



## **Sistemas Orientados a Objetos**

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

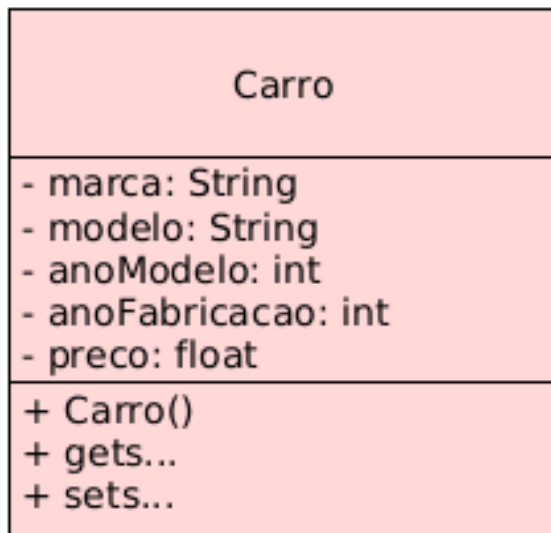
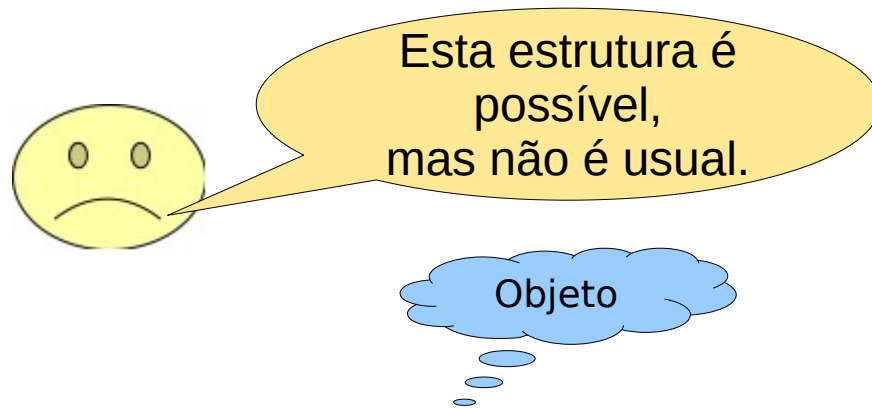


## **Pense!**

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



## Estrutura de Sistema 1



Cadastro de Veículos

Dados do Veículo

Empresa (marca)

