

Pacotes e Encapsulamento



Prof. Bruno Gomes
bruno.gomes@ifrn.edu.br

Programação Orientada a Objetos

Introdução

- Permite o agrupamento de classes em uma coleção chamada *pacote*
- Um pacote é uma coleção de classes e interfaces que provem proteção de acesso e gerenciamento de espaços de nomes
- Organiza o trabalho e separa seu trabalho das bibliotecas de código
- A biblioteca Java é distribuída em pacotes (Ex.: *java.util*, *java.lang*)
- Todos os pacotes Java estão dentro das hierarquias de pacote *java* e *javax*

Introdução

- Objetivos:
 - Garantir a singularidade dos nomes de classe (Evita conflito de nomes)
 - Facilidade de determinar classes relacionadas
 - Proteção de acesso
- Sun recomenda que utilize o nome de domínio da Internet da empresa, para garantir um nome de pacote único

Classes ficam em pacotes

- As classes ficam em pacotes
 - o pacote faz parte do nome da classe
 - java.util.Scanner
 - java.util.ArrayList
 - Alguns pacotes padrão do JAVA
 - java.lang: classes fundamentais – importado automaticamente
 - java.util: classes utilitárias
 - java.io: classes para entrada e saída
 - java.net: classes para uso em rede (TCP/IP)
 - ... e muito mais!

Pacotes

- Para usar uma classe que pertence a um outro pacote é necessário usar o nome completo:

```
java.util.Scanner sc = new java.util.Scanner(System.in);
```

- ou importar a classe:

```
import java.util.Scanner;
```

```
...
```

```
Scanner sc = new Scanner();
```

Pacotes

- Classes do pacote **java.lang** são importadas por padrão:
 - **String, StringBuilder, Integer, Double, System, entre outras**

Localização de classes

- A **JVM precisa saber onde** encontrar uma determinada classe
 - Classe está em um arquivo **.class**
 - A máquina virtual não procura no sistema de arquivos inteiro
 - Classes da **API padrão estão em um** lugar fixo e a **JVM sabe onde** encontrar (instalação da JVM)
 - Precisamos informar onde estão nossas classes

CLASSPATH

- A JVM procura no CLASSPATH
 - opção -cp da chamada a máquina virtual
 - java -cp c:\classes Classe (Windows)
 - java -cp /home/aluno/classes (Unix)
 - ... ou definição da variável de ambiente CLASSPATH
 - set CLASSPATH=c:\classes (Windows)
 - export CLASSPATH=/home/aluno/classes (Unix)
 - Diretório classes deverá conter os arquivos com as classes (.class)
 - pacotes são diretórios

Classes em pacotes

- No arquivo que escrevemos o código fonte:
 - É preciso informar em qual pacote a classe esta
 - no início do arquivo que define a classe:
 - package nomePacote;
 - Exemplo: package br.ifrn.tads.poo;
 - Se não especificado classe pertence ao pacote default (padrão), que não tem nome
 - Desaconselhável usar pacote padrão

Classes em pacotes

- Inserir os arquivos fontes em um sub-diretório que corresponde ao nome de pacote completo
- Exemplo:
 - Classe no pacote `ifrn.tads.poo`, deve estar no subdiretório `ifrn/tads/poo`

Classes em pacotes

- Considere a classe Racional
 - pacote ifrn.tads.poo;

```
package ifrn.tads.poo;  
  
public class Racional{  
    ...  
}
```

- Ao ser compilada, o arquivo .class deverá ser colocado no diretório ifrn/tads/poo da raiz do CLASSPATH
 - C:\classes\ifrn\tads\poo por exemplo

Compilação

- Opção -d do compilador informa raiz do diretório onde a classe será colocada
 - javac -d c:\classes Racional.java
 - Este comando compila o arquivo Racional.java e coloca o **.class no diretório** correspondente ao pacote a partir de c:\classes
 - c:\classes\ifrn\tads\poo\Racional.class
- – Se o CLASSPATH estiver definido para c:\classes a JVM saberá onde encontrar a classe Racional

Usando Pacotes

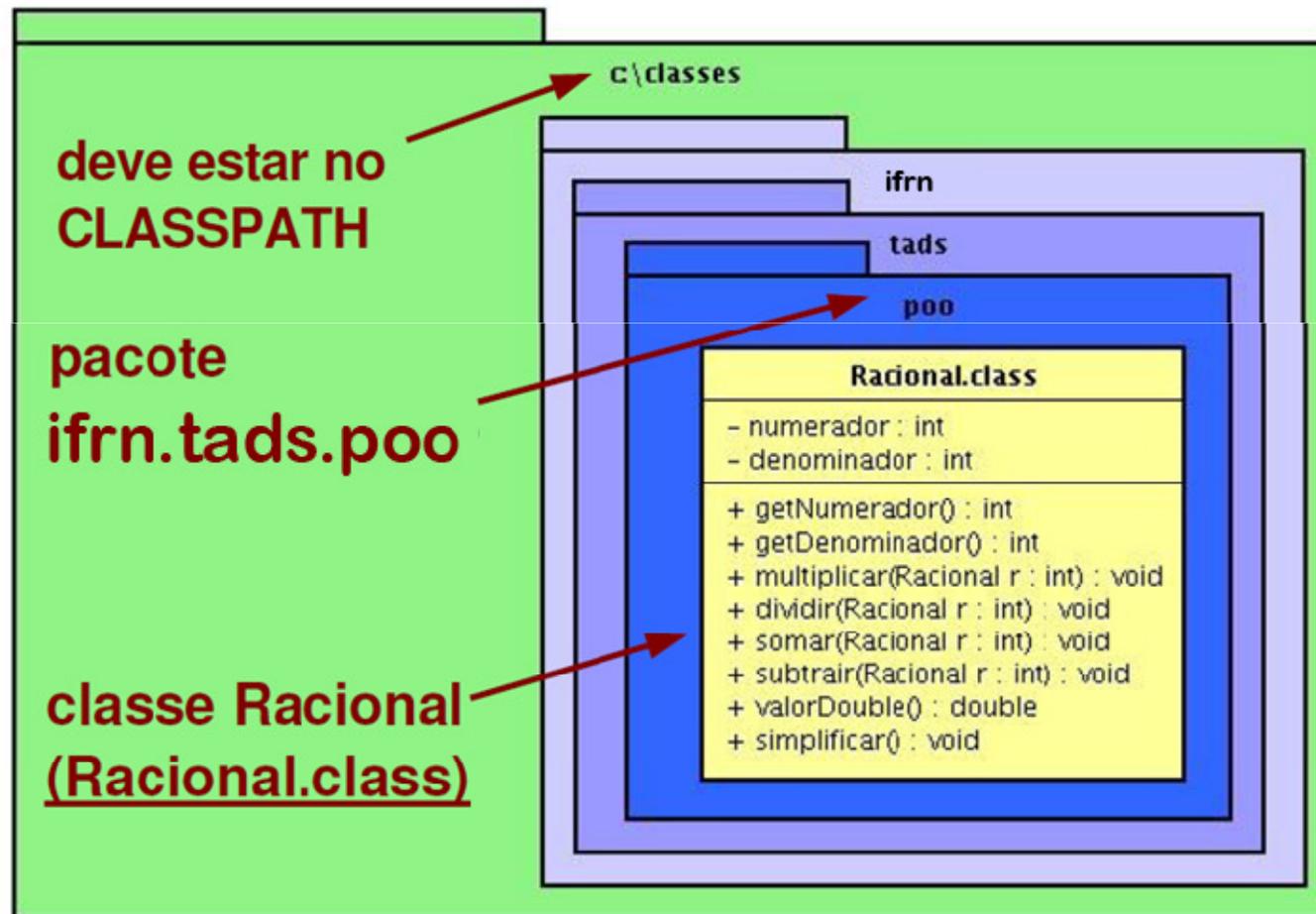
```
import ifrn.tads.poo.Racional;  
public class Main{  
    ...  
    Racional r1 = new Racional();  
    ...  
}
```

Importando

Nome Completo

```
public class Main{  
    ...  
    ifrn.tads.poo.Racional r1;  
    r1 = new ifrn.tads.poo.Racional();  
    ...  
}
```

Pacotes





ENCAPSULAMENTO

Projeto Orientado a Objetos

- **Objetivos:**

- Robustez
 - Sistemas confiáveis, tolerante a falhas
- Adaptabilidade
 - Capacidade de reagir conforme o contexto
- Reutilizabilidade
 - Reutilização do software

- **Princípios:**

- Abstração
- Encapsulamento
- Modularidade

Elementos do modelo de objetos

- **Abstração**
 - Decompor um sistema complicado em suas partes fundamentais
 - Descrevê-las em uma linguagem simples e precisa
 - Atribuir-lhes um nome e descrever suas funcionalidades
 - Abstrair os detalhes desnecessários
- **Encapsulamento**
 - É o processo de esconder todos os detalhes de um objeto que não contribuem para suas características essenciais

Visibilidade

- Proteção de acesso
 - Proteger o interior da classe
- Explicitar o que usuários (da classe) precisam saber
- Pode ser:
 - **private**: Apenas membros da classe têm acesso
 - **protected**: Membros da classe e subclasses
 - **public**: Todos têm acesso
 - **default**: Apenas membros do mesmo pacote

Proteção de Acesso

- Atributos que fazem parte da implementação
 - Declare-os como **private**
- Nem todos os métodos fazem parte da interface
 - Métodos que servem para auxiliar outros métodos
 - Declare-os **private**
- Deixe **public** apenas o que o cliente deve saber

Proteção de Acesso

- Quando utilizamos atributos privados (private), o acesso a esses membros se dá através dos **métodos acessadores** (getters e setters):
- GET
 - Verifica um valor em algum campo ou atributo de uma classe
- SET
 - Modificar um valor em algum campo ou atributo de uma classe

Proteção de Acesso

- Observação:

**Criar os métodos GET ou SET
somente quando for precisar!!!**

Proteção de Acesso

- Exemplo:

```
public class Pessoa {  
    private String nome;  
    private int cpf;  
  
    public Pessoa(String nome, int cpf) {  
        this.nome = nome;  
        this.cpf = cpf;  
    }  
  
    public String getNome() {  
        return nome;  
    }  
    public void setNome(String nome) {  
        this.nome = nome;  
    }  
    public int getCpf() {  
        return cpf;  
    }  
    public void setCpf(int cpf) {  
        this.cpf = cpf;  
    }  
}
```

Método toString()

- Serve para adicionar um texto que irá representar um objeto
- Se tentar imprimir diretamente um objeto, irá ser impresso as coordenadas do objeto
- Sintaxe:

```
public String toString(){  
    return "texto";  
}
```

Método toString()

- Faça um teste:
 - Crie uma Classe Pessoa, com um atributo nome (String).
 - Na mesma classe, crie um método main, e crie um objeto da Classe Pessoa.
 - Imprima este objeto, sem acessar nenhum método

```
Pessoa pessoa = new Pessoa();  
System.out.println(pessoa);
```

Exemplo:

```
public class Pessoa {
    private String nome;
    private int cpf;

    public Pessoa(String nome, int cpf) {
        this.nome = nome;
        this.cpf = cpf;
    }

    public String getNome() {
        return nome;
    }
    public void setNome(String nome) {
        this.nome = nome;
    }
    public int getCpf() {
        return cpf;
    }
    public void setCpf(int cpf) {
        this.cpf = cpf;
    }

    public String toString(){
        return "Nome: "+nome+"\nCPF: "+cpf;
    }
}
```

Exercício

- Colocar os atributos como private, criar os métodos acessadores e o método toString para as Classes do exercício da aula passada:
 - Endereco
 - Pessoa
 - Produto
- Criar os pacotes *ifrn.tads.modelo* e *ifrn.tads.negocio*

Exercício

- Inserir as Classes nos determinados pacotes:
- *ifrn.tads.modelo:*
 - Endereco
 - Pessoa
 - Produto
- *ifrn.tads.negocio:*
 - Compra

Exercício

- Representação:

