

Resumo TP2

paradigma | abstrações que o programador pode estabelecer sobre a estruturação e execução do programa

programação | imperativa
estruturada
funcional
declarativa
orientada a objetos

objeto
estado
atributos
comportamento
métodos
identidade
referência

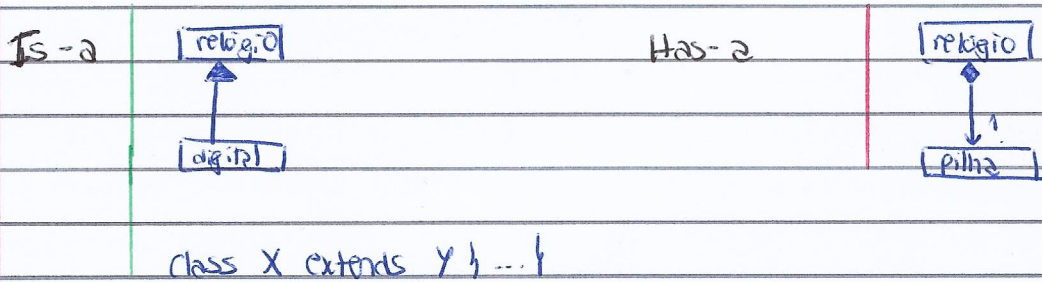
constantes literais | float f = 0.12f // dígito

conversão | int a = (int) 3.3

Vetores bidimensionais | int[][] tabela = new int[30][20]
// 30 linhas e 20 colunas

operador ternário | result = testcondition ? if true : if false ;

classe string |
• equals (str) // true or false
• compareTo (str) // 0 =, >0, <0
• contains (str) // true or false
• substring (i, j) // index [i, j[
• startsWith (str) // true or false
• endsWith (str) // true or false
• charAt (int)
• length ()



encapsulamento → separação entre o que não se pode mudar (interface) e o que se pode mudar (implementação)
→ permite criar diferentes níveis de acesso aos dados e métodos de uma classe

visibilidade	public	qualquer classe
	protected	mesmo package
	private	mesma classe
	"omissão"	= protected

métodos	seletores	devolvem valor de atributo de uma classe
	modificadores	modificam o estado de um objeto