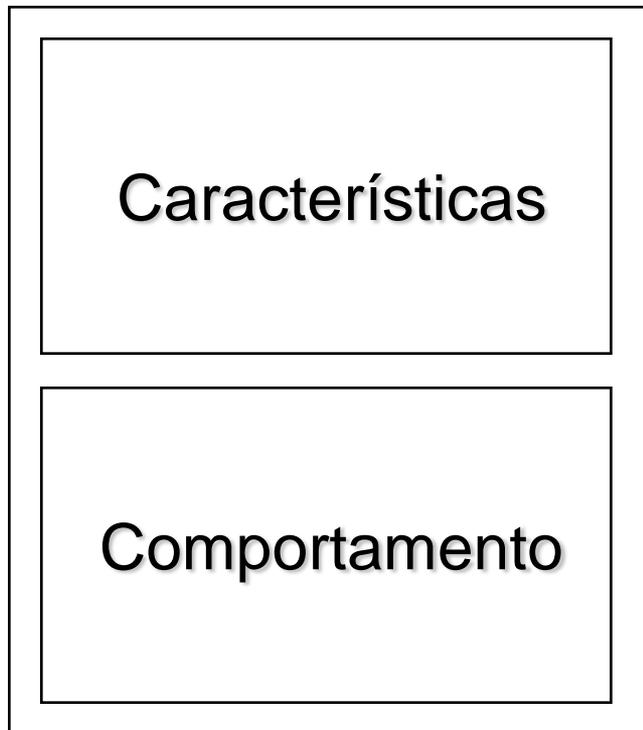
- Definição
 - Uma característica descreve uma propriedade de um objeto, ou seja, algum elemento que descreva o objeto.
 - Cada característica é chamada de **atributo** do objeto
- Exemplo de características do objeto **carro**
 - Cor
 - Marca
 - Número de portas
 - Ano de fabricação
 - Tipo de combustível

Comportamento de Objetos

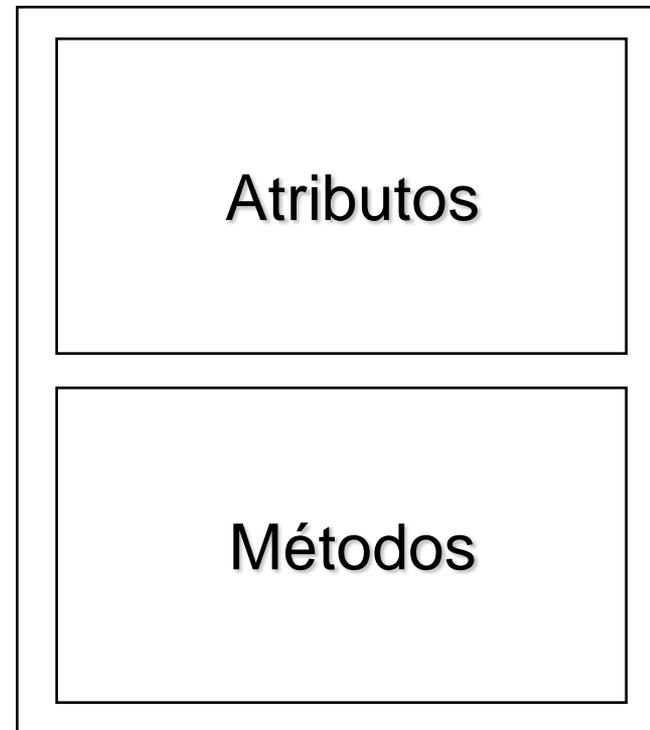
- Definição
 - Um comportamento representa uma ação ou resposta de um objeto a uma ação do mundo real
 - Cada comportamento é chamado de **método** do objeto
- Exemplos de comportamento para o objeto **carro**
 - Acelerar
 - Parar
 - Andar
 - Estacionar

