

Comparação de Strings

1 - Valores constantes do tipo String têm a mesma referência.

“XPTO” == “XPTO” → expressão com valor true

2 – Strings construídas em tempo de compilação são tratadas como valores constantes do tipo String.

String s1 = “XPTO”;

String s2 = “XPTO”

s1 == s2 → expressão com valor true

Programação Orientada a Objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

3 – Strings construídas em tempo de execução têm referências distintas:

```
String s1 = new String( "XPTO");  
String s2 = new String ("XPTO");
```

`s1 == s2` → false

mas

`s1.equals(s2)` → true

Programação Orientada a Objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Ex.lo 1

```
public class Exemplo {  
    static String s0;  
  
    public static void setS0 (String s){  
        s0 = s;  
    }  
}
```

Programação Orientada a Objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

// ainda na classe exemplo.

```
public static void main (String [] args) {
```

```
    String s = "XPTO";
```

```
    setS0 (s);
```

```
    System.out.println ( s + " " + s0); // XPTO XPTO
```

```
    System.out.println ( s == s0); // true
```

```
    s = "XX"; //é criada uma nova instância da String s;
```

```
    System.out.println ( s + " " + s0) // XX XPTO
```

```
}
```

```
} // fim da classe exemplo
```

Programação Orientada a Objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

E se no método **setS0**

substituirmos

s0 = s

por

s0= new String (s);

O que acontece?

`s == s0 ??? // false`

`s.equals (s0) ??? // true`

Programação Orientada a Objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

```
public static void main(String[] args) {  
    String s1 = new String ("XPTO");  
    String s2 = "XPTO";  
    System.out.println ( s1 == s2);  
    System.out.println ( s1.equals(s2) );  
    String s3 = "XPTO";  
    System.out.println ( s2 == s3);  
    System.out.println ( s2.equals(s3) );  
}
```

Qual o output do programa?

Programação Orientada a Objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

false

true

true

true

Regra:

- Comparar Strings sempre com o método equals definido na classe String.

Listas Dinâmicas

A principal limitação dos arrays resulta do seu carácter estático.

É necessário estabelecer a dimensão do array aquando da sua definição e não é possível exceder este limite máximo.

A classe `ArrayList` disponível no pacote `java.util` distingue-se dos arrays pelas seguintes características:

Listas Dinâmicas

- Uma ArrayList pode crescer ou decrescer de tamanho;
- Uma ArrayList armazena objetos (os tipos primitivos são “embrulhados” em objetos... Lembram-se das classes Integer, Double,...?).
- Uma ArrayList pode conter objetos de diferentes tipos.

Listas Dinâmicas

Em conclusão, a classe `ArrayList` implementa uma abstracção de dados que representa uma estrutura linear indexada a partir do índice 0 (deste ponto de vista, análoga ao array) sem limite de dimensão.

Alguns métodos da classe `ArrayList`:

Java.util.ArrayList

ArrayList() // construtor sem parâmetros , dimensão inicial zero.

boolean add(Object element)

// adiciona o elemento especificado ao final da lista

void add(int index, Object obj)

//insere o elemento especificado na posição index

Object remove(int index)//remove o elemento da posição index

boolean remove(Object o)

//remove a primeira ocorrência do objeto dado como parâmetro

Java.util.ArrayList

Object **set** (int index, Object obj)

// substitui o elemento da posição index pelo elemento dado

Object **get** (int index)//devolve o elemento da posição index

void **clear()** // remove todos os elementos da lista

Object **clone()** // devolve uma cópia da lista

boolean **contains**(Object element)

// devolve true se a lista contém o elemento especificado

Java.util.ArrayList

boolean equals (Object obj)

// permite comparar duas listas

int indexOf(Object element)

// procura o índice da 1ª ocorrência de elemento

boolean isEmpty() // verifica se a lista não tem componentes

int size() // devolve a dimensão actual

String toString ()

Exemplo

```
import java.util.ArrayList;

public class Teste{
    public static void main (String [] args) {

        ArrayList lista = new ArrayList();
        lista.add( "Maria");
        lista.add ("João");
        String s = (String) lista.get(0);
        System.out.println (lista.toString() + ", "+ s);
    }
}
```

Output?

Output?

[**Maria, João**] , Maria

A ArrayList pode conter objetos de qualquer tipo, não havendo verificação de tipos. A partir da versão 5 do Java, a verificação de tipos pode ser feita durante a compilação, usando **tipos genéricos**:

Um tipo genérico é um tipo referenciado que usa na sua definição um ou mais tipos de dados como parâmetros.

