

Programação Orientada a Objetos

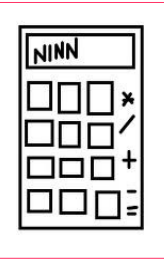
Programa Principal e Objeto



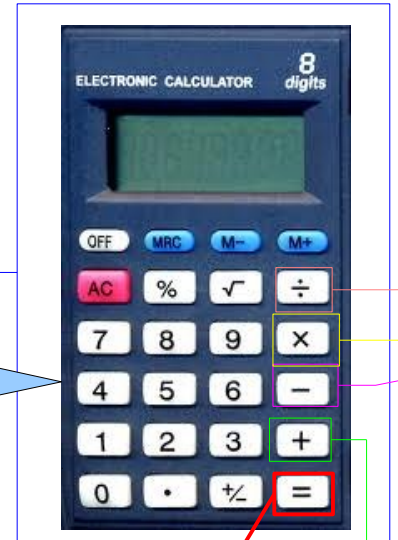
Programação de Computadores II

Professor: Edwar Saliba Júnior

```
6 package calculadorapoo;
7
8 import java.util.Scanner;
9
10 /**
11  *
12  * @author Edwar Saliba Júnior
13  */
14 public class Main {
15
16     /**
17     * @param args the command line arguments
18     */
19     public static void main(String[] args) {
20         float val1, val2;
21         int op;
22         Scanner e;
23         Calc calculadora;
24
25         // Criação de objetos.
26         e = new Scanner(System.in);
27         calculadora = new Calc();
28
29         System.out.print("Digite o 1o. valor: ");
30         val1 = e.nextFloat();
31         System.out.print("Digite o 2o. valor: ");
32         val2 = e.nextFloat();
33
34         calculadora.setValor1(val1);
35         calculadora.setValor2(val2);
36
37         System.out.print("\nEscolha uma opção:");
38         System.out.print("\n1 - Adição");
39         System.out.print("\n2 - Subtração");
40         System.out.print("\n3 - Multiplicação");
41         System.out.print("\n4 - Divisão");
42         System.out.print("\nOpção: ");
43         op = e.nextInt();
44
45         switch(op){
46             case 1:
47                 calculadora.adicao();
48                 break;
49             case 2:
50                 calculadora.subtracao();
51                 break;
52             case 3:
53                 calculadora.multiplicacao();
54                 break;
55             case 4:
56                 calculadora.divisao();
57                 break;
58             default:
59                 System.out.print("Opção inválida!");
60         }
61
62         System.out.printf("O resultado é: %f\n\n", calculadora.getResultado());
63     }
64 }
```



classe



objeto

mensagem

mensagem

mensagem

mensagem

mensagem

mensagem