

# MC102 — Classes e Objetos

Rafael C. S. Schouery  
rafael@ic.unicamp.br

Universidade Estadual de Campinas

Atualizado em: 2023-05-15 15:56

## Relembrando: Tipo

O **tipo** de um dado define:

## Relembrando: Tipo

O **tipo** de um dado define:

- as operações que podemos fazer com ele

## Relembrando: Tipo

O **tipo** de um dado define:

- as operações que podemos fazer com ele
- e qual é o resultado

## Relembrando: Tipo

O **tipo** de um dado define:

- as operações que podemos fazer com ele
- e qual é o resultado

Ex:

## Relembrando: Tipo

O **tipo** de um dado define:

- as operações que podemos fazer com ele
- e qual é o resultado

Ex:

- O que acontece ao somar um **int** com um **int**?

## Relembrando: Tipo

O **tipo** de um dado define:

- as operações que podemos fazer com ele
- e qual é o resultado

Ex:

- O que acontece ao somar um **int** com um **int**?
- O que acontece ao somar um **int** com um **float**?

## Relembrando: Tipo

O **tipo** de um dado define:

- as operações que podemos fazer com ele
- e qual é o resultado

Ex:

- O que acontece ao somar um **int** com um **int**?
- O que acontece ao somar um **int** com um **float**?
- O que acontece ao somar uma **string** com um **string**?



## Relembrando: Tipo

O **tipo** de um dado define:

- as operações que podemos fazer com ele
- e qual é o resultado

Ex:

- O que acontece ao somar um **int** com um **int**?
- O que acontece ao somar um **int** com um **float**?
- O que acontece ao somar uma **string** com um **string**?
- O que acontece ao somar uma **string** com um **int**?

# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

- **Objetos** armazenam dados como seus **atributos**

# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

- **Objetos** armazenam dados como seus **atributos**
  - “Variáveis” que pertencem ao objeto

# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

- **Objetos** armazenam dados como seus **atributos**
  - “Variáveis” que pertencem ao objeto
- Os objetos podem ser manipulados através de seus **métodos**

# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

- **Objetos** armazenam dados como seus **atributos**
  - “Variáveis” que pertencem ao objeto
- Os objetos podem ser manipulados através de seus **métodos**
  - Funções que acessam ou modificam os atributos

# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

- **Objetos** armazenam dados como seus **atributos**
  - “Variáveis” que pertencem ao objeto
- Os objetos podem ser manipulados através de seus **métodos**
  - Funções que acessam ou modificam os atributos
- Objetos de uma **Classe** têm os mesmos atributos e métodos

# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

- **Objetos** armazenam dados como seus **atributos**
  - “Variáveis” que pertencem ao objeto
- Os objetos podem ser manipulados através de seus **métodos**
  - Funções que acessam ou modificam os atributos
- Objetos de uma **Classe** têm os mesmos atributos e métodos
  - Mas os valores dos atributos podem ser diferentes



# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

- **Objetos** armazenam dados como seus **atributos**
  - “Variáveis” que pertencem ao objeto
- Os objetos podem ser manipulados através de seus **métodos**
  - Funções que acessam ou modificam os atributos
- Objetos de uma **Classe** têm os mesmos atributos e métodos
  - Mas os valores dos atributos podem ser diferentes
  - A classe faz o papel do **tipo**

# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

- **Objetos** armazenam dados como seus **atributos**
  - “Variáveis” que pertencem ao objeto
- Os objetos podem ser manipulados através de seus **métodos**
  - Funções que acessam ou modificam os atributos
- Objetos de uma **Classe** têm os mesmos atributos e métodos
  - Mas os valores dos atributos podem ser diferentes
  - A classe faz o papel do **tipo**
  - Ex: `[1, 2, 3]` e `[]` são objetos da classe `list`

# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

- **Objetos** armazenam dados como seus **atributos**
  - “Variáveis” que pertencem ao objeto
- Os objetos podem ser manipulados através de seus **métodos**
  - Funções que acessam ou modificam os atributos
- Objetos de uma **Classe** têm os mesmos atributos e métodos
  - Mas os valores dos atributos podem ser diferentes
  - A classe faz o papel do **tipo**
  - Ex: `[1, 2, 3]` e `[]` são objetos da classe `list`
    - Ambos respondem ao método `append`

# Orientação a Objetos — Conceito

Um paradigma de programação (entre muitos outros) onde:

- **Objetos** armazenam dados como seus **atributos**
  - “Variáveis” que pertencem ao objeto
- Os objetos podem ser manipulados através de seus **métodos**
  - Funções que acessam ou modificam os atributos
- Objetos de uma **Classe** têm os mesmos atributos e métodos
  - Mas os valores dos atributos podem ser diferentes
  - A classe faz o papel do **tipo**
  - Ex: `[1, 2, 3]` e `[]` são objetos da classe `list`
    - Ambos respondem ao método `append`
- A computação é feita pela interação entre os vários objetos

# Criando uma classe bem simples

```
1 class Estudante: # Define a classe Estudante
2
3     # Define um método chamado __init__ que nos diz como
4     # inicializar o objeto. self é o próprio objeto.
5     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
6         self.nome = nome
7         self.RA = RA
8         self.curso = curso
9         self.nota = nota
10
11
12 # poderia ter usado parâmetros posicionais também
13 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
14 print(ana.nome, ana.RA, ana.curso, ana.nota)
```

# Criando uma classe bem simples

```
1 class Estudante: # Define a classe Estudante
2
3     # Define um método chamado __init__ que nos diz como
4     # inicializar o objeto. self é o próprio objeto.
5     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
6         self.nome = nome
7         self.RA = RA
8         self.curso = curso
9         self.nota = nota
10
11
12 # poderia ter usado parâmetros posicionais também
13 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
14 print(ana.nome, ana.RA, ana.curso, ana.nota)
```

Criamos um novo estudante escrevendo `Estudante(...)`

- Recebe um parâmetro a menos (o `self`)

# Criando uma classe bem simples

```
1 class Estudante: # Define a classe Estudante
2
3     # Define um método chamado __init__ que nos diz como
4     # inicializar o objeto. self é o próprio objeto.
5     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
6         self.nome = nome
7         self.RA = RA
8         self.curso = curso
9         self.nota = nota
10
11
12 # poderia ter usado parâmetros posicionais também
13 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
14 print(ana.nome, ana.RA, ana.curso, ana.nota)
```

Dizemos que:

- **ana** é um objeto da classe **Estudante**
- **ana** é uma instância de **Estudante**

## Criando uma classe bem simples

```
1 class Estudante: # Define a classe Estudante
2
3     # Define um método chamado __init__ que nos diz como
4     # inicializar o objeto. self é o próprio objeto.
5     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
6         self.nome = nome
7         self.RA = RA
8         self.curso = curso
9         self.nota = nota
10
11
12 # poderia ter usado parâmetros posicionais também
13 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
14 print(ana.nome, ana.RA, ana.curso, ana.nota)
```

Podemos acessar os atributos da instância usando o `.`

- i.e., `objeto.atributo`
- Para a leitura ou escrita



# Um método para a classe Estudante

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     def aprovado(self):                # define o método aprovado
9         return self.nota >= 5.0
10
11
12 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
13
14 if ana.aprovado():                    # chama o método aprovado
15     print(ana.nome, "está aprovado")
16 else:
17     print(ana.nome, "está reprovado")
```

Note que não passamos parâmetro para `ana.aprovado()`

- O Python já sabe que `self` é `ana`

## Outro Método — Imprimindo o estudante

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     def aprovado(self):
9         return self.nota >= 5.0
10
11    def imprime(self):
12        print("RA:", self.RA,
13              "Nome:", self.nome,
14              "Curso:", self.curso,
15              "Nota:", self.nota)
16
17
18 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
19 ana.imprime()
20 # RA: 123456 Nome: Ana Curso: 42 Nota: 10.0
```

## Outro Método — Imprimindo o estudante

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     def aprovado(self):
9         return self.nota >= 5.0
10
11    def imprime(self):
12        print("RA:", self.RA,
13              "Nome:", self.nome,
14              "Curso:", self.curso,
15              "Nota:", self.nota)
16
17
18 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
19 ana.imprime()
20 # RA: 123456 Nome: Ana Curso: 42 Nota: 10.0
```

O Python nos deixa fazer algo ainda mais legal do que isso...

## Método `__str__`

O `__str__` é chamado quando precisa converter para `str`!

## Método `__str__`

O `__str__` é chamado quando precisa converter para `str`!

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     def aprovado(self):
9         return self.nota >= 5.0
10
11    def __str__(self):
12        return (f"RA: {self.RA} Nome: {self.nome}" +
13                f"Curso: {self.curso} Nota: {self.nota}")
14
15
16 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
17 print(ana)
```

## Método `__str__`

O `__str__` é chamado quando precisa converter para `str`!

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     def aprovado(self):
9         return self.nota >= 5.0
10
11    def __str__(self):
12        return (f"RA: {self.RA} Nome: {self.nome}" +
13                f"Curso: {self.curso} Nota: {self.nota}")
14
15
16 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
17 print(ana)
```

Ele é o que chamamos de **método mágico**

## Método `__str__`

O `__str__` é chamado quando precisa converter para `str`!

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     def aprovado(self):
9         return self.nota >= 5.0
10
11    def __str__(self):
12        return (f"RA: {self.RA} Nome: {self.nome}" +
13                f"Curso: {self.curso} Nota: {self.nota}")
14
15
16 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
17 print(ana)
```

Ele é o que chamamos de **método mágico**

- E existem vários outros que podemos definir

# Exercício

Crie uma classe **Turma** que:

- Armazena estudantes
- Permite adicionar estudantes
- Permite imprimir os estudantes
- Permite imprimir os estudantes aprovados
- Permite imprimir os estudantes reprovados



# Encapsulamento

De maneira geral, é ruim escrevermos algo do tipo:

# Encapsulamento

De maneira geral, é ruim escrevermos algo do tipo:

```
1 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
2 ...
3 ana.nota = 9.3
```

# Encapsulamento

De maneira geral, é ruim escrevermos algo do tipo:

```
1 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
2 ...
3 ana.nota = 9.3
```

Isso porque estamos acessando o atributo diretamente

# Encapsulamento

De maneira geral, é ruim escrevermos algo do tipo:

```
1 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
2 ...
3 ana.nota = 9.3
```

Isso porque estamos acessando o atributo diretamente

- `nota` pode ser apenas entre 0 e 10...

