

Programação I

Tutorial NetBeans

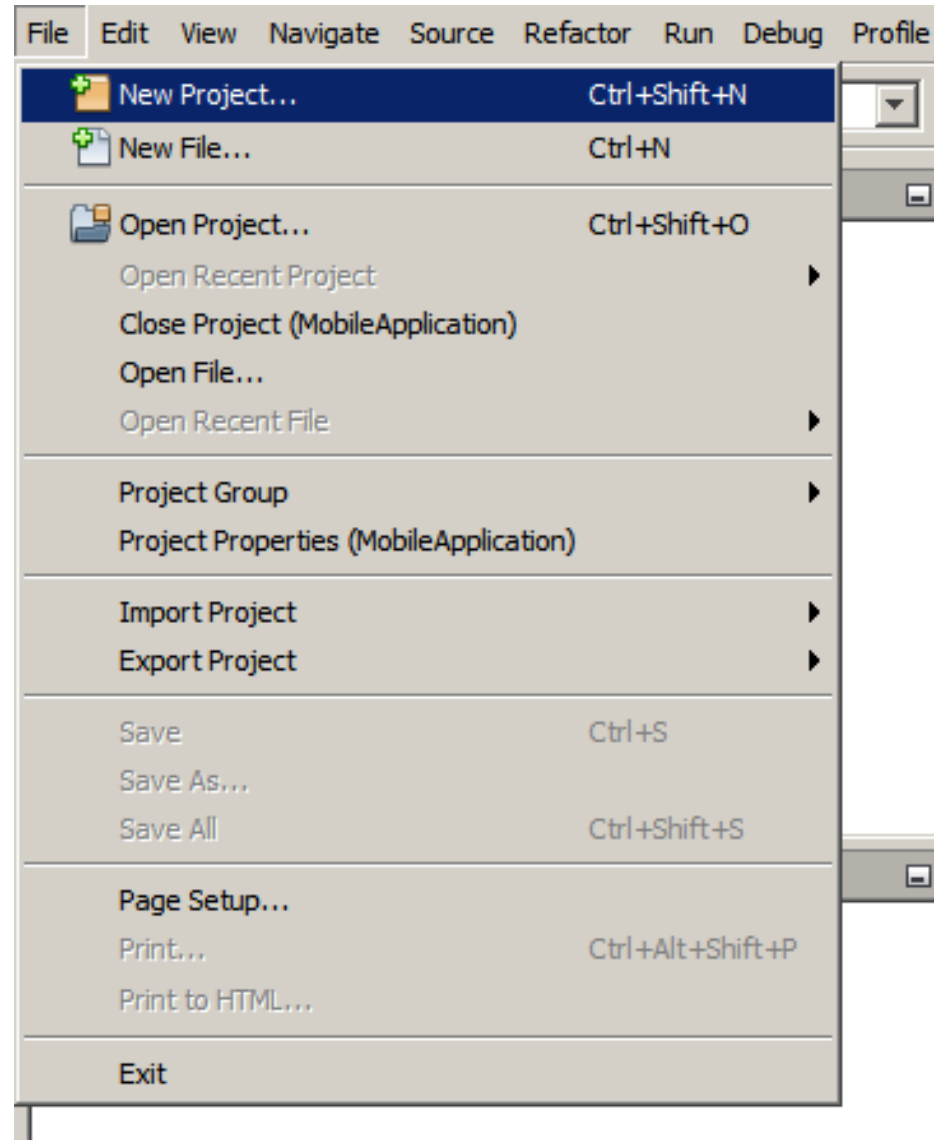
Prof. Me. Fábio Perfetto

Começando ...