Mapeamento de Objetos

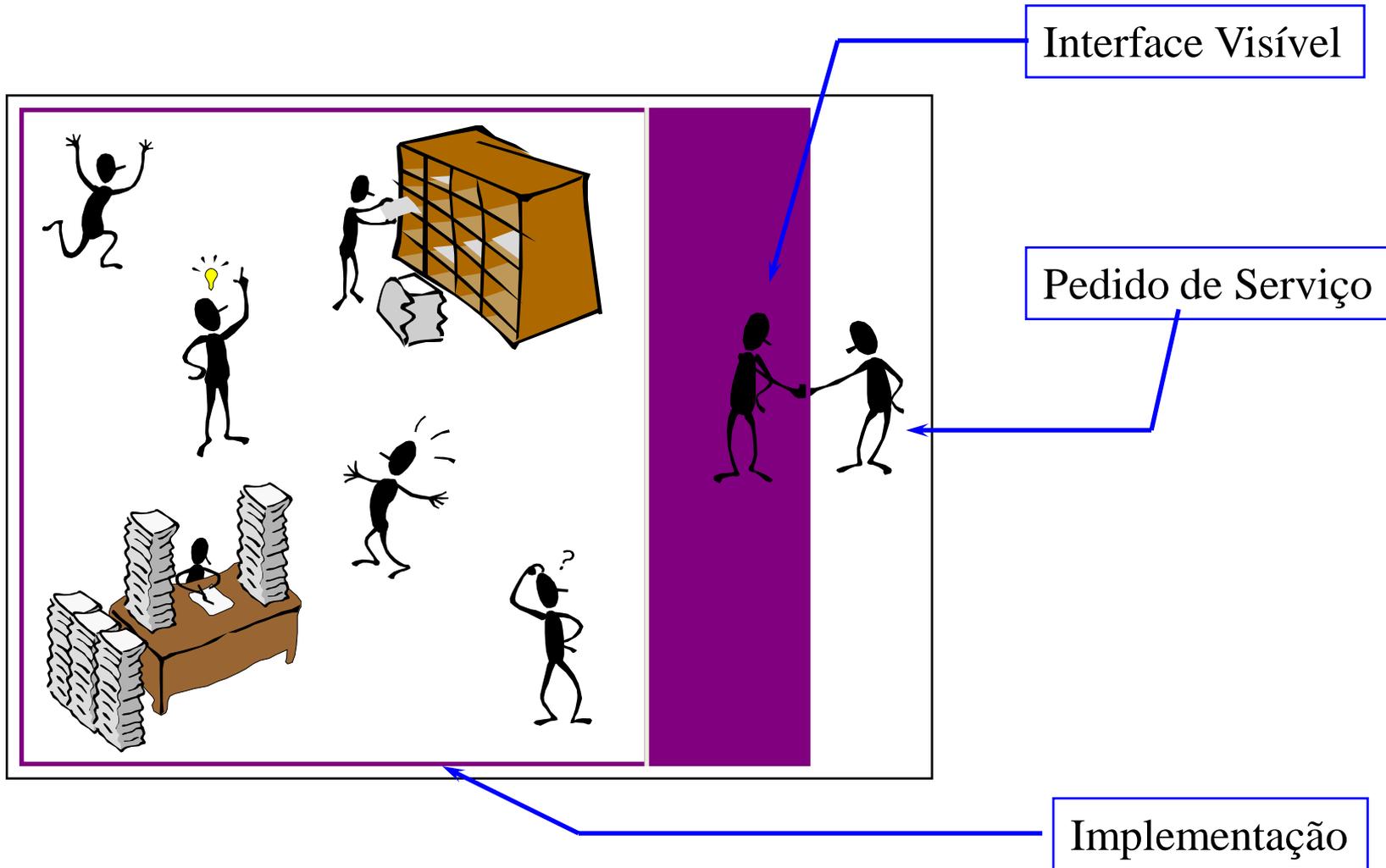
Objeto no Mundo Real



Objeto Computacional

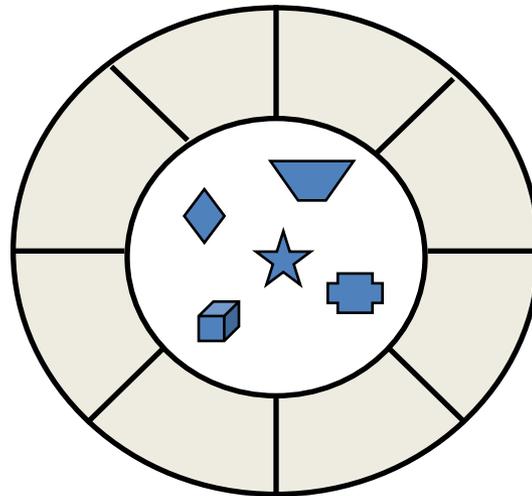


Encapsulamento



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

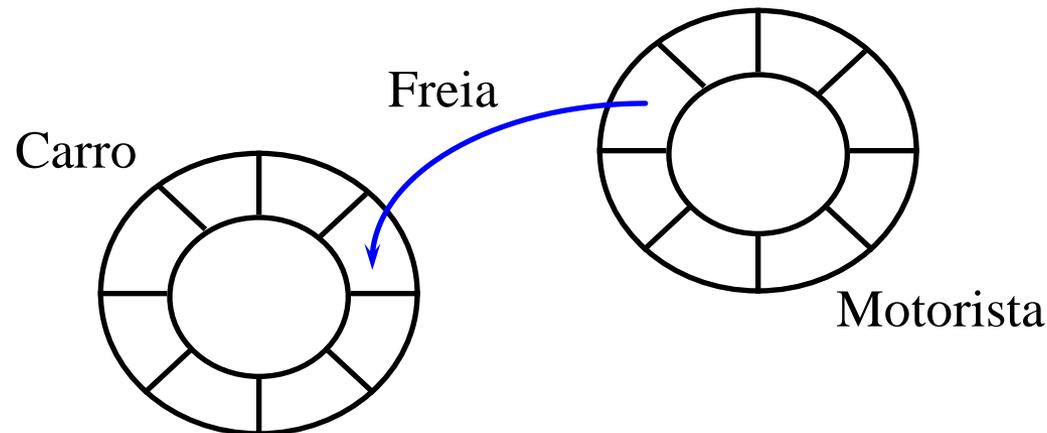


Benefícios do Encapsulamento

- 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

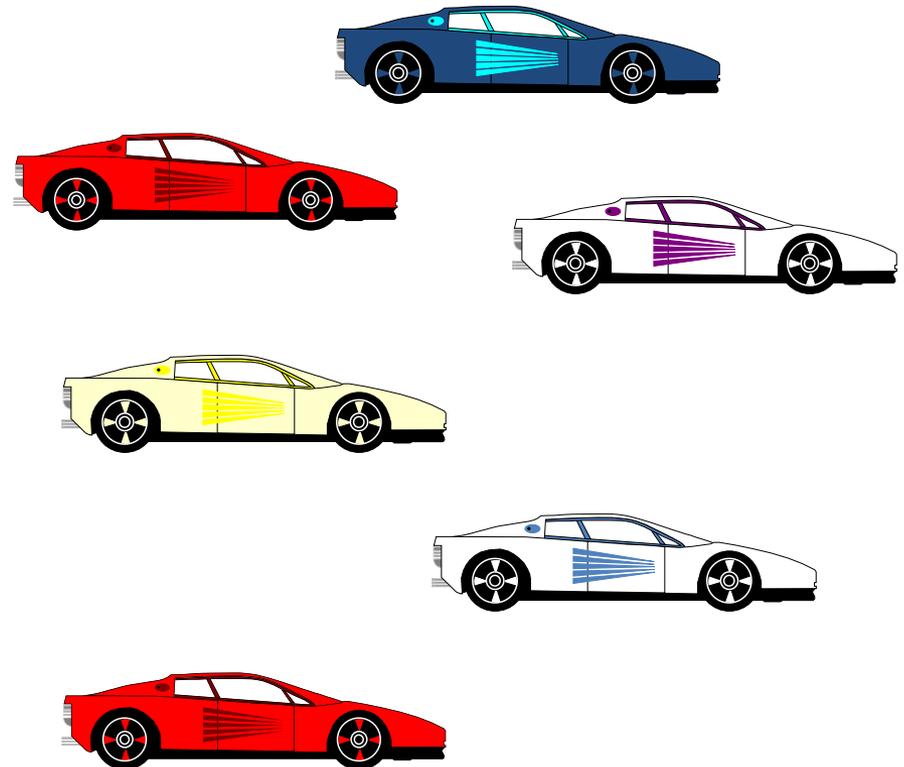
- Um envio de mensagem sempre possui:
 - Um emissor
 - Um receptor
 - Um seletor de mensagens (nome do método chamado)
 - Parâmetros (opcionais)
- Uma mensagem pode retornar um valor