# Encapsulamento

De maneira geral, é ruim escrevermos algo do tipo:

```
1 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
2 ...
3 ana.nota = 9.3
```

Isso porque estamos acessando o atributo diretamente

- **nota** pode ser apenas entre 0 e 10...
- Queremos alterar **nota** apenas através de um método!

# Encapsulamento

De maneira geral, é ruim escrevermos algo do tipo:

```
1 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
2 ...
3 ana.nota = 9.3
```

Isso porque estamos acessando o atributo diretamente

- **nota** pode ser apenas entre 0 e 10...
- Queremos alterar **nota** apenas através de um método!
- Chamamos isso de **encapsulamento**

# Encapsulamento

De maneira geral, é ruim escrevermos algo do tipo:

```
1 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
2 ...
3 ana.nota = 9.3
```

Isso porque estamos acessando o atributo diretamente

- **nota** pode ser apenas entre 0 e 10...
- Queremos alterar **nota** apenas através de um método!
- Chamamos isso de **encapsulamento**
  - Deveríamos acessar o objeto apenas pelos seus métodos

# Encapsulamento

De maneira geral, é ruim escrevermos algo do tipo:

```
1 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
2 ...
3 ana.nota = 9.3
```

Isso porque estamos acessando o atributo diretamente

- **nota** pode ser apenas entre 0 e 10...
- Queremos alterar **nota** apenas através de um método!
- Chamamos isso de **encapsulamento**
  - Deveríamos acessar o objeto apenas pelos seus métodos
  - Já que os atributos são de sua **responsabilidade**



# Primeira versão

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.set_nota(nota)
7
8     def get_nota(self):
9         return self.nota
10
11    def set_nota(self, nota):
12        self.nota = nota
13
14
15 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
16 ana.set_nota(9.3)
```

# Primeira versão

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.set_nota(nota)
7
8     def get_nota(self):
9         return self.nota
10
11    def set_nota(self, nota):
12        self.nota = nota
13
14
15 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
16 ana.set_nota(9.3)
```

Regras:

# Primeira versão

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.set_nota(nota)
7
8     def get_nota(self):
9         return self.nota
10
11    def set_nota(self, nota):
12        self.nota = nota
13
14
15 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
16 ana.set_nota(9.3)
```

Regras:

- Leitura deve ser feita pelo método `get_nota`

# Primeira versão

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.set_nota(nota)
7
8     def get_nota(self):
9         return self.nota
10
11    def set_nota(self, nota):
12        self.nota = nota
13
14
15 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
16 ana.set_nota(9.3)
```

Regras:

- Leitura deve ser feita pelo método `get_nota`
- Escrita deve ser feita pelo método `set_nota`

# Primeira versão

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.set_nota(nota)
7
8     def get_nota(self):
9         return self.nota
10
11    def set_nota(self, nota):
12        self.nota = nota
13
14
15 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
16 ana.set_nota(9.3)
```

Regras:

- Leitura deve ser feita pelo método `get_nota`
- Escrita deve ser feita pelo método `set_nota`

Mas ainda podemos escrever `ana.nota = 9.3...`

## Segunda versão — Um passo atrás...

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     @property # isso é chamado de decorator em Python
9     def nota(self):
10        return self._nota
11
12    @nota.setter
13    def nota(self, nota):
14        self._nota = nota
15
16
17 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
18 ana.nota = 9.3
```

## Segunda versão — Um passo atrás...

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     @property # isso é chamado de decorator em Python
9     def nota(self):
10        return self._nota
11
12    @nota.setter
13    def nota(self, nota):
14        self._nota = nota
15
16
17 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
18 ana.nota = 9.3
```

Voltamos a poder escrever `ana.nota = 9.3`

## Segunda versão — Um passo atrás...

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     @property # isso é chamado de decorator em Python
9     def nota(self):
10        return self._nota
11
12    @nota.setter
13    def nota(self, nota):
14        self._nota = nota
15
16
17 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
18 ana.nota = 9.3
```

Voltamos a poder escrever `ana.nota = 9.3`

- Porém, a função da linha 13 é sempre chamada!



## Segunda versão — Um passo atrás...

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     @property # isso é chamado de decorator em Python
9     def nota(self):
10        return self._nota
11
12    @nota.setter
13    def nota(self, nota):
14        self._nota = nota
15
16
17 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
18 ana.nota = 9.3
```

Voltamos a poder escrever `ana.nota = 9.3`

- Porém, a função da linha 13 é sempre chamada!
- E, se formos ler, a função da linha 9 é sempre chamada!

## Terceira versão — Nota inválida

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     @property
9     def nota(self):
10        return self._nota
11
12    @nota.setter
13    def nota(self, nota):
14        if nota < 0 or nota > 10:
15            raise ValueError("Nota inválida!")
16        self._nota = nota
17
18
19 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
20 ana.nota = 10.3
```

## Observações

- Você poderia ter apenas a função de leitura (`@property`)

# Observações

- Você poderia ter apenas a função de leitura (`@property`)
- Em geral, a boa pratica seria que todos os atributos fossem privados e acessados apenas por funções

# Observações

- Você poderia ter apenas a função de leitura (`@property`)
- Em geral, a boa pratica seria que todos os atributos fossem privados e acessados apenas por funções
- Mas você não precisa se preocupar com isso nessa disciplina...

