



ORIENTAÇÃO A OBJETOS

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

DR. EDNALDO B. PIZZOLATO

SOBRECARGA DE MÉTODOS

A sobrecarga de método ocorre quando criamos um novo método com o mesmo nome de um método já existente, mas com **assinatura** diferente.

```
int soma(int,int);
```

```
float soma(float, float);
```

Assinatura diferente significa:

- a) tipos de retorno diferentes; ou
- b) número de parâmetros diferentes; ou
- c) tipos dos parâmetros diferentes; ou
- d) combinação dos itens anteriores.

Um exemplo muito comum é a sobrecarga de construtores.

Um construtor pode não ter parâmetro algum (caso em que os valores são atribuídos segundo um padrão pré-estabelecido) ou pode ter parâmetros...

Vejamos o caso da classe horário...

```
horario::horario()  
{  
    hora=0; minuto=0; segundo=0;  
}  
horario::horario(int h, int m, int s)  
{  
    hora = (h >=0 && h<24)?h:0;  
    ...  
}
```

Programação Orientada a Objetos

Os nomes são iguais (o construtor deve ter o mesmo nome que a classe), mas a quantidade de parâmetros é diferente...

No programa principal teríamos:

```
horario x; // padrão sem parâmetro
```

```
horario z(10,10,20); // com parâmetros
```

Conclusões:

Tanto C++ como Java permitem sobrecarga de métodos. Isso é prático quando queremos que um programador utilize um método (**soma**, por exemplo) para adicionar um valor, quer seja inteiro ou float...

O significado da operação a ser realizada poderá ser compreendido por qualquer pessoa, independentemente do valor passado...



FIM