

## **2 – A tecnologia Java**

Uma ideia base da linguagem JAVA é a de que,

“um programa em JAVA deve poder ser executado em qualquer tipo de computador sem ter que ser alterado ou compilado novamente”.

Em Java o código fonte da aplicação é compilado para uma representação intermédia, independente do sistema de execução e da arquitectura da máquina.

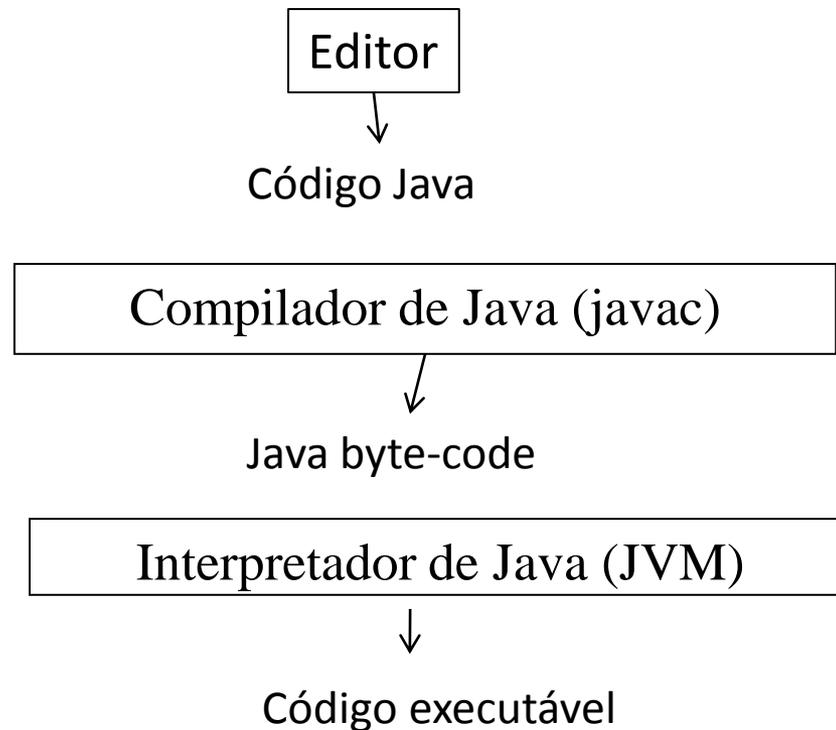
Essa representação intermédia é designada por byte-code.

De seguida este código pode ser interpretado sobre o ambiente de cada máquina específica.

# *Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro*

Para cada plataforma em que se pretende executar um programa em Java é necessário um “motor de execução” designado por Java Virtual Machine (JVM).

A JVM recebe byte-code e transforma-o em instruções executáveis na máquina onde o ambiente Java é instalado.



# *Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro*

O JAVA pode ser usado para criar dois tipos de programas:

Aplicações e Applets.

Aplicações Java são programas que após serem compilados apenas requerem uma JVM para serem interpretados e executados.

Applets são porções de código Java não executável por si próprio. Requerem a existência de um “browser” que incorpore e execute a JVM.

## **A linguagem Java**

A linguagem Java foi criada no início dos anos 90 por uma equipa da Sun Microsystems liderada por James Gosling.

## *Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro*

Aquela equipa ao pretender desenvolver software para pequenos equipamentos de electrónica deparou-se com dificuldades em encontrar uma linguagem adequada para criar programas que pudessem ser executados em dispositivos com arquitecturas muito diferentes.

A tentativa de criar uma linguagem independente da arquitectura a programar deu origem ao Java (inicialmente designada por Oak).

Java é uma linguagem Orientada a Objectos de uso geral

Java segue a sintaxe e a estrutura geral do C++

# *Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro*

A JVM está embutida nos principais “Web-browsers”

Java é uma marca comercial da Sun Microsystems

Java é também um esforço de marketing bem conseguido pela Sun

## **O nome “Java”**

Java é o nome de uma ilha da Indonésia  
(130.000Km<sup>2</sup>, 90.000.000 de habitantes, capital Jakarta)

Java é o nome de um tipo de café criado em Java e ilhas vizinhas

Java é uma palavra inventada pela Sun para substituir o nome inicial da linguagem (Oak)

# *Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro*

## **Classes em Java**

- Em Java os programas são constituídos por diversas classes
- Algumas classes são escritas por nós, outras fazem parte da biblioteca
- As classes são agrupadas em pacotes (packages)
- As classes possuem campos e métodos
- As classes são tipos.
- Em Java cada objecto pertence a um determinado tipo. O tipo de um objecto é a sua classe.
- Algumas classes são *Applets* e podem ser executadas num *browser*

# *Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro*

Um **construtor** é uma operação especial da classe

- Serve para criar um objecto da classe
- Todos os construtores de uma classe têm o mesmo nome que a classe
- Os construtores são identificados pela sua lista de parâmetros

