

# JAVA 6<sup>e</sup>

## PROGRAMAÇÃO ORIENTADA PELOS OBJECTOS

```
// Construtores  
public Plano (plano = null) {  
    this.plano = plano; // plano = null  
}  
  
// Métodos de Instância  
public ArrayList<Ponto2D> comoArrayList()  
{  
    return new ArrayList<Ponto2D>();  
}  
  
public void add(Ponto2D p) {  
    plano.add(p);  
}  
  
public Plano(Plano pcart) {  
    plano = new ArrayList<Ponto2D>();  
    for(Ponto2D p : pcart.comoArrayList()) plano.add(p.clone());  
}  
  
// Métodos de Instância  
  
/** Devolve o número actual de pontos do plano */  
public int numPontos() { return plano.size(); }  
  
/** Faz uma cópia correcta (deep) do plano */  
public Plano clone() { return new Plano(this); }
```

- Aprenda as propriedades do paradigma da POO que permitem desenvolver aplicações robustas e extensíveis
- Aprenda a programar de forma eficaz e sistemática em JAVA, usando as novas construções da linguagem
- Aprenda a usar o ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) BlueJ 



# Resumo de Java6 E Programação Orientada Pelos Objectos

JAVA6 e Programação Orientada pelos Objectos é um livro que tem por objectivos: Apresentar todos os conceitos e regras fundamentais inerentes ao paradigma da programação orientada pelos objectos (POO): classes e instâncias, mensagens e métodos, encapsulamento, hierarquia e herança, modularidade, polimorfismo e programação genérica; Apresentar um conjunto de princípios e métodos de programação que permitem desenvolver aplicações OO (escritas na linguagem JAVA ou numa outra qualquer linguagem de POO), que satisfazem propriedades importantes da Engenharia de Software, tais como modularidade, extensibilidade, robustez e generalidade; Apresentar as várias construções actuais da linguagem JAVA6 (existentes desde JAVA5, lançada em 2004) que suportam a POO, dando especial relevo às novas construções (que tornaram obsoletas as versões anteriores da linguagem JAVA), designadamente: colecções parametrizadas, iterador foreach, tipos enumerados, auto-boxing e auto-unboxing, classes genéricas (generics) e wildcards; Introduzir o IDE BlueJ, um ambiente de apoio ao desenvolvimento de aplicações JAVA, muito simples mas muito útil, que permite e facilita um desenvolvimento incremental e a prototipagem rápida das aplicações, permitindo até a criação de instâncias das classes.

Evoluções mais recentes nos processadores. As várias matérias são apresentadas seguindo um encadeamento pedagógico de dificuldade crescente, sendo cada matéria referente ao paradigma da POO apresentada, e de imediato estudada a forma da sua implementação e utilização prática usando a linguagem JAVA6.

O livro apresenta muitos exemplos codificados cujo código fonte se encontra disponível. O ambiente BlueJ é apenas um ambiente auxiliar de muito simples aprendizagem, que se aconselha como auxiliar de desenvolvimento.

Todo o código desenvolvido é JAVA6, podendo ser executado num outro qualquer ambiente de desenvolvimento.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)