Tipos genéricos

Seja o tipo `ArrayList <E>` em que `E` pode ser qualquer classe (ou interface!!)

A instanciação de um tipo genérico para um valor concreto de `E`, dá origem a um tipo parametrizado.

Exemplos:

`ArrayList <String> lista1; // lista de objetos do tipo String`

`ArrayList<Aluno> lista2 // lista de objetos do tipo Aluno`

Tipos genéricos

Por exemplo, o código :

```
ArrayList <String> lista1;  
lista1 = new ArrayList <String> ();  
lista1.add ("Joana");  
lista1.add ("Manuel");
```

```
String ss = lista1.get(0);  
System.out.println (lista1.toString() + "," + ss);
```

Usa o tipo Parametrizado `ArrayList <String>`, com verificação estática de tipos (isto é, verificação de tipos em tempo de compilação).

Tipos genéricos

Percorrer uma ArrayList:

```
ArrayList <String> lista1;  
lista1 = new ArrayList <String> ();  
lista1.add ("Joana");  
lista1.add ("Manuel");  
...  
  
for (int i = 0; i < lista1.size(); i++) {  
    System.out.println ( lista1.get(i) );  
}
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Exercício:

Construa a classe Pessoa. Uma pessoa tem um nome, um número de identificação fiscal e um conjunto de contactos (objeto do tipo ArrayList de objetos do tipo Telefone (ver T04, página 13)).

- Defina um construtor que receba o nome como parâmetro;
- Defina os getters;
- Defina os setters;
- Defina o método `toString`;
- **Defina um método que consulte o número do telefone móvel da pessoa;**

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Recordando:

```
public class Telefone {  
    private String tipo; // Casa / Emprego / Móvel / ...  
    private int numero;  
  
    public Telefone (){ ...}  
    public Telefone (String tipo, int numero){ ...}  
    public String getTipo (){ ...}  
    public int getNumero (){ ...}  
    public void setTipo (String tipo){ ... }  
    public void setNumero (int numero){ ...}  
    public String toString (){  
        String s = "Tipo: " + tipo + " Número: " + numero;  
        return s;  
    } }
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

```
public class Pessoa {  
    private String nome;  
    private long NIF;  
    private ArrayList<Telefone> contactos;  
  
    public Pessoa(String nome) {  
        this.nome = nome;  
        NIF = 0;  
        contactos = new ArrayList<Telefone>(); instanciar contactos  
    }  
    public String toString() {  
        String s = "Nome: " + nome + " Nif: " + NIF + " Contactos: " +  
                    contactos; //???  
        return s;  
    }
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

```
import java.util.ArrayList;

public class T04a {

    public static void main(String[] args) {
        Pessoa p;
        p = new Pessoa ("António Costa");
        System.out.println(p.toString());
    }
}
```

Output:

Nome: António Costa Nif: 0 Contactos: []

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Voltando à classe Pessoa:

```
public String getNome() { return nome; }
public void setNome(String nome) { this.nome = nome; }
public long getNIF() { return NIF; }
public void setNIF(long NIF) { this.NIF = NIF; }
```

```
public ArrayList<Telefone> getContactos() {
    return contactos;
}
```

```
public void setContactos(ArrayList<Telefone> contactos) {
    this.contactos = contactos; //!! Só copia o endereço
}
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Voltando à classe Teste:

...

```
Telefone t1 = new Telefone ("Móvel", 96123456);
Telefone t2 = new Telefone ("Casa" , 275123456);
//ArrayList<Telefone> contact = new ArrayList<Telefone>();
// Podemos simplificar,
```

```
ArrayList<Telefone> contact = new ArrayList<>();
contact.add(t1);
contact.add(t2);
```

```
p.setContactos(contact);
System.out.println(p);
```

//Output:

Nome: António Costa Nif: 0 Contactos: [Tipo: Móvel Número: 96123456, Tipo: Casa Número: 275123456]

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Voltando à classe Teste:

...

E, se fizermos

```
t1.setTipo("XXXXXXX");  
t1.setNumero(22222222);  
System.out.println(p);
```

O que acontece com a Pessoa p?

```
System.out.println(p);
```

**Nome: António Costa Nif: 0 Contactos: [Tipo: XXXXXX
Número: 22222222, Tipo: Casa Número: 275123456]**

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Voltando à classe Teste:

...