## **Tipos referenciados – Objectos e Arrays**

Designam-se por tipos referenciados entidades (objectos ou arrays) que são acedidas através de uma variável que contém o seu endereço

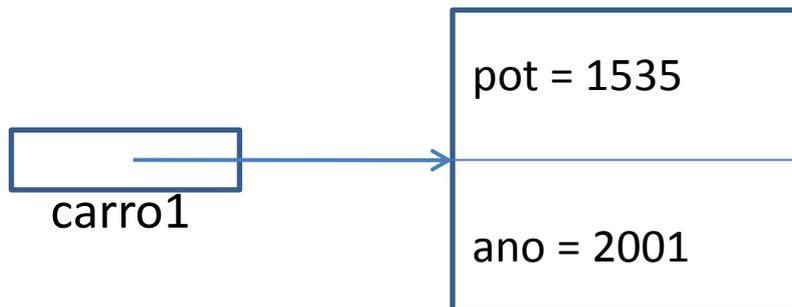
Note-se que, sendo estes objectos referenciados através de variáveis, atribuições entre estas variáveis assumem uma *semântica de apontadores*, ou seja, o que é atribuído ou manipulado são *referências*.

# Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro

## Objectos

```
Veiculo carro1; // é reservado um espaço de memória,  
                // associado ao identificador carro1, e é-lhe  
                // atribuído o valor null.
```

```
carro1 = new Veiculo(1535, 2001); // invocar um construtor;
```



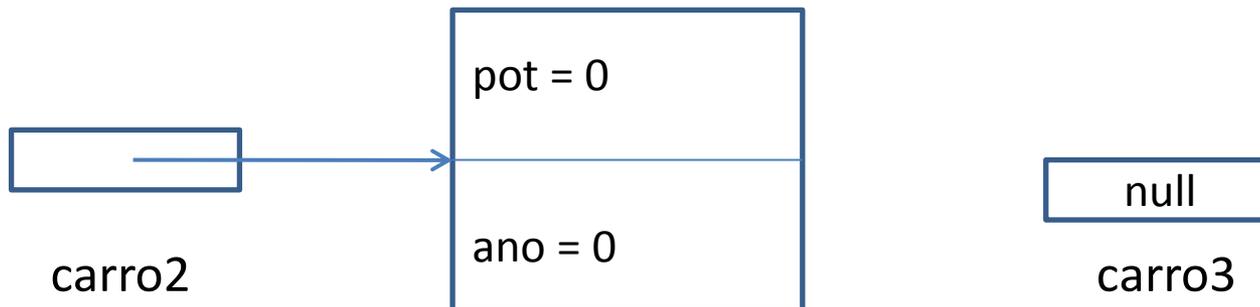
```
// é criado (instanciado) um objecto do tipo Veiculo e o seu endereço é  
colocado em carro 1.
```

# *Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro*

Suponhamos:

```
Veiculo carro2 = new Veiculo();
```

```
Veiculo carro3;
```



## *Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro*

O que significam as seguintes instruções?

carro2 = carro1; ?

carro1 = carro3; ?

carro1 = carro2; ?

carro1 == carro2; ?

Veiculo carro4 = **new** Veiculo(1535, 2001);

carro1 == carro4; ?

# Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro

## Arrays

Os arrays são entidades *referenciadas* mas *não são objectos*

A criação de tabelas (arrays) assemelha-se à criação de objectos

```
int [] tabela;  
tabela = new int [10];
```

ou

```
int [] tabela = new int [10];
```

tabela

@ @+1 @+2 @+3 @+4 @+5 @+6 @+7 @+8 @+9



## *Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro*

Os arrays são criados dinamicamente (em tempo de execução) e o seu espaço é automaticamente reaproveitado quando deixam de estar referenciados

### **Exemplos:**

```
int lista[]; // declaração "à la C"
```

```
int[] lista; // declaração equivalente à anterior
```

```
int[] lista = { 10, 12, 33, 23, 56, 67, 89, 12 };  
/* declaração com inicialização */
```

```
int[] lista = new int[20];  
// array de inteiros com 20 componentes
```

```
byte[] pixels = new byte[600*800];  
/* pixels é um array de 480000 bytes */
```

## *Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro*

```
String[] texto = new String[200];
```

```
/* texto é um array de 200 Cadeias de caracteres */
```

```
int[] potencias2 = {2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096};
```

```
String [] moedas = { "Dólar", "Yene", "Euro", "Florim" };
```

```
// String é um tipo de objecto(classe String) !!!
```

A multi-dimensionalidade é implementada como aninhamento (array de arrays)

```
int [] [] tabela = new int[10] [20];
```