Modelo

Ano de Fabricação  Ano do Modelo

Preço

Navegação

Novo Alterar Excluir Gravar Cancelar < > << >>

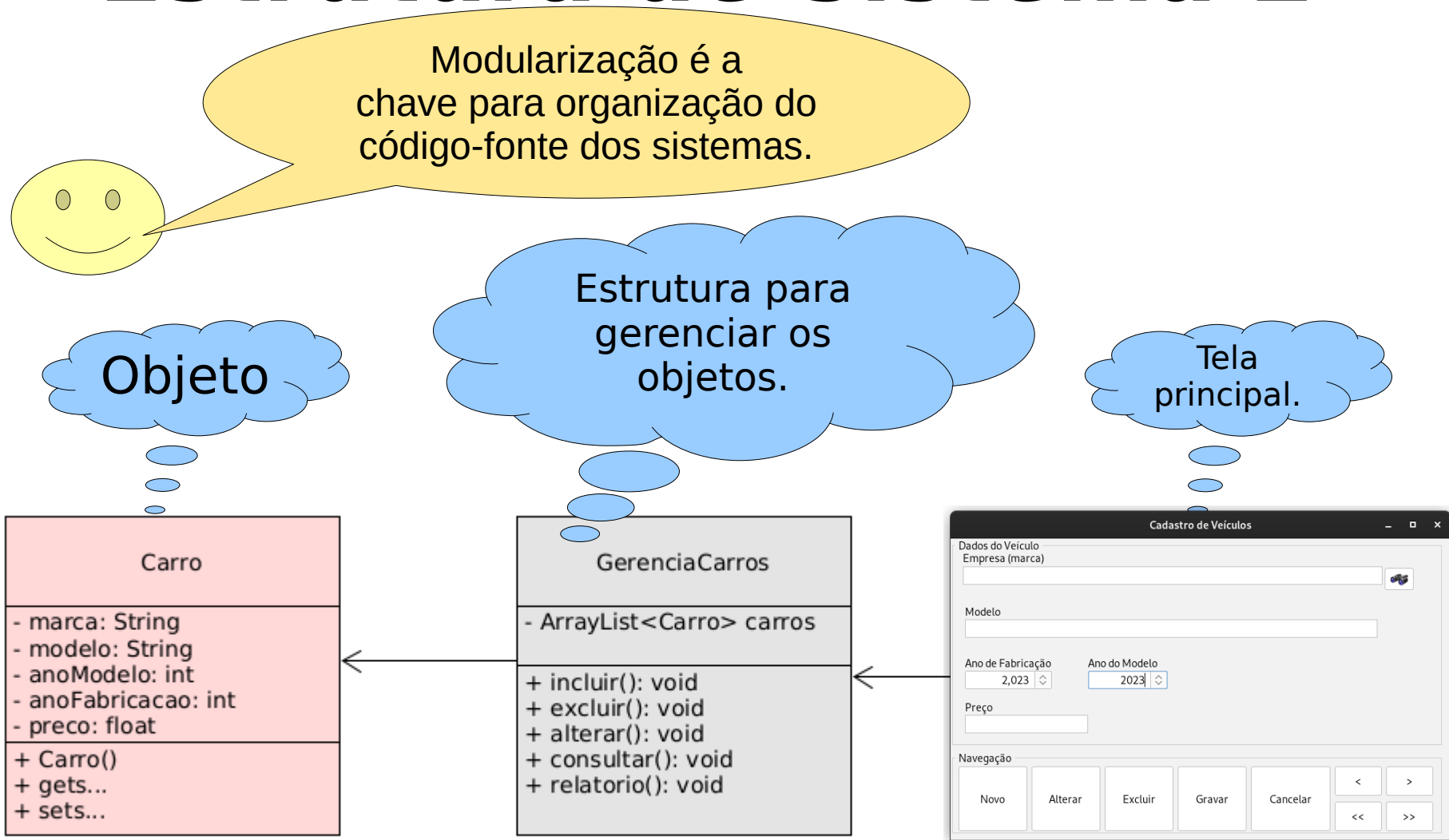


## Estrutura de Sistema 1

- 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.

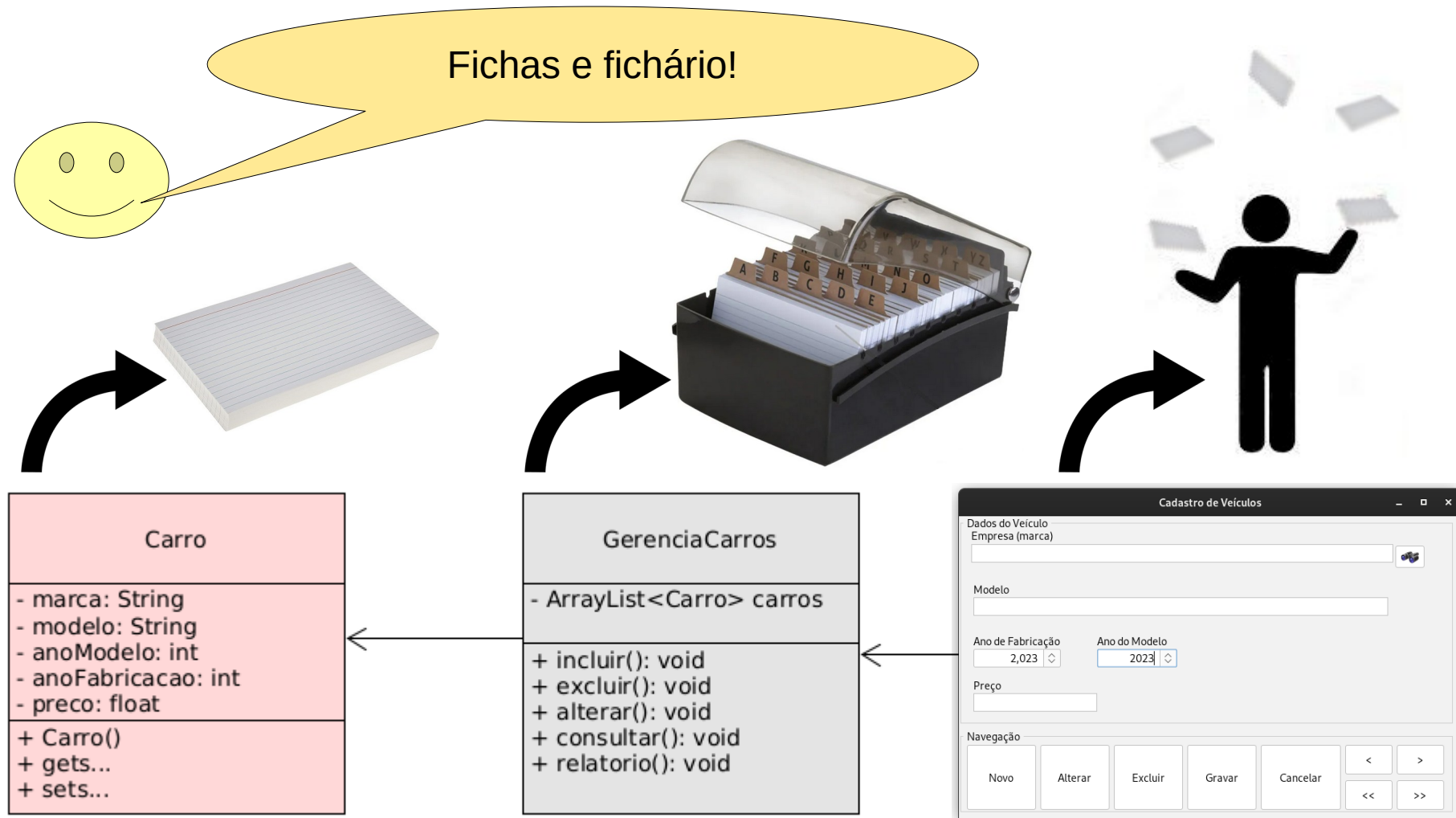


## Estrutura de Sistema 2





## Estrutura de Sistema 2



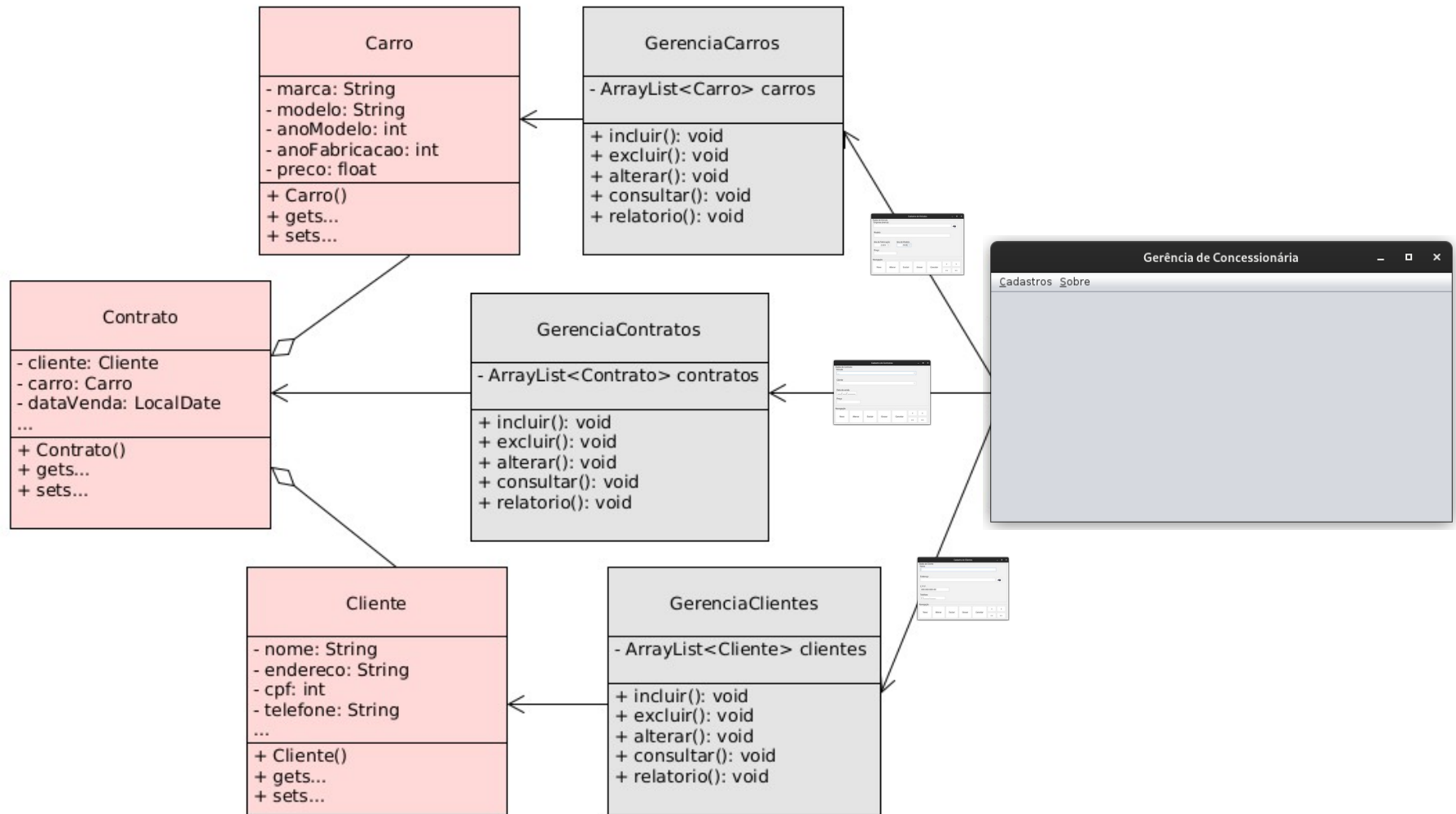


## Estrutura do Sistema 2

- 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**