Se queremos reusar a variável t1, podemos evitar alterar o telefone da Pessoa, se voltarmos a instanciar o telefone t1 com os novos valores:

```
t1 = new Telefone("XXXXXX", 22222222);  
System.out.println(p);
```

Nome: António Costa Nif: 0 Contactos: [Tipo: Móvel Número: 96123456, Tipo: Casa Número: 275123456]

A pessoa p não será alterada.

Exercício: Após estudarmos o método clone, redefinir o método setContactos da classe Pessoa !!

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Exercício:

Para a classe Pessoa, defina um método que consulte o número do telefone móvel da pessoa;

```
public int numeroTlm (){
    int n = 0;
    for (int i = 0; i < contactos.size(); i++) {
        if (contactos.get(i).getTipo().equals("Móvel"))
            return contactos.get(i).getNumero();
    }
    return n;
}
```

Exercício:

- **Para a classe de Teste, construa um método de classe (public static) que dada uma ArrayList de objetos do tipo Pessoa devolva o número de pessoas que têm telemóvel.**



Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

```
public class Teste{  
    ...  
    public static int pessoasTelemovel ( ArrayList<Pessoa> pessoas){  
        Pessoa p;  
        int tlm = 0;  
        for (int i = 0; i < pessoas.size(); i++) {  
            p = pessoas.get(i);  
            ArrayList<Telefone> contactos;  
            contactos = p.getContactos();  
            for (j = 0; j < contactos.size(); j++) {  
                if ( contactos.get(j).getTipo().equals ("Móvel") )  
                    tlm ++;  
            } }  
        return tlm;  
    }  
    ... main ...
```

Exercícios (1ª Frequência 2017/18, parte prática)

1- Uma Pergunta de um teste pode ser representada por um identificador único (**atributo numero**), um **texto** com o conteúdo da pergunta, e um **valor** entre 0 e 20 correspondente à cotação da pergunta. A listagem abaixo apresenta o cabeçalho da classe Pergunta e a declaração dos seus atributos. Pretende-se que o número das perguntas seja gerado de forma automática usando o atributo **ultimo** para armazenar o último número de pergunta gerado.

```
public class Pergunta {  
    private static int ultimo =0;  
    private int numero;  
    private String texto;  
    private double valor;
```

Exercícios (1^a Frequência 2017/18, parte prática)

- a)** Para a classe Pergunta defina o construtor sem parâmetros.
- b)** Para cada atributo da classe Pergunta defina os getters e os setters.
- c)** Para a classe Pergunta defina o método `toString`.

Exercícios (1ª Frequência 2017/18, parte prática)

2 – Uma frequência pode ser representada pelo nome da respectiva **disciplina**, por uma lista de perguntas (atributo do tipo array de objetos do tipo Pergunta) e ainda um atributo com a **data** da frequência (atributo do tipo LocalDate (pode consultar a API da classe LocalDate no final do teste). Supondo a declaração abaixo,

```
import java.time.LocalDate;  
  
public class Frequencia {  
    private String disciplina;  
    private LocalDate data;  
    private Pergunta [] perguntas;
```

Exercícios (1^a Frequência 2017/18, parte prática)

- a)** Defina um construtor que receba como parâmetros o nome da disciplina e o número de perguntas do teste. Deve inicializar o atributo data com o valor da data do sistema operativo.
- b)** Defina o get e o set do atributo perguntas. Para o resto do teste, supomos que os restantes getters e setters estão definidos.
- c)** Defina o método “to String” para a classe Frequencia.
- d)** Para a classe Frequencia defina um método, **totalCot**, que calcule a soma das cotações de todas as perguntas do teste.

Classe LocalDate:

Nota: a classe LocalDate é imutável, não possui um construtor público. Para criar um objeto do tipo LocalDate pode usar entre outros os métodos de classe **now** e **of** descritos abaixo.

public static [LocalDate](#) now()

- devolve a data actual do sistema operativo da sua máquina, no formato:
aaaa-mm-dd;

public static Localdate of (int aaa, int mm, int dd)

permite criar um novo objeto do tipo LocalDate com o valor aaa-mm-dd;

Métodos de instância:

public String toString()

- devolve uma String com a data no formato aaaa-mm-dd. ...

