



Sistemas Orientados a Objetos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro
Prof. Edwar Saliba Júnior
Julho de 2023

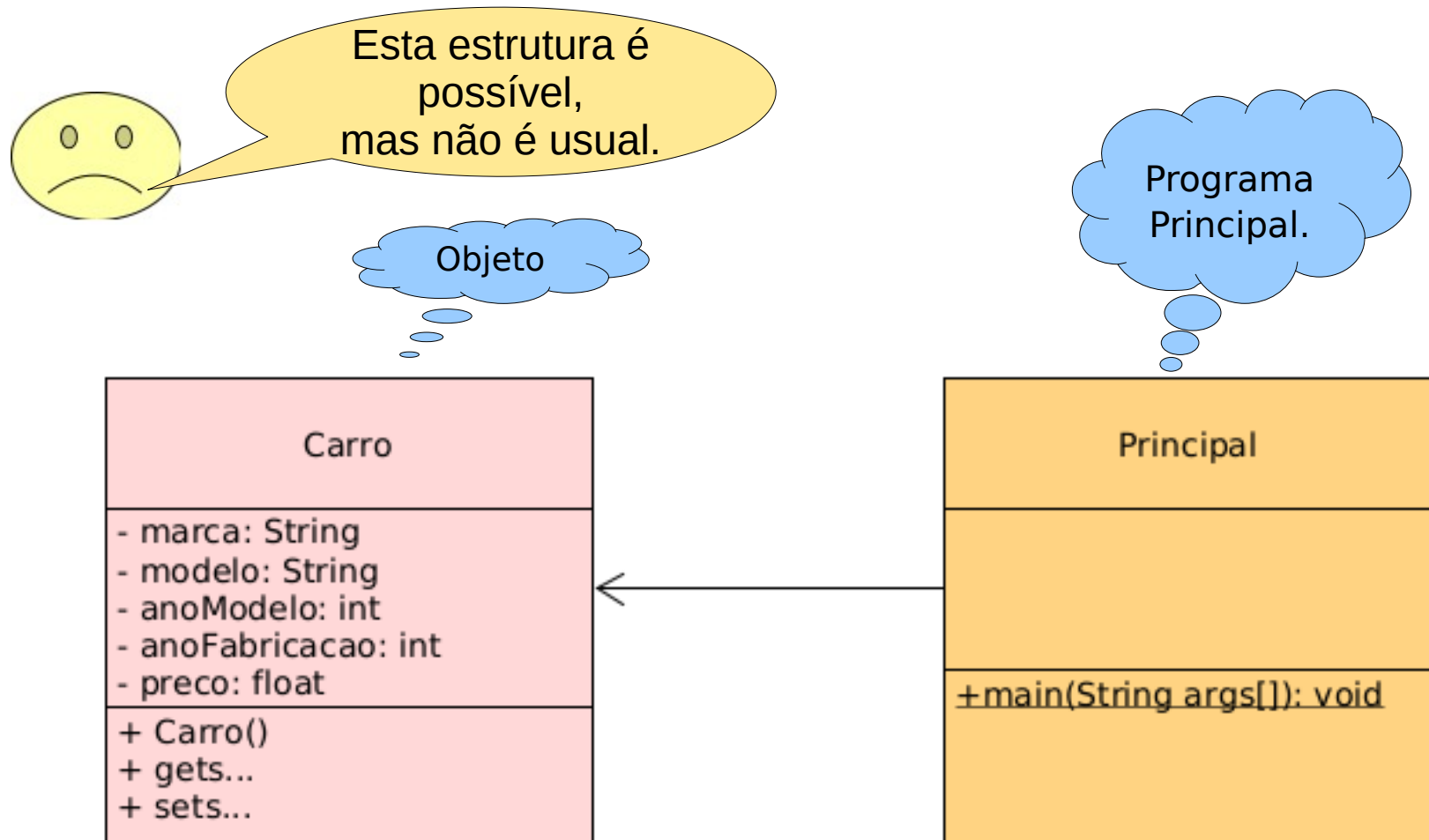


Pense!

- Os objetos de um sistema devem representar objetos existentes no mundo real.



Estrutura de Sistema 1





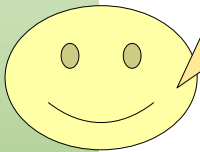
Estrutura de Sistema 1

- Por que a estrutura não é usual?
 - Não é usual porque todos os métodos para manipulação do objeto (Carro), a regra de negócio do sistema e a interface com o usuário se misturaram na classe Principal.
- E isto não é nada bom! Pois, seu código fica:
 - grande,
 - misturado,
 - bagunçado e
 - complicado.