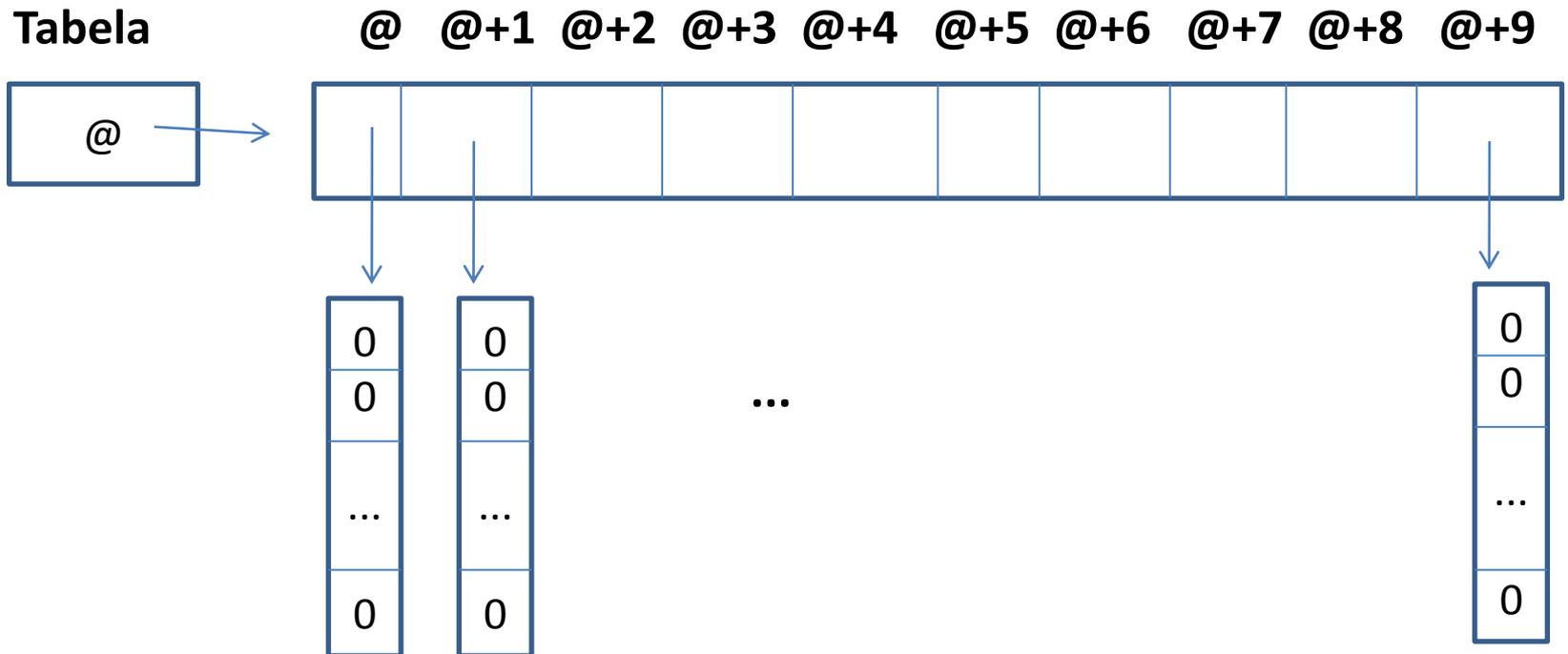
```
/*tabela é um array bidimensional de 10 linhas e 20 colunas*/
```

# Programação Orientada a Objectos - P. Prata, P. Fazendeiro

```
int tabela[] [] = new int[10] [20];
```

```
/* declaração equivalente à anterior */
```

Tabela



## Programação *Orientada a Objectos* - P. Prata, P. Fazendeiro

```
int[][] matriz = new int[3][]; ?
```

Neste caso, seria alocado um array de 3 posições, com referências de valor null, de momento, para cada um dos elementos a alocar nestas posições, sabendo-se, que tais elementos devem ser do tipo int[], ou seja, arrays de inteiros.

Os elementos do tipo int[] deste array podem ter dimensões distintas...

```
int[][] matriz = { {1,2}, {10, 20, 30}, {19, 2, 34, 21, 16}};
```

...com *array.length* evita-se o acesso a elementos inexistentes

**(`ArrayIndexOutOfBoundsException`)**

# Programação *Orientada a Objectos* - P. Prata, P. Fazendeiro

## Acesso aos elementos de um array

```
int[] a = new int[20] ;
```

```
int[][] tabela = new int[20][];
```

```
...
```

```
tabela[10] = new int[5];
```

```
...
```

```
int x, y;
```

```
x= tabela[10][2] + a[4]*a[7];
```

```
x= a[0];
```

```
y = a[a.length-1];
```

```
a[0 ] = x + y;
```

# Programação *Orientada a Objectos* - P. Prata, P. Fazendeiro

Cópia de uma tabela ?

**Assim?**

```
int[] b;
```

```
b = a;
```

Ou assim?

```
int[] b = new int[20] ;
```

```
for(int i = 0; i < a.length ; i++ ) b[i] = a[i] ;
```