

Aula 7

Métodos construtores
Métodos destrutores
Referências a objetos.

Antes de começar...

Classe:



Objetos:



Classes vs. objetos

Classes:

Definem elementos comuns a um conjunto de elementos em termos de:

- Características (**atributos**):
 - Elementos que são definidos por algum tipo de dado o qual futuramente receberá algum valor.
- Comportamentos (**métodos**):
 - Elementos que especificam e implementam características dinâmicas e que vão atuar sobre os atributos.

Objetos:

São elementos criados a partir de uma classe (molde), também chamados de **instâncias**.

Objetos possuem os atributos e métodos definidos em sua classe.

Ao conjunto de valores que os atributos de um objeto armazena em um instante, dá-se o nome de **estado do objeto**.

Estados de objetos são alterados por meio de seus métodos.

Retenção de estado: capacidade que um objeto tem de manter os valores de seus atributos até a próxima alteração.

Exemplo: bicicleta

Bicicleta

Marca
Modelo:
Cor:
Qtde marchas:
Velocidade

- Quantas instâncias de bicicleta?
- Quantos estados diferentes?



bic1

Marca	Caloi
Modelo:	Caloi 10
Cor:	Preto
Qtde marchas:	14
Velocidade	20 km/h

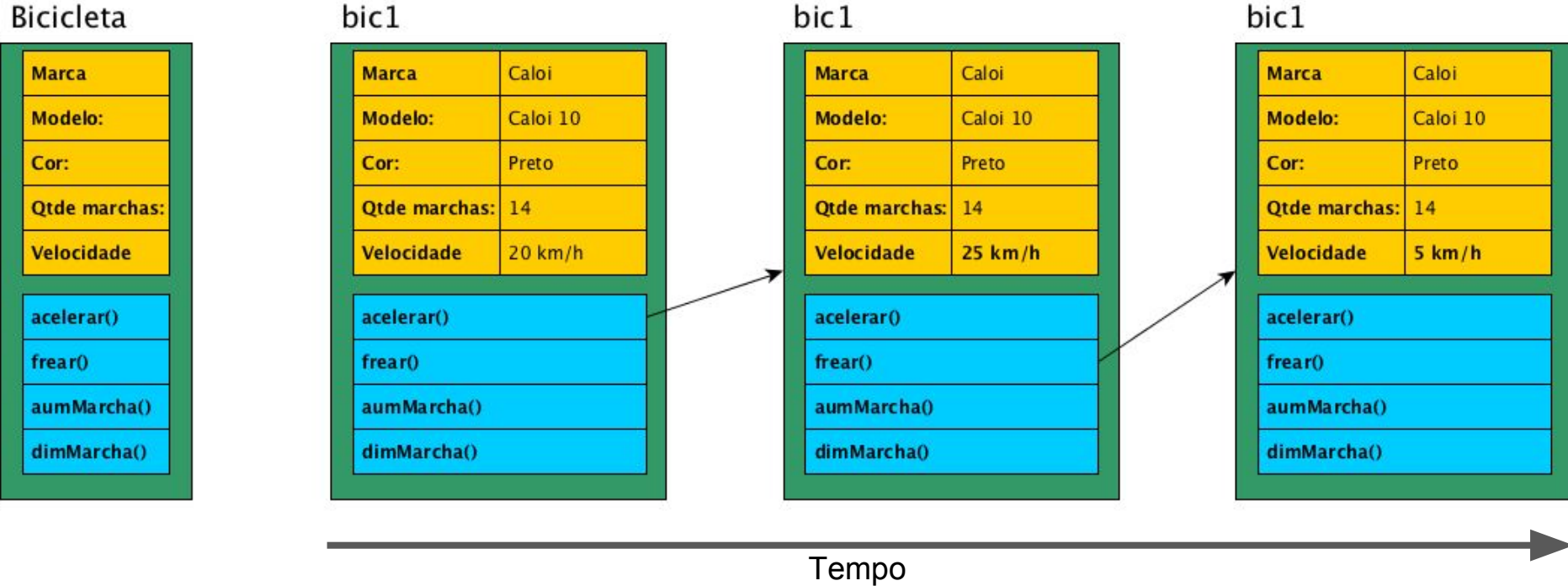
bic2

Marca	Monark
Modelo:	Barra circular
Cor:	Azul
Qtde marchas:	1
Velocidade	0 km/h

bic3

Marca	Caloi
Modelo:	Caloi 10
Cor:	Preto
Qtde marchas:	14
Velocidade	20 km/h

Exemplo: bicicleta (cont)



- Quantos objetos?
- Quantos estados?
- Quem alterou os estados?