# Observações

- Você poderia ter apenas a função de leitura (`@property`)
- Em geral, a boa pratica seria que todos os atributos fossem privados e acessados apenas por funções
- Mas você não precisa se preocupar com isso nessa disciplina...
- O `_` pode ser usado para métodos também

# Observações

- Você poderia ter apenas a função de leitura (`@property`)
- Em geral, a boa pratica seria que todos os atributos fossem privados e acessados apenas por funções
- Mas você não precisa se preocupar com isso nessa disciplina...
- O `_` pode ser usado para métodos também
  - Indica que o método não deve ser chamado de fora

# Observações

- Você poderia ter apenas a função de leitura (`@property`)
- Em geral, a boa prática seria que todos os atributos fossem privados e acessados apenas por funções
- Mas você não precisa se preocupar com isso nessa disciplina...
- O `_` pode ser usado para métodos também
  - Indica que o método não deve ser chamado de fora
  - Pode ser um cálculo parcial, por exemplo



# Observações

- Você poderia ter apenas a função de leitura (`@property`)
- Em geral, a boa prática seria que todos os atributos fossem privados e acessados apenas por funções
- Mas você não precisa se preocupar com isso nessa disciplina...
- O `_` pode ser usado para métodos também
  - Indica que o método não deve ser chamado de fora
  - Pode ser um cálculo parcial, por exemplo
  - Isto é, um método auxiliar

# Exercícios

1. Refaça a classe Turma usando encapsulamento
2. Refaça a classe Estudante usando encapsulamento de forma que a nota do estudante é a média aritmética de três notas

# Dataclasses

É comum termos uma classe apenas para guardar dados. Ex:

```
1 class Estudante:
2     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
3         self.nome = nome
4         self.RA = RA
5         self.curso = curso
6         self.nota = nota
7
8     def aprovado(self):
9         return self.nota >= 5.0
10
11    def __str__(self):
12        return (f"RA: {self.RA} Nome: {self.nome}" +
13                f"Curso: {self.curso} Nota: {self.nota}")
```

Para simplificar a escrita, o Python adicionou as **dataclasses**

# Dataclasses

## Código usando dataclass

```
1 from dataclasses import dataclass
2
3
4 @dataclass # decorador para a classe estudante
5 class Estudante:
6     nome: str
7     RA: int
8     curso: int
9     nota: float
10
11     def aprovado(self):
12         return self.nota >= 5.0
13
14
15 ana = Estudante(nome="Ana", RA=123456, curso=42, nota=10.0)
16 print(ana)
```

É impresso `Estudante(nome='Ana', RA=123456, curso=42, nota=10.0)`

# Dataclasses

Basicamente usando dataclasses você ganha várias coisas:

# Dataclasses

Basicamente usando dataclasses você ganha várias coisas:

- Um método `__init__`

# Dataclasses

Basicamente usando dataclasses você ganha várias coisas:

- Um método `__init__`
- Um método `__repr__`

# Dataclasses

Basicamente usando dataclasses você ganha várias coisas:

- Um método `__init__`
- Um método `__repr__`
- Um método `__eq__`



# Dataclasses

Basicamente usando dataclasses você ganha várias coisas:

- Um método `__init__`
- Um método `__repr__`
- Um método `__eq__`
- Outros métodos e comportamentos dependendo da opções passada para o decorador

# Dataclasses

Basicamente usando dataclasses você ganha várias coisas:

- Um método `__init__`
- Um método `__repr__`
- Um método `__eq__`
- Outros métodos e comportamentos dependendo da opções passada para o decorador
  - Ex: `@dataclass(order=True)`

# Dataclasses

Basicamente usando dataclasses você ganha várias coisas:

- Um método `__init__`
- Um método `__repr__`
- Um método `__eq__`
- Outros métodos e comportamentos dependendo da opções passada para o decorador
  - Ex: `@dataclass(order=True)`
- Há também como ter valores padrão para atributos

# Dataclasses

Basicamente usando dataclasses você ganha várias coisas:

- Um método `__init__`
- Um método `__repr__`
- Um método `__eq__`
- Outros métodos e comportamentos dependendo da opções passada para o decorador
  - Ex: `@dataclass(order=True)`
- Há também como ter valores padrão para atributos
  - Porém precisa ter alguns cuidados

# Dataclasses

Basicamente usando dataclasses você ganha várias coisas:

- Um método `__init__`
- Um método `__repr__`
- Um método `__eq__`
- Outros métodos e comportamentos dependendo da opções passada para o decorador
  - Ex: `@dataclass(order=True)`
- Há também como ter valores padrão para atributos
  - Porém precisa ter alguns cuidados

Sugestão de leitura:

<https://realpython.com/python-data-classes>

# Exercícios

## 1. Refaça a classe Turma usando dataclass

Dica para não ter problemas:

- `from dataclasses import dataclass, field`
- defina a lista de estudantes na turma da seguinte forma:  
`estudantes: list = field(default_factory=list)`

# Herança

Outro conceito comum em orientação a objetos é **Herança**

# Herança

Outro conceito comum em orientação a objetos é **Herança**

Muitas vezes temos o conceito de “**é um**”:



# Herança

Outro conceito comum em orientação a objetos é **Herança**

Muitas vezes temos o conceito de “**é um**”:

- Estudante de Graduação **é um** Estudante

# Herança

Outro conceito comum em orientação a objetos é **Herança**

Muitas vezes temos o conceito de “**é um**”:

- Estudante de Graduação **é um** Estudante
- Estudante de Pós-Graduação **é um** Estudante

# Herança

Outro conceito comum em orientação a objetos é **Herança**

Muitas vezes temos o conceito de “**é um**”:

- Estudante de Graduação **é um** Estudante
- Estudante de Pós-Graduação **é um** Estudante
- Quadrado **é um** Retângulo que **é um** Paralelogramo

# Herança

Outro conceito comum em orientação a objetos é **Herança**

Muitas vezes temos o conceito de “**é um**”:

- Estudante de Graduação **é um** Estudante
- Estudante de Pós-Graduação **é um** Estudante
- Quadrado **é um** Retângulo que **é um** Paralelogramo
- Inteiro **é um** Racional que **é um** Real

# Herança

Outro conceito comum em orientação a objetos é **Herança**

Muitas vezes temos o conceito de “**é um**”:

- Estudante de Graduação **é um** Estudante
- Estudante de Pós-Graduação **é um** Estudante
- Quadrado **é um** Retângulo que **é um** Paralelogramo
- Inteiro **é um** Racional que **é um** Real

E isso nos permite reutilizar códigos:

# Herança

Outro conceito comum em orientação a objetos é **Herança**

Muitas vezes temos o conceito de “**é um**”:

- Estudante de Graduação **é um** Estudante
- Estudante de Pós-Graduação **é um** Estudante
- Quadrado **é um** Retângulo que **é um** Paralelogramo
- Inteiro **é um** Racional que **é um** Real

E isso nos permite reutilizar códigos:

- A classe filha **herda** métodos e atributos da classe mãe

# A classe Retângulo

```
1 class Retangulo:
2     def __init__(self, largura, altura):
3         self._largura = largura
4         self._altura = altura
5
6     def area(self):
7         return self._largura * self._altura
8
9     def perimetro(self):
10        return 2 * self._largura + 2 * self._altura
11
12    def __str__(self):
13        return ("Retângulo " + str(self._largura)
14                + "x" + str(self._altura))
15
16
17 r = Retangulo(10, 3)
18 print(r)
19 print(r.area(), r.perimetro())
```

# A classe Retângulo

```
1 class Retangulo:
2     def __init__(self, largura, altura):
3         self._largura = largura
4         self._altura = altura
5
6     def area(self):
7         return self._largura * self._altura
8
9     def perimetro(self):
10        return 2 * self._largura + 2 * self._altura
11
12    def __str__(self):
13        return ("Retângulo " + str(self._largura)
14                + "x" + str(self._altura))
15
16
17 r = Retangulo(10, 3)
18 print(r)
19 print(r.area(), r.perimetro())
```

Será impresso:



# A classe Retângulo

```
1 class Retangulo:
2     def __init__(self, largura, altura):
3         self._largura = largura
4         self._altura = altura
5
6     def area(self):
7         return self._largura * self._altura
8
9     def perimetro(self):
10        return 2 * self._largura + 2 * self._altura
11
12    def __str__(self):
13        return ("Retângulo " + str(self._largura)
14                + "x" + str(self._altura))
15
16
17 r = Retangulo(10, 3)
18 print(r)
19 print(r.area(), r.perimetro())
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3
2 30 26
```

# A classe Quadrado

```
1 class Quadrado(Retangulo): # Quadrado herda de Retangulo
2     def __init__(self, lado):
3         super().__init__(lado, lado) # super é o objeto mãe
4
5     @property
6     def lado(self):
7         return self._largura # lemos da classe mãe
8
9     @lado.setter
10    def lado(self, lado):
11        self._largura = lado # alteramos na classe mãe
12        self._altura = lado
13
14    def __str__(self): # Estamos sobrescrevendo __str__
15        return "Quadrado de lado " + str(self.lado)
16
17
18 q = Quadrado(4)
19 print(q)
20 print(q.area(), q.perimetro())
```

# A classe Quadrado

```
1 class Quadrado(Retangulo): # Quadrado herda de Retangulo
2     def __init__(self, lado):
3         super().__init__(lado, lado) # super é o objeto mãe
4
5     @property
6     def lado(self):
7         return self._largura # lemos da classe mãe
8
9     @lado.setter
10    def lado(self, lado):
11        self._largura = lado # alteramos na classe mãe
12        self._altura = lado
13
14    def __str__(self): # Estamos sobrescrevendo __str__
15        return "Quadrado de lado " + str(self.lado)
16
17
18 q = Quadrado(4)
19 print(q)
20 print(q.area(), q.perimetro())
```

Será impresso:

# A classe Quadrado

```
1 class Quadrado(Retangulo): # Quadrado herda de Retangulo
2     def __init__(self, lado):
3         super().__init__(lado, lado) # super é o objeto mãe
4
5     @property
6     def lado(self):
7         return self._largura # lemos da classe mãe
8
9     @lado.setter
10    def lado(self, lado):
11        self._largura = lado # alteramos na classe mãe
12        self._altura = lado
13
14    def __str__(self): # Estamos sobrescrevendo __str__
15        return "Quadrado de lado " + str(self.lado)
16
17
18 q = Quadrado(4)
19 print(q)
20 print(q.area(), q.perimetro())
```

Será impresso:

```
1 Quadrado de lado 4
2 16 16
```

## Exercício

Faça uma classe `EstudanteDePos`, considerando que esses estudantes recebem conceito **A**, **B**, **C**, ou **D**, dependendo de sua nota final