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

e) Para o programa abaixo, desenhe **as variáveis que existem**, indique o seu **valor** e o **output** do programa:

```
public static void main(String[] args) {  
    Pergunta p1, p2;  
    p1 = new Pergunta();  
    p1.setTexto("O que é uma variável de instância");  
    p2 = p1;  
    p2.setTexto("O que é um construtor");  
    p2.setValor(6.0);  
    Pergunta p3 = new Pergunta();  
    p3.setTexto("O que é um modificador de acesso");  
    p3.setValor(8.0);  
    Pergunta [] pp = new Pergunta[3];  
    pp[0] = p1;  pp[1] = p2;  pp[2] = p3;  
    LocalDate dataFreq = LocalDate.of(2022, 10, 12);
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

e) Para o programa abaixo, desenhe **as variáveis que existem**, indique o seu **valor** e o **output** do programa:

...

```
Frequencia f = new Frequencia ("POO", 3);
f.setPerguntas(pp);
f.setData(dataFreq);
System.out.println(f);
System.out.println(f.totalCot());
}
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Resolução:

1- a)

```
public class Pergunta {  
    private static int ultimo = 0;  
    private int numero;  
    private String texto;  
    private double valor;  
  
    public Pergunta (){  
        ultimo++;  
        numero = ultimo;  
        texto = "";  
        double = 0.0;  
    }  
}
```

Resolução:

1- b)

```
public static int getUltimo() {  
    return ultimo;  
}  
public static void setUltimo (int ultimo) {  
    Pergunta.ultimo = ultimo;  
}  
  
public int getNumero() {  return numero; }  
  
public void setNumero(int numero) { this.numero = numero; }
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Resolução:

1- b) ...

```
public String getTexto() { return texto; }

public void setTexto(String texto) { this.texto = texto; }

public double getValor() { return valor; }

public void setValor(double valor) { this.valor = valor; }

public String toString() {
    return "Pergunta{" + "numero=" + numero + ", texto=" + texto +
           ", valor=" + valor + '}';
}

} // fim da classe
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Resolução:

2- a) Defina um construtor que receba como parâmetros o nome da disciplina e o número de perguntas do teste. Deve inicializar o atributo data com o valor da data do sistema operativo.

```
public class Frequencia {  
    private String uc;  
    private LocalDate data;  
    private Pergunta [] perguntas;  
  
    public Frequencia (String uc, int dim){  
        this.uc = uc;  
        data = LocalDate.now();  
        perguntas = new Pergunta[dim];  
        for (int i = 0; i < perguntas.length; i++) {  
            perguntas[i] = new Pergunta();  
        }  
    }  
}
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Resolução:

2- b) Defina o get e o set do atributo perguntas. Para o resto do teste, supomos que os restantes getters e setters estão definidos.

```
public String getUc() {    return uc;    }
```

```
public void setUc(String uc) {    this.uc = uc;    }
```

```
public LocalDate getData() {    return data;    }
```

```
public void setData(LocalDate data) {  
    this.data = data;}
```

```
public Pergunta[] getPerguntas() {    return perguntas;    }
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Resolução:

2- b)

```
public void setPerguntas(Pergunta[] perguntas) {  
    for (int i = 0; i < perguntas.length; i++) {  
        this.perguntas[i].setNumero ( perguntas[i].getNumero() );  
        this.perguntas[i].setTexto ( perguntas[i].getTexto() );  
        this.perguntas[i].setValor ( perguntas[i].getValor() );  
    }  
}
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Resolução:

2- c) Defina o método “to String” para a classe Frequencia.

```
public String toString() {  
    String s= "Frequencia:" + "uc=" + uc + ", data=" + data + ",  
    perguntas=" ;  
    for (int i = 0; i < perguntas.length; i++) {  
        s = s + "," + perguntas[i];  
    }  
    return s;  
}
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Resolução:

2- d) Para a classe Frequencia defina um método, **totalCot**, que calcule a soma das cotações de todas as perguntas do teste.

```
public double totalCot (){  
    double total = 0;  
  
    for (int i = 0; i < perguntas.length; i++) {  
        total= total + perguntas[i].getValor();  
    }  
  
    return total;  
}
```

Programação Orientada a objetos - P. Prata, P. Fazendeiro

Exercício (extra teste):

Resolva agora o exercício 2, mas supondo que a lista de perguntas da classe Frequencia é uma ArrayList de objetos do tipo Pergunta em vez de um array.

Outros métodos:

- Qual a pergunta que tem mais cotação?
- Quais as perguntas que contêm uma dada palavra dada como parâmetro