Estrutura de Sistema 2

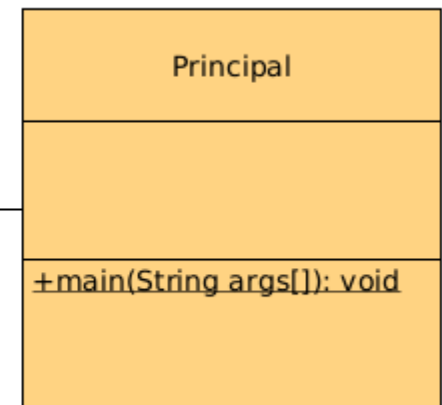
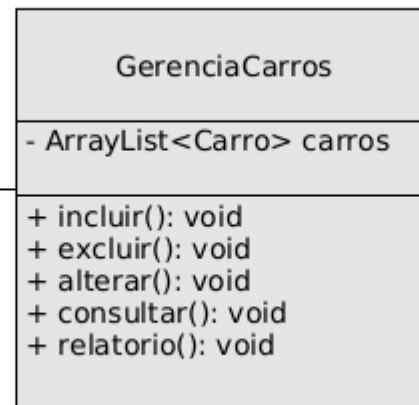
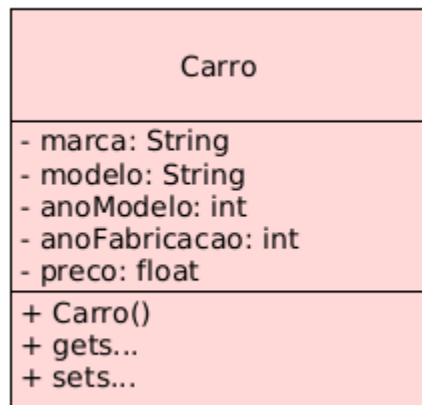
Modularização é a chave para organização do código-fonte dos sistemas.



Objeto

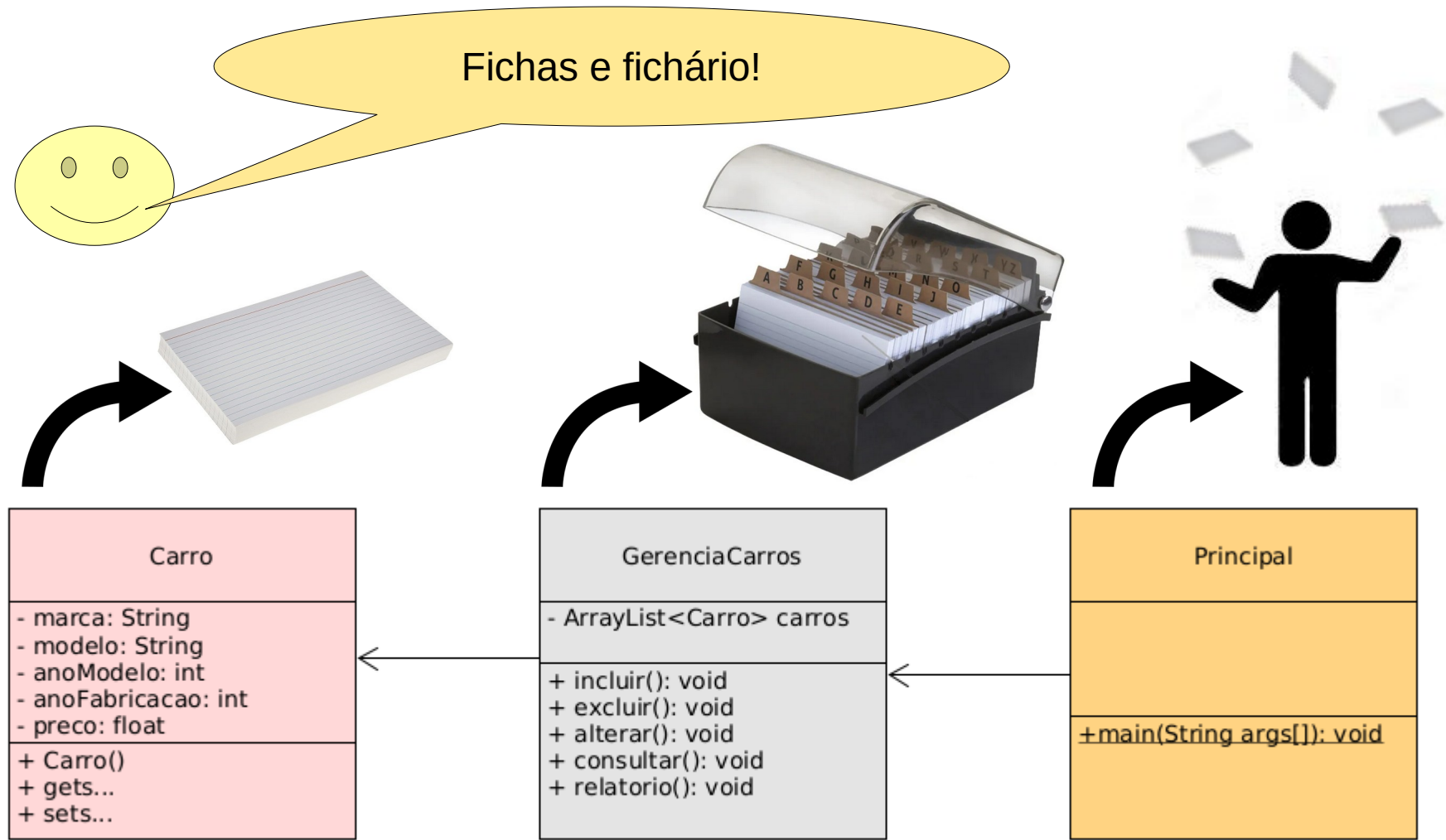
Estrutura para gerenciar objetos. Ou seja, aqui devem estar todas as operações que podem ser aplicadas sobre o objeto.