## Comentando classes

A ideia é a mesma de comentar funções

# Comentando classes

A ideia é a mesma de comentar funções

```
1 class Estudante:
2     """Representa um estudante com suas informações e nota.
3
4     Capaz de armazenar o nome, RA, curso e a nota do estudante.
5     """
6
7     def __init__(self, nome, RA, curso, nota):
8         self.nome = nome
9         self.RA = RA
10        self.curso = curso
11        self.nota = nota
12
13    @property
14    def nota(self):
15        """Nota do estudante.
16
17        A nota deve estar entre 0 e 10.
18        """
19        return self._nota
```

## id de Objetos

Cada objeto no Python tem um único identificador



## id de Objetos

Cada objeto no Python tem um único identificador

- Pode ser acessado pela função `id`

## id de Objetos

Cada objeto no Python tem um único identificador

- Pode ser acessado pela função `id`

Ex:

## id de Objetos

Cada objeto no Python tem um único identificador

- Pode ser acessado pela função `id`

Ex:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(3, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
```

## id de Objetos

Cada objeto no Python tem um único identificador

- Pode ser acessado pela função `id`

Ex:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(3, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
```

Será impresso:

## id de Objetos

Cada objeto no Python tem um único identificador

- Pode ser acessado pela função `id`

Ex:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(3, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 3x3
2 Mesma id? False
```

## id de Objetos

Cada objeto no Python tem um único identificador

- Pode ser acessado pela função `id`

Ex:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(3, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 3x3
2 Mesma id? False
```

Os retângulos são objetos diferentes... e se executarmos:

## id de Objetos

Cada objeto no Python tem um único identificador

- Pode ser acessado pela função `id`

Ex:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(3, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 3x3
2 Mesma id? False
```

Os retângulos são objetos diferentes... e se executarmos:

```
1 r1.largura = 7
2 print(r1, r2)
```

## id de Objetos

Cada objeto no Python tem um único identificador

- Pode ser acessado pela função `id`

Ex:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(3, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 3x3
2 Mesma id? False
```

Os retângulos são objetos diferentes... e se executarmos:

```
1 r1.largura = 7
2 print(r1, r2)
```

Será impresso:



## id de Objetos

Cada objeto no Python tem um único identificador

- Pode ser acessado pela função `id`

Ex:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(3, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 3x3
2 Mesma id? False
```

Os retângulos são objetos diferentes... e se executarmos:

```
1 r1.largura = 7
2 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 7x3 Retângulo 3x3
```

## id de Objetos

Outro exemplo:

# id de Objetos

Outro exemplo:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(10, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1.largura = 7
6 print(r1, r2)
```

## id de Objetos

Outro exemplo:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(10, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1.largura = 7
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

# id de Objetos

Outro exemplo:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(10, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1.largura = 7
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 10x3
2 Mesma id? False
3 Retângulo 7x3 Retângulo 10x3
```

## id de Objetos

Outro exemplo:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(10, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1.largura = 7
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 10x3
2 Mesma id? False
3 Retângulo 7x3 Retângulo 10x3
```

Isto é, os retângulos continuam sendo objetos diferentes...

# id de Objetos

Outro exemplo:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = Retangulo(10, 3)
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1.largura = 7
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 10x3
2 Mesma id? False
3 Retângulo 7x3 Retângulo 10x3
```

Isto é, os retângulos continuam sendo objetos diferentes...

- Cada chamada de `Retangulo(10, 3)` criou um novo objeto

## id de Objetos

Mais um exemplo:



# id de Objetos

Mais um exemplo:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = r1
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1.largura = 7
6 print(r1, r2)
```

## id de Objetos

Mais um exemplo:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = r1
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1.largura = 7
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

# id de Objetos

Mais um exemplo:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = r1
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1.largura = 7
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 10x3
2 Mesma id? True
3 Retângulo 7x3 Retângulo 7x3
```

## id de Objetos

Mais um exemplo:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = r1
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1.largura = 7
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 10x3
2 Mesma id? True
3 Retângulo 7x3 Retângulo 7x3
```

Isto é, **r1** e **r2** são o mesmo objeto!

# id de Objetos

Mais um exemplo:

```
1 r1 = Retangulo(10, 3)
2 r2 = r1
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1.largura = 7
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 Retângulo 10x3 Retângulo 10x3
2 Mesma id? True
3 Retângulo 7x3 Retângulo 7x3
```

Isto é, **r1** e **r2** são o mesmo objeto!

- Dizemos que eles referenciam o mesmo objeto

## id de Objetos

Um último exemplo:

## id de Objetos

Um último exemplo:

```
1 r1 = 10
2 r2 = 10
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1 = 15
6 print(r1, r2)
```

## id de Objetos

Um último exemplo:

```
1 r1 = 10
2 r2 = 10
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1 = 15
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:



## id de Objetos

Um último exemplo:

```
1 r1 = 10
2 r2 = 10
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1 = 15
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 10 10
2 Mesma id? True
3 15 10
```

## id de Objetos

Um último exemplo:

```
1 r1 = 10
2 r2 = 10
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1 = 15
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 10 10
2 Mesma id? True
3 15 10
```

A constante **10** existe apenas uma vez

## id de Objetos

Um último exemplo:

```
1 r1 = 10
2 r2 = 10
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1 = 15
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 10 10
2 Mesma id? True
3 15 10
```

A constante `10` existe apenas uma vez

- Por isso `id(r1) == id(r2)`

## id de Objetos

Um último exemplo:

```
1 r1 = 10
2 r2 = 10
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1 = 15
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 10 10
2 Mesma id? True
3 15 10
```

A constante `10` existe apenas uma vez

- Por isso `id(r1) == id(r2)`
- Mas `r1` passou a referenciar outro objeto

## id de Objetos

Um último exemplo:

```
1 r1 = 10
2 r2 = 10
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1 = 15
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 10 10
2 Mesma id? True
3 15 10
```

A constante `10` existe apenas uma vez

- Por isso `id(r1) == id(r2)`
- Mas `r1` passou a referenciar outro objeto
  - Note que atribuímos para `r1`

## id de Objetos

Um último exemplo:

```
1 r1 = 10
2 r2 = 10
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1 = 15
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 10 10
2 Mesma id? True
3 15 10
```

A constante `10` existe apenas uma vez

- Por isso `id(r1) == id(r2)`
- Mas `r1` passou a referenciar outro objeto
  - Note que atribuímos para `r1`
  - Não usamos um método do objeto

## id de Objetos

Um último exemplo:

```
1 r1 = 10
2 r2 = 10
3 print(r1, r2)
4 print("Mesma id?", id(r1) == id(r2))
5 r1 = 15
6 print(r1, r2)
```

Será impresso:

```
1 10 10
2 Mesma id? True
3 15 10
```

A constante `10` existe apenas uma vez

- Por isso `id(r1) == id(r2)`
- Mas `r1` passou a referenciar outro objeto
  - Note que atribuímos para `r1`
  - Não usamos um método do objeto
- O `10` que o `r2` referencia continua o mesmo

## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!



## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

Exemplo:

## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

Exemplo:

```
1 def altera(lista): # lista referencia [1, 2, 3]
2     lista.clear() # método que remove os elementos da lista
3     print(id(lista))
4
5
6 lista = [1, 2, 3]
7 print(id(lista))
8 altera(lista)
9 print(lista)
```

## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

Exemplo:

```
1 def altera(lista): # lista referencia [1, 2, 3]
2     lista.clear() # método que remove os elementos da lista
3     print(id(lista))
4
5
6 lista = [1, 2, 3]
7 print(id(lista))
8 altera(lista)
9 print(lista)
```

Será impresso:

## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

Exemplo:

```
1 def altera(lista): # lista referencia [1, 2, 3]
2     lista.clear() # método que remove os elementos da lista
3     print(id(lista))
4
5
6 lista = [1, 2, 3]
7 print(id(lista))
8 altera(lista)
9 print(lista)
```

Será impresso:

```
1 4547883488
2 4547883488
3 []
```

## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

Exemplo:

```
1 def nao_altera(lista): # lista referencia [1, 2, 3]
2     lista = [] # lista passa a referenciar []
3     print(id(lista))
4
5
6 lista = [1, 2, 3]
7 print(id(lista))
8 nao_altera(lista)
9 print(lista)
```

## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

Exemplo:

```
1 def nao_altera(lista): # lista referencia [1, 2, 3]
2     lista = [] # lista passa a referenciar []
3     print(id(lista))
4
5
6 lista = [1, 2, 3]
7 print(id(lista))
8 nao_altera(lista)
9 print(lista)
```

Será impresso:

```
1 4550516976
2 4547883488
3 [1, 2, 3]
```



## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

Exemplo:

```
1 def nao_altera2(x):  
2     x = 0  
3     print(id(x))  
4  
5  
6 x = 10  
7 print(id(x))  
8 nao_altera2(x)  
9 print(x)
```

## Mas, e daí?

Daí que isso explica porque funções alteram listas!

- E objetos em geral!

Exemplo:

```
1 def nao_altera2(x):  
2     x = 0  
3     print(id(x))  
4  
5  
6 x = 10  
7 print(id(x))  
8 nao_altera2(x)  
9 print(x)
```

Será impresso:

```
1 4546739392  
2 4546739072  
3 10
```

# Objetos Mutáveis e Imutáveis

Objetos mutáveis são aqueles que podem ser alterados

# Objetos Mutáveis e Imutáveis

Objetos mutáveis são aqueles que podem ser alterados

- Através de mudanças em seus atributos

# Objetos Mutáveis e Imutáveis

Objetos mutáveis são aqueles que podem ser alterados

- Através de mudanças em seus atributos
- Através de chamadas de método

# Objetos Mutáveis e Imutáveis

Objetos mutáveis são aqueles que podem ser alterados

- Através de mudanças em seus atributos
- Através de chamadas de método
- Ex: `list`, `dict`, `set`

# Objetos Mutáveis e Imutáveis

Objetos mutáveis são aqueles que podem ser alterados

- Através de mudanças em seus atributos
- Através de chamadas de método
- Ex: `list`, `dict`, `set`

Estes objetos podem ser alterados chamadas de funções



# Objetos Mutáveis e Imutáveis

Objetos mutáveis são aqueles que podem ser alterados

- Através de mudanças em seus atributos
- Através de chamadas de método
- Ex: `list`, `dict`, `set`

Estes objetos podem ser alterados chamadas de funções

Objetos imutáveis não podem ser alterados

# Objetos Mutáveis e Imutáveis

Objetos mutáveis são aqueles que podem ser alterados

- Através de mudanças em seus atributos
- Através de chamadas de método
- Ex: `list`, `dict`, `set`

Estes objetos podem ser alterados chamadas de funções

Objetos imutáveis não podem ser alterados

- Não há como acessar os atributos

# Objetos Mutáveis e Imutáveis

Objetos mutáveis são aqueles que podem ser alterados

- Através de mudanças em seus atributos
- Através de chamadas de método
- Ex: `list`, `dict`, `set`

Estes objetos podem ser alterados chamadas de funções

Objetos imutáveis não podem ser alterados

- Não há como acessar os atributos
- Não há métodos que alteram o objeto

# Objetos Mutáveis e Imutáveis

Objetos mutáveis são aqueles que podem ser alterados

- Através de mudanças em seus atributos
- Através de chamadas de método
- Ex: `list`, `dict`, `set`

Estes objetos podem ser alterados chamadas de funções

Objetos imutáveis não podem ser alterados

- Não há como acessar os atributos
- Não há métodos que alteram o objeto
- Ex: `int`, `float`, `bool`, `None`, `tuple`

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

Uma classe pode ter métodos que podem ser acessados sem termos um objeto

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

Uma classe pode ter métodos que podem ser acessados sem termos um objeto

Esses métodos são de dois tipos

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

Uma classe pode ter métodos que podem ser acessados sem termos um objeto

Esses métodos são de dois tipos

- Métodos de Classe: sabem quem é a classe

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

Uma classe pode ter métodos que podem ser acessados sem termos um objeto

Esses métodos são de dois tipos

- Métodos de Classe: sabem quem é a classe
  - Muitas vezes são formas de construir um objeto



# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

Uma classe pode ter métodos que podem ser acessados sem termos um objeto

Esses métodos são de dois tipos

- Métodos de Classe: sabem quem é a classe
  - Muitas vezes são formas de construir um objeto
  - Ex: `datetime.date.today()`

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

Uma classe pode ter métodos que podem ser acessados sem termos um objeto

Esses métodos são de dois tipos

- Métodos de Classe: sabem quem é a classe
  - Muitas vezes são formas de construir um objeto
  - Ex: `datetime.date.today()`
  - Ex: `datetime.date.fromisoformat('2022-12-25')`

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

Uma classe pode ter métodos que podem ser acessados sem termos um objeto

Esses métodos são de dois tipos

- Métodos de Classe: sabem quem é a classe
  - Muitas vezes são formas de construir um objeto
  - Ex: `datetime.date.today()`
  - Ex: `datetime.date.fromisoformat('2022-12-25')`
- Métodos Estáticos: não sabem quem é a classe

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

Uma classe pode ter métodos que podem ser acessados sem termos um objeto

Esses métodos são de dois tipos

- Métodos de Classe: sabem quem é a classe
  - Muitas vezes são formas de construir um objeto
  - Ex: `datetime.date.today()`
  - Ex: `datetime.date.fromisoformat('2022-12-25')`
- Métodos Estáticos: não sabem quem é a classe
  - Em geral são métodos utilitários

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

Uma classe pode ter métodos que podem ser acessados sem termos um objeto

Esses métodos são de dois tipos

- Métodos de Classe: sabem quem é a classe
  - Muitas vezes são formas de construir um objeto
  - Ex: `datetime.date.today()`
  - Ex: `datetime.date.fromisoformat('2022-12-25')`
- Métodos Estáticos: não sabem quem é a classe
  - Em geral são métodos utilitários
  - Não são tão usados

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

```
1 @dataclass
2 class Retangulo:
3     largura: int
4     altura: int
5
6     @classmethod # decorador de método de classe
7     def da_lista(cls, lista): # cls é a classe
8         return cls(lista[0], lista[1])
9
10    @staticmethod # decorador de método estático
11    def formula_da_area():
12        return "base x altura"
13
14    def area(self):
15        return self._largura * self._altura
16
17
18 lista = [2, 3]
19 r = Retangulo.da_lista(lista)
20 s = Retangulo.formula_da_area()
```

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

```
1 @dataclass
2 class Retangulo:
3     largura: int
4     altura: int
5
6     @classmethod # decorador de método de classe
7     def da_lista(cls, lista): # cls é a classe
8         return cls(lista[0], lista[1])
9
10    @staticmethod # decorador de método estático
11    def formula_da_area():
12        return "base x altura"
13
14    def area(self):
15        return self._largura * self._altura
16
17
18 lista = [2, 3]
19 r = Retangulo.da_lista(lista)
20 s = Retangulo.formula_da_area()
```

- `r` é um `Retangulo`  $2 \times 3$

# Métodos de Classe e Métodos Estáticos

```
1 @dataclass
2 class Retangulo:
3     largura: int
4     altura: int
5
6     @classmethod # decorador de método de classe
7     def da_lista(cls, lista): # cls é a classe
8         return cls(lista[0], lista[1])
9
10    @staticmethod # decorador de método estático
11    def formula_da_area():
12        return "base x altura"
13
14    def area(self):
15        return self._largura * self._altura
16
17
18 lista = [2, 3]
19 r = Retangulo.da_lista(lista)
20 s = Retangulo.formula_da_area()
```

- `r` é um `Retangulo`  $2 \times 3$
- `s` é a string `"base x altura"`