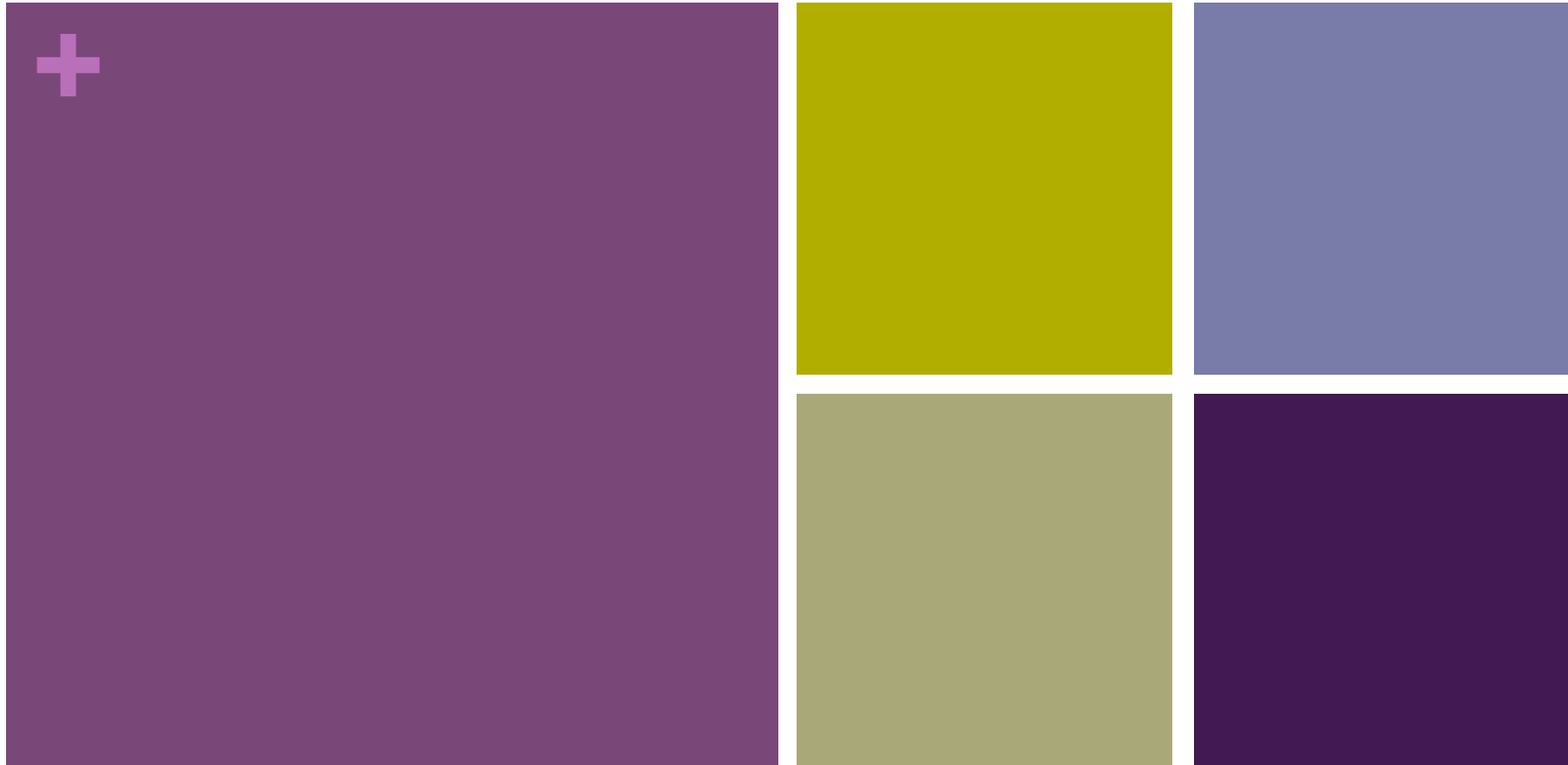




Programação Orientada a Objetos

Membros Estáticos (STATIC) e Finais (FINAL)