Programa principal.
Aqui manipula-se as operações que são aplicadas ao objeto.





Estrutura de Sistema 2



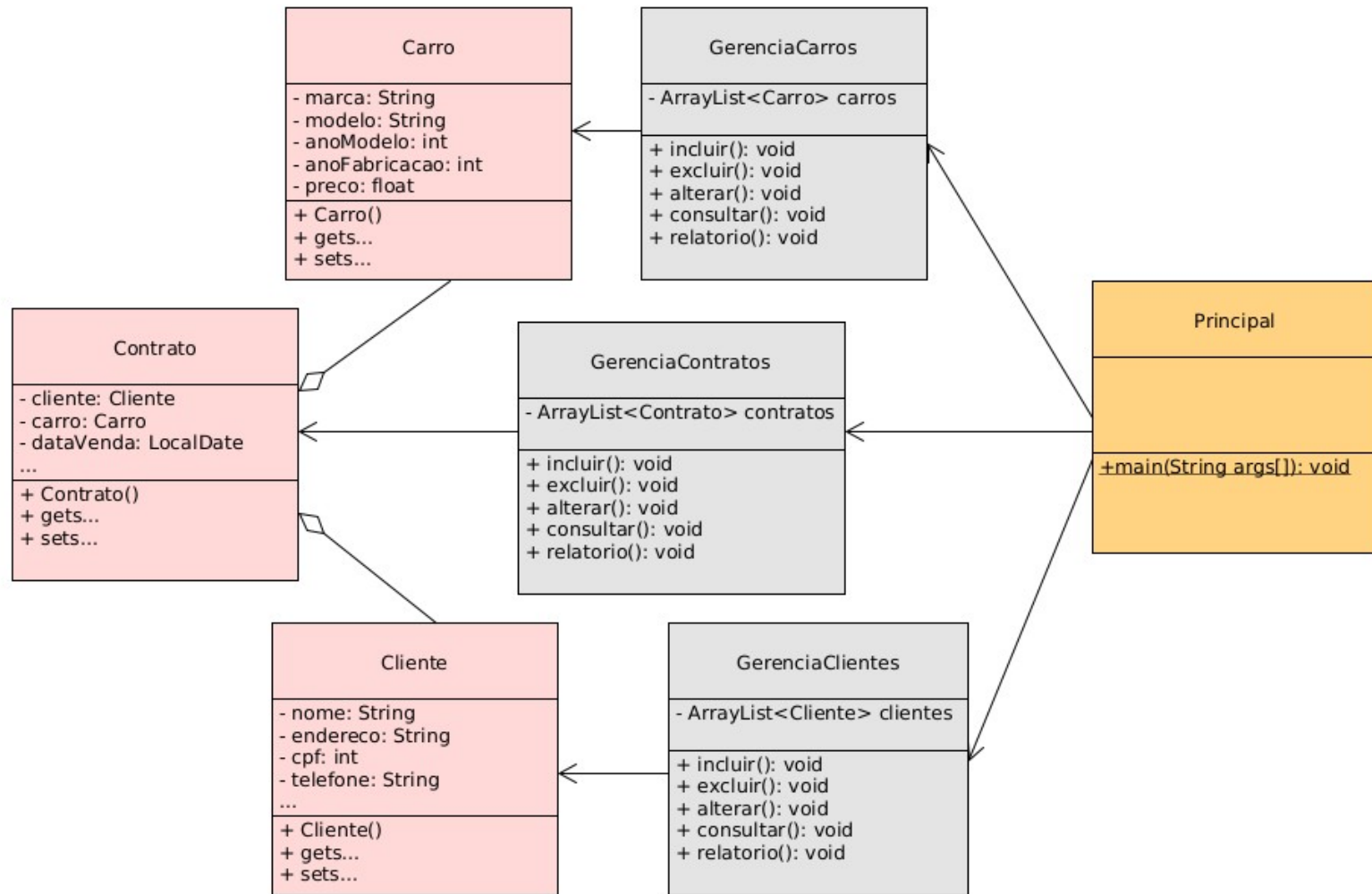


Estrutura do Sistema 2

- A modularização torna seu código-fonte:
 - mais fácil de ser entendido,
 - mais fácil de ser corrigido (caso seja necessário),
 - mais organizado e
 - mais profissional.



Estrutura de Sistema 3





Estrutura do Sistema 3

- Modularização:
 - o ideal é criar uma classe gerencia / fichário para cada classe modelo do sistema.



Fim