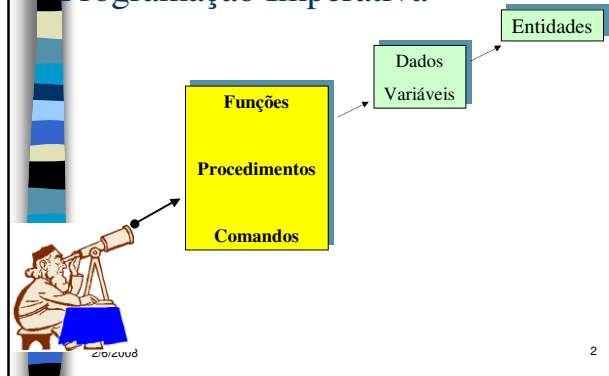


Programação III

Classes
Jocélio Passos

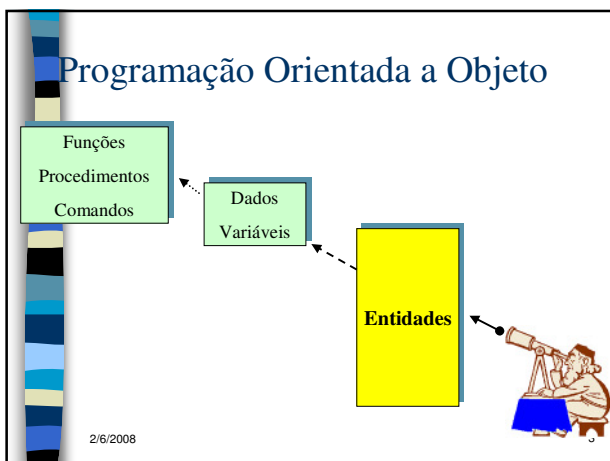
joceliopassos@bol.com.br

Programação Imperativa



2

Programação Orientada a Objeto



2/6/2008

Classe

- Na programação imperativa a unidade de programação é a **Função** (ação)
- Na POO é a unidade de programação é a **Classe**
- As funções não desapareceram,
- Agora são **métodos** embutidos nas classes

Classe
metodos ()

2/6/2008

4

Classe

- Do objeto :
 - Estrutura de dados e métodos
 - Layout
 - Tipo
 - Protótipo
 - Planta
 - Formato
 - Esquema
 - Especificação
 - Molde
 - Categoria
 - **Substantivos**



2/6/2008

5

Classe (Atributos)

- As Características da classe...
- São representadas por ...
- Variáveis e seus tipos.
 - Estado
 - Propriedades
 - Condição que se encontra
 - **Adjetivos**

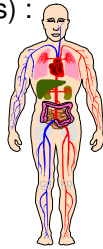
Classe
atributos
metodos ()

2/6/2008

6

Classe

- Exemplo (Apenas atributos) :
- Classe Pessoa
 - Nome
 - Cor
 - Altura
 - Peso
 - Sexo

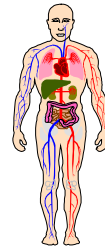


2/6/2008

7

Classe

- Classe Pessoa em Java
- `class Pessoa`
- { `String` nome;
- `String` cor;
- `float` altura;
- `float` peso;
- `char` sexo;
- }



2/6/2008

8

Classe

- Leitura Recomendada :
 - Deitel Cap 8

2/6/2008

9

Exercícios

- 1) Criar em Java a Classe
 - a) Livro
 - b) Quarto
 - c) Empregado

2/6/2008

10

Exercícios Propostos

- 1) Sobre a POO : Verdadeiro ou Falso ?
 - () Método Natural e eficiente de implementar sistemas
 - () Promove altos ganhos em termos de produtividade
 - () Torna a programação mais confiável
 - () Facilita a Manutenção
 - () A Reusabilidade é uma realidade
- 2) Como a programação imperativa (Linguagem C, por exemplo), enxerga os dados e as funções ?
Deitel 335 [374]

2/6/2008

11