+ static

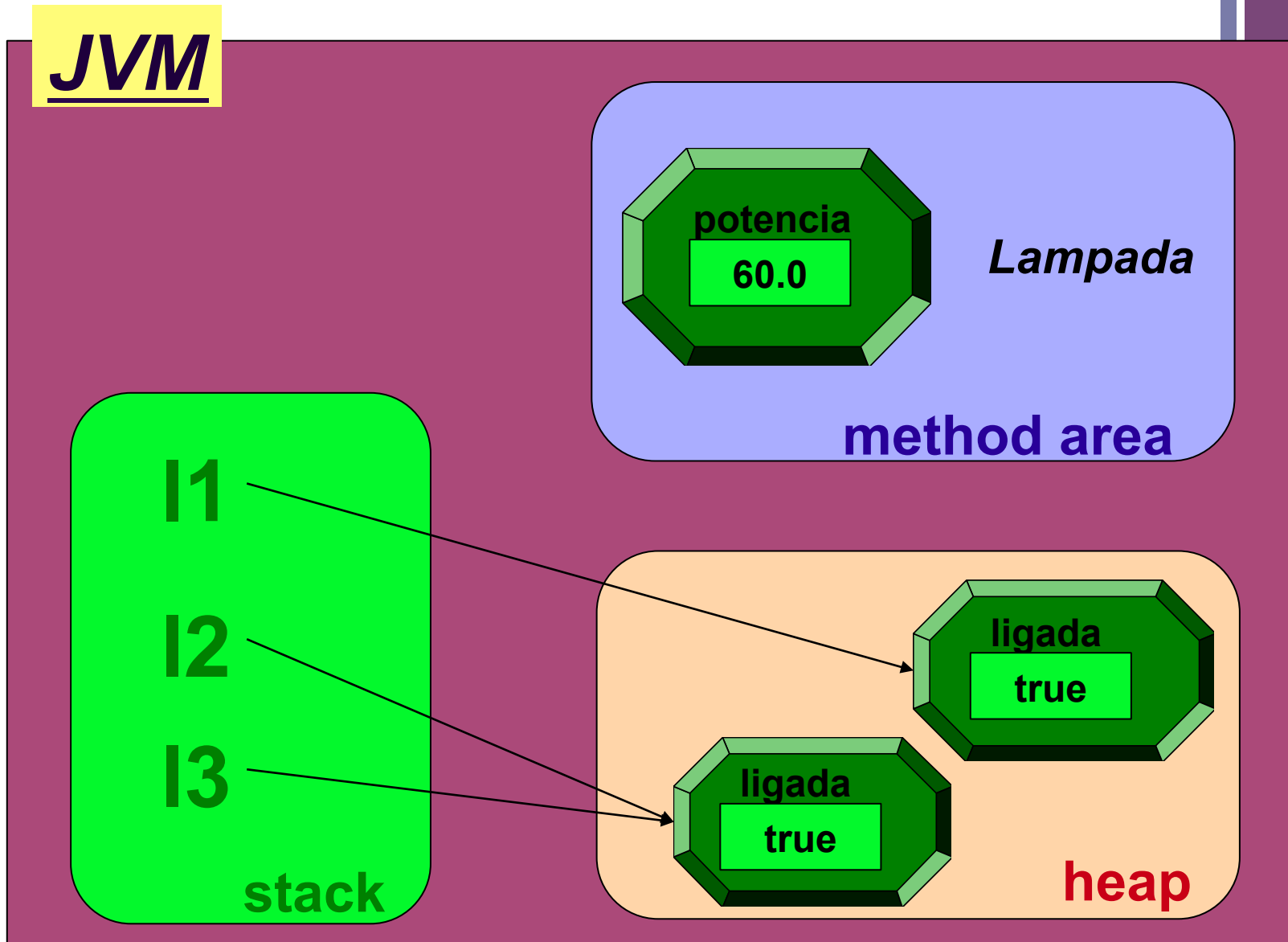
- Definem membros da classe
 - **Não** existem em cada objeto
 - Pode ser aplicado à **atributos** e **métodos**
- Podem ser acessados por objetos
- Não é necessário criar objeto, pode-se acessar diretamente da classe
 - NomeClasse.membro
- Métodos estáticos **NÃO** acessam variáveis de instância
- Métodos estáticos acessam variáveis estáticas e/ou declaradas no corpo do método
- `java.lang.Math`

+Membros static

```
public class Lampada{  
  
    private boolean ligada;  
    static private double potencia;  
  
    public void ligar(){  
        ligada = true;  
    }  
    public void desligar(){  
        ligada = false;  
    }  
    public boolean estaLigada(){  
        return ligada;  
    }  
}
```

+ Membros static

4



+ final

- Variáveis com o modificador final
 - Não podem ser modificadas depois de inicializadas
 - Podem ser de instância ou de classe
- Classes com o modificador final
 - Não podem ser herdadas
- Pode ser usado junto com static
 - um membro **final static** é uma constante
 - **Nunca** muda de valor

+ main

- `public static void main(String args[])`
 - Método que serve de ponto inicial de um programa **JAVA**
 - Inicie a **JVM** com o nome de uma classe e ela irá executar o main da classe
 - Os parâmetros podem ser passados pela chamada

+ main

- Compile o programa abaixo e execute:
 - `java NomeClasse par1 par2 par3`

```
public static void main(String[] args) {  
    System.out.print("Quantidade de parâmetros: ");  
    System.out.print(args.length);  
    for (int i = 0 ; i < args.length ; i++)  
    {  
        System.out.println(args[i]);  
    }  
}
```

+ Dúvidas

+ Exercícios

- // TODO Fazer exercícios com static e final