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

Classe & Objetos

Carro
Número de Rodas
Cor
Cor Lateral
Anda
Para
Acelera
Estaciona



Métodos Especiais

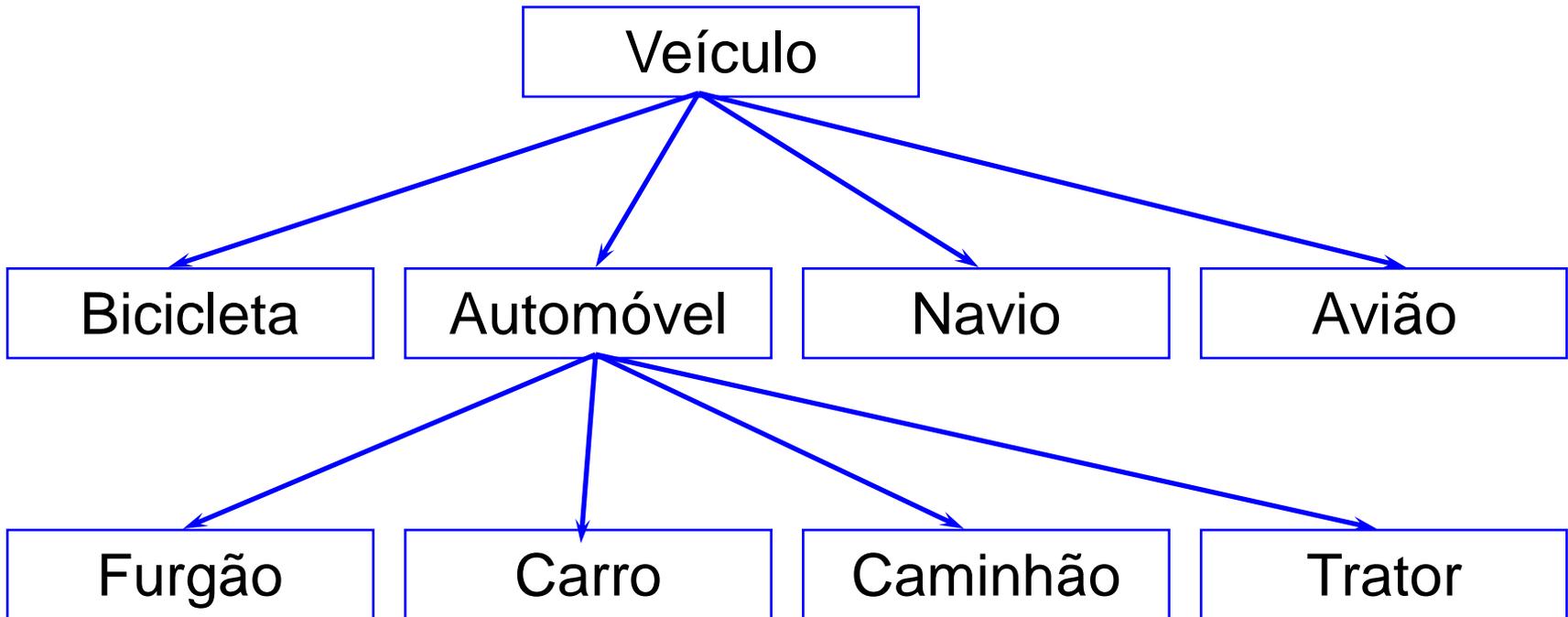
- Criação de Objetos
 - A classe é responsável pela criação de seus objetos
 - Esta criação é realizada através de um método especial, chamado de **construtor**

- 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

Exemplo de Herança



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

Classes em Java (estrutura)

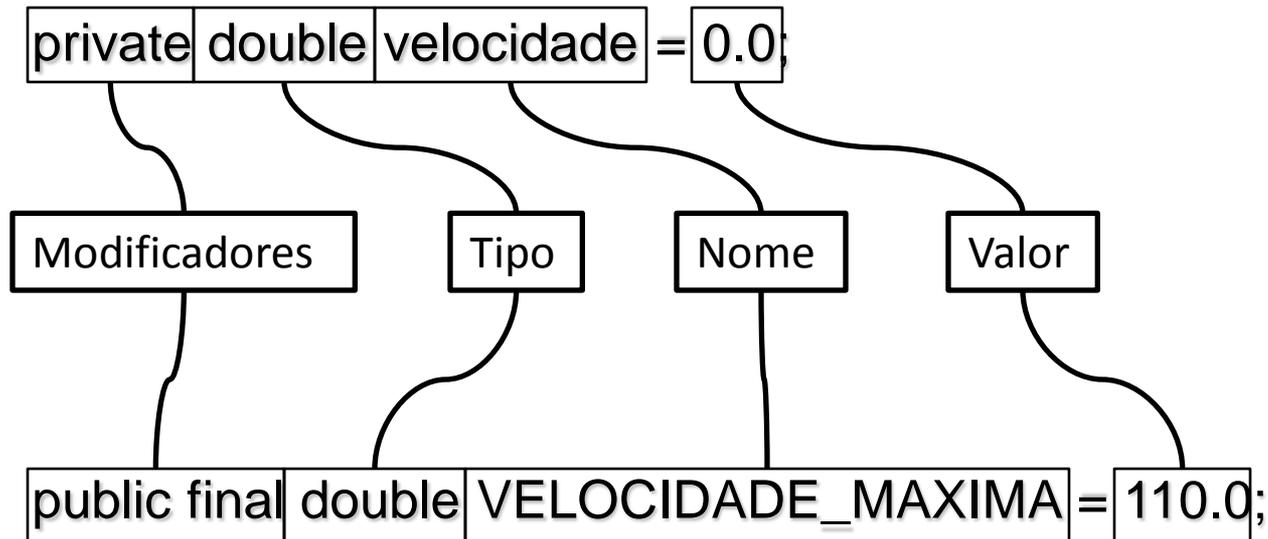
```
public class Ferrari extends Carro implements Taxavel
{
    <atributos da Ferrari>
    <métodos da Ferrari>
    <métodos redefinidos de Carro>
    <métodos da interface Taxavel>
}
```

Classes em Java (interface)

- 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)



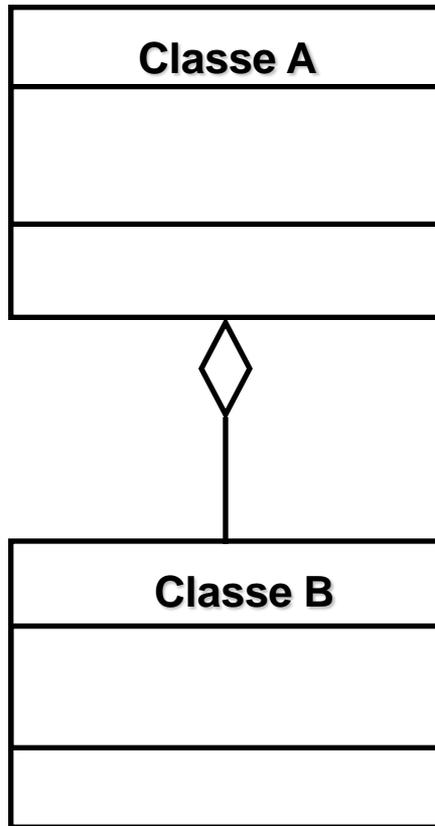
Atributos em Java (tipos)

- 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)



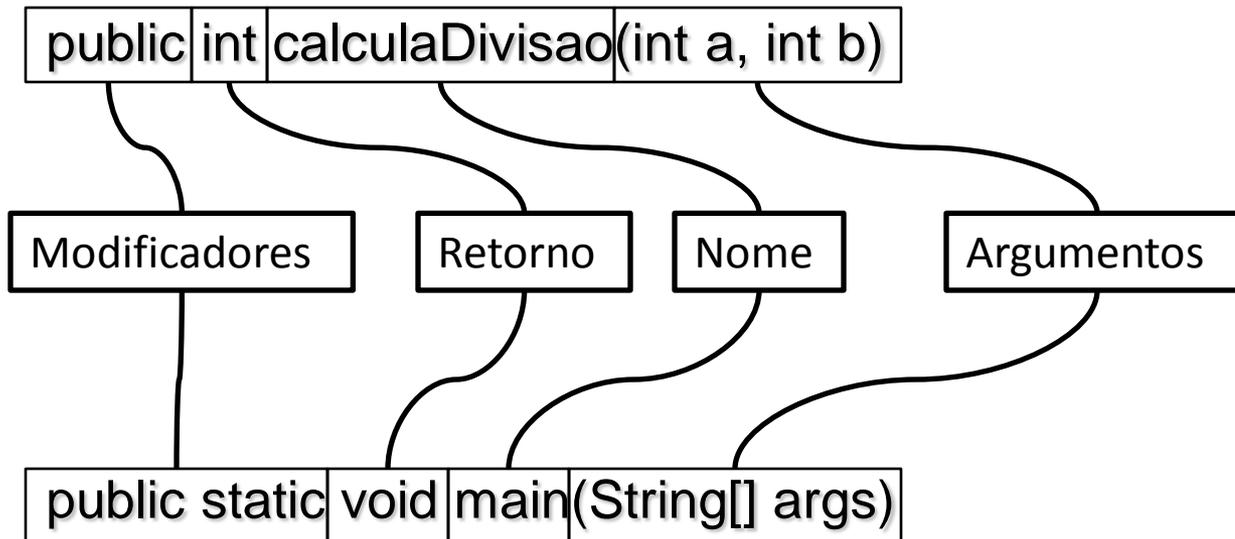
```

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;
```

Declaração de Variáveis

...

```
contador = 0;  
contador++;  
valor = 20.0 * x + Math.exp(y);
```

Expressões de Cálculo

...

```
(x > 10)
```

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

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

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

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 (decisões – switch- case)

```

switch (month) {
  case 1:
  case 3:
  case 5:
  case 7:
  case 8:
  case 10:
  case 12:
    numDays = 31;
    break;

  case 4:
  case 6:
  .
  .

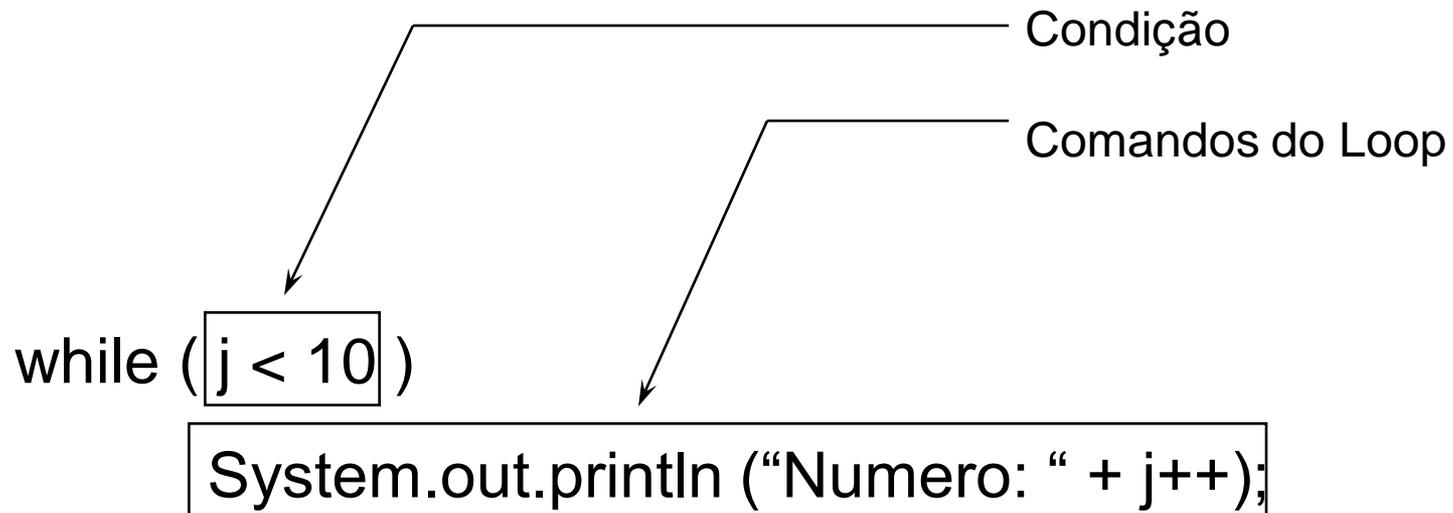
  case 9:
  case 11:
    numDays = 30;
    break;

  case 2:
    if (bissexto(ano))
      numDays = 29;
    else
      numDays = 28;
    break;
}

```

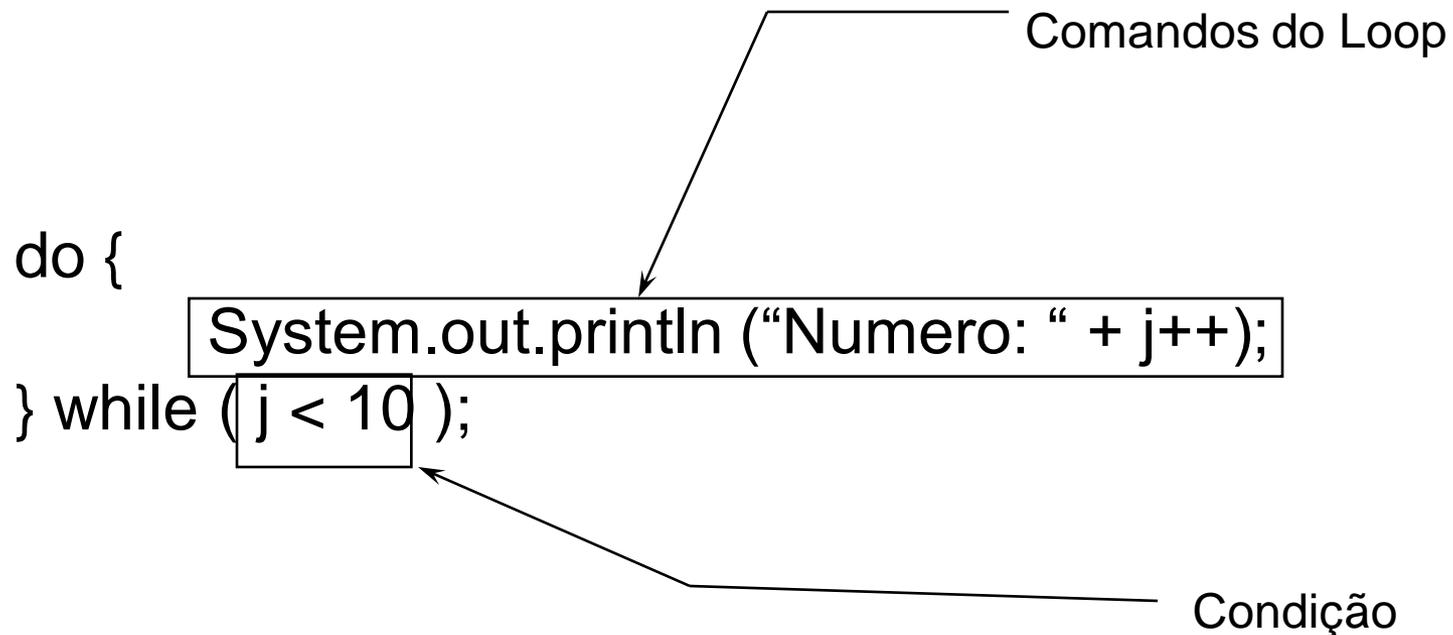
Código em Java (repetições – while)

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



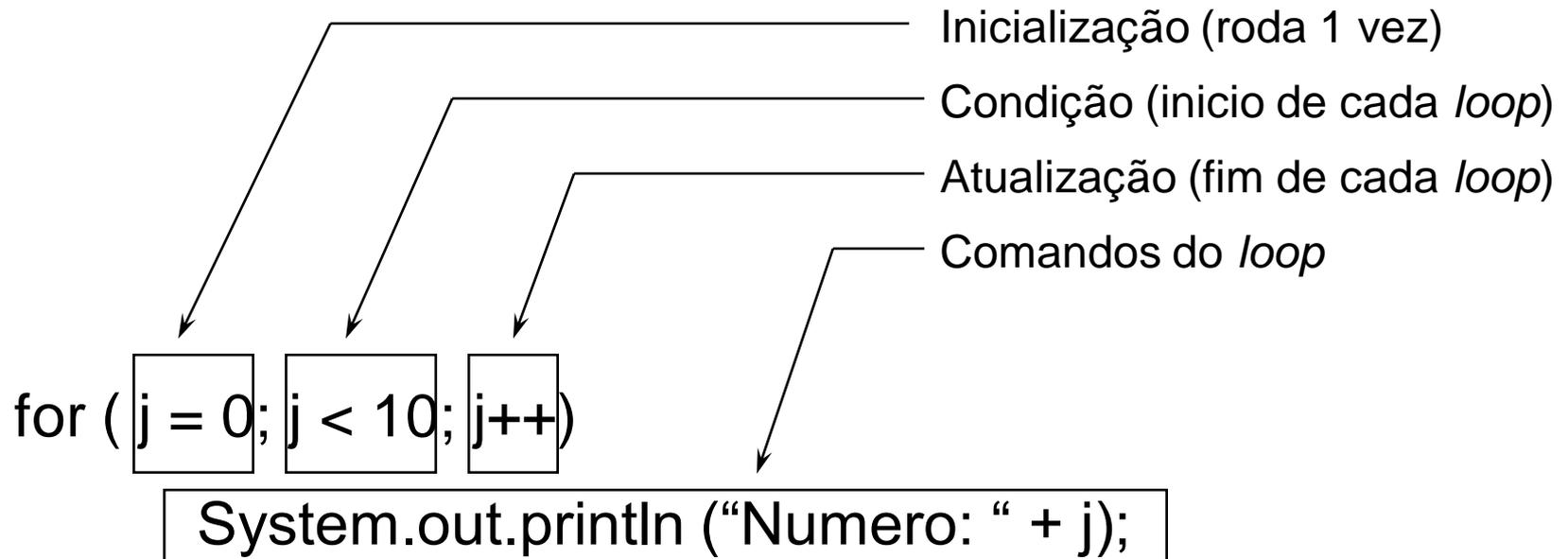
Código em Java (repetições – do-while)

- 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!`
`}`



Orientação a Objetos em Java

Leonardo Gresta Paulino Murta

leomurta@ic.uff.br