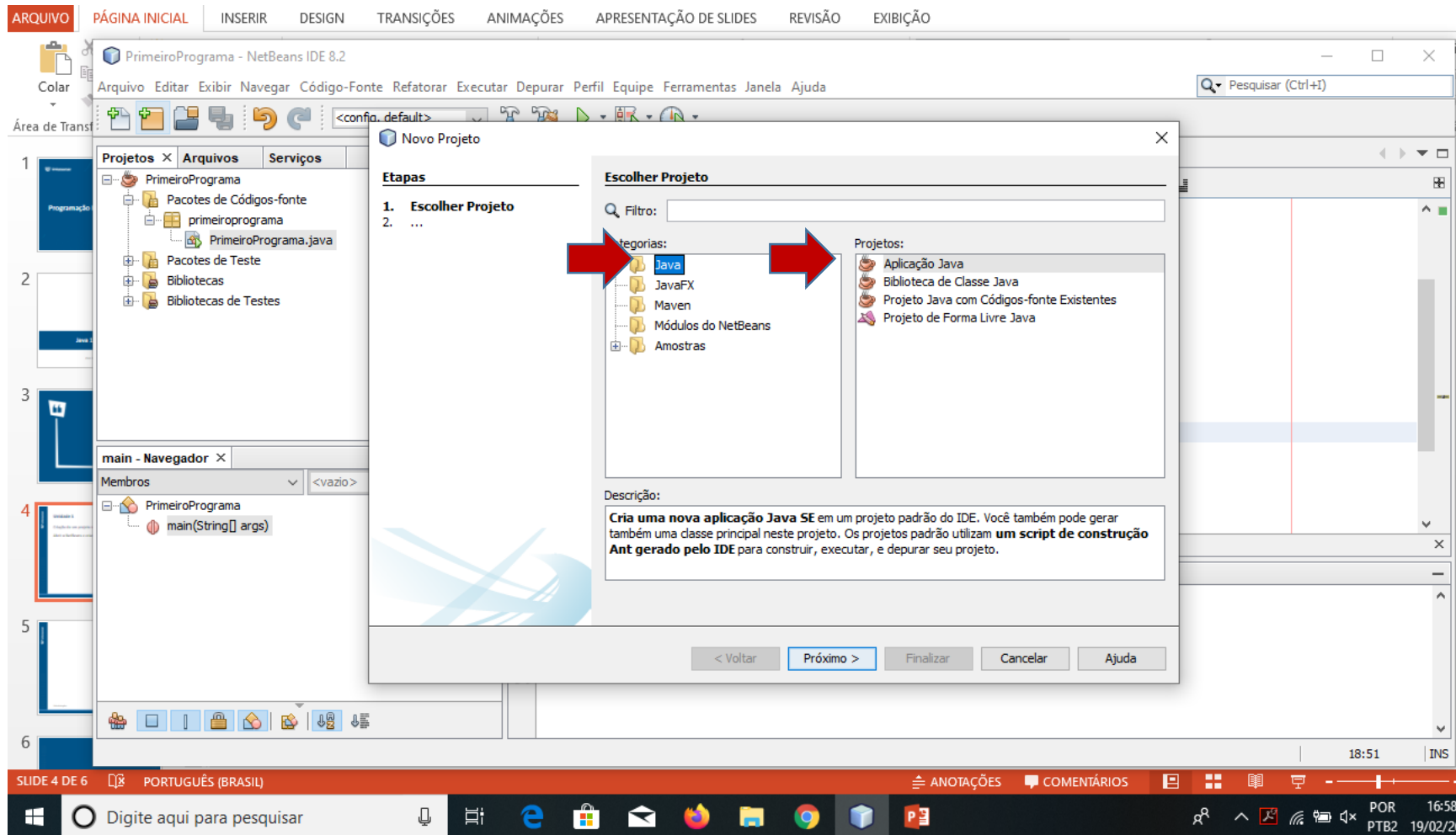
Para criar um projeto:

Inicie o NetBeans.

No NetBeans, escolha Arquivo > Novo Projeto, como mostrado na figura ao lado.



No assistente Novo Projeto, expanda a categoria Java e selecione Aplicação Java, como mostrado na figura abaixo. Em seguida, clique em Próximo

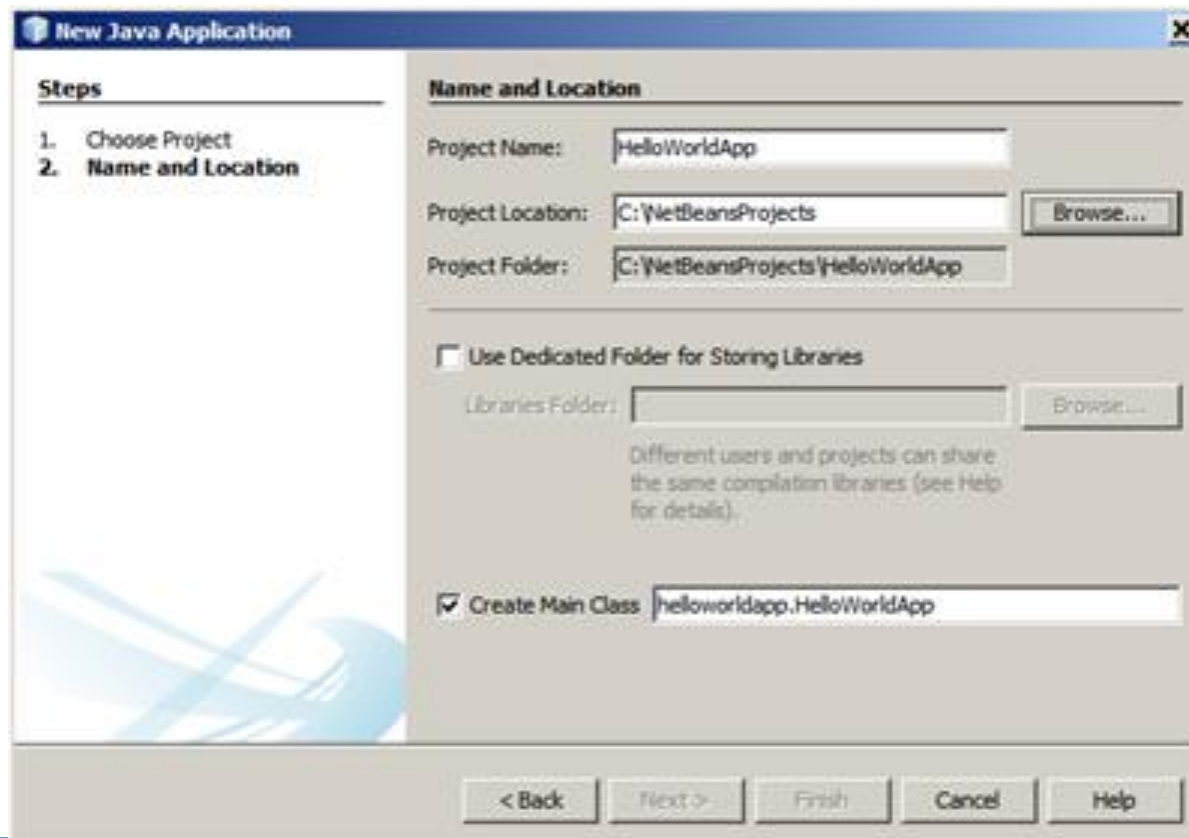


Na página Nome e Localização do assistente, adote o procedimento a seguir (como mostrado na figura abaixo):

no campo Nome do Projeto, digite o nome que será utilizado pelo projeto;

Deixe desmarcada a caixa de seleção Utilizar Pasta Dedicada para Armazenar Bibliotecas;

No campo Criar Classe Principal, digite o nome da classe;



Camelcase

Método para criação de nomes



Minha**C**lasse

meu**A**tributo

minha**V**ariável

meu**M**étodo

meu_pacote

MINHA_CONSTANTE

Classe / Interface
↓
Alunos**C**urso**E**m**V**ideo

nome**A**luno

media**P**rim**e**iro**B**imestre

lancar**N**ota**A**luno

alunoscurso**e**m**v**ideo

VALOR_DE_PI

Nomenclatura

Nomenclatura de pacotes

A estrutura de pacotes dos projetos é muito importante pois, além de interferir no próprio código fonte, ela define grupo e nome no repositório Maven, nome do arquivo a ser construído (build), entre outras coisas. A estrutura de pacote é a assinatura dos componentes.

Nomenclatura de classes

O nome de uma classe é sempre um substantivo, e é composto por uma mistura de letras maiúsculas e minúsculas. A primeira letra de cada palavra que compõe o nome da classe deve ser maiúscula.

Nomenclatura de métodos

Os métodos deverão ser nomeados com verbos, através de uma mistura de letras minúsculas e maiúsculas. Em princípio todas as letras que compõem o nome devem ser mantidas em minúsculo, com exceção da primeira letra de cada palavra composta a partir da segunda palavra. Além disso, no caso de siglas ou acrônimos (ex: UID, HQL, JPQL), suas respectivas letras devem ficar todas em maiúsculo exceto se estiverem na primeira palavra do nome.

Nomenclatura de variáveis

O nome de uma variável, se formado por uma única palavra, deve ser declarado inteiramente em minúsculo. No caso de palavras compostas, apenas a primeira letra de cada palavra, a partir da segunda palavra, deve estar em maiúsculo. Em se tratando de siglas ou acrônimos (ex: CPF, HTML, URL), suas respectivas letras devem ficar todas em maiúsculo exceto se estiverem na primeira palavra.

Os nomes de variáveis e identificadores em geral no Java não podem começar com caracteres especiais e nem com números e, apesar de válido, devem-se evitar os caracteres underscore "_" e cifrão "\$".

Além disso, o nome das variáveis devem ser pequenos e de fácil entendimento. A escolha do nome de uma variável deve ser mnemônica, ou seja, projetado para indicar a um observador casual a intenção de seu uso.

Todavia, variáveis cujo nome tenha apenas um caractere deve ser evitado, com exceção de variáveis temporárias utilizadas em laços de repetição, onde geralmente usamos i, j ou k.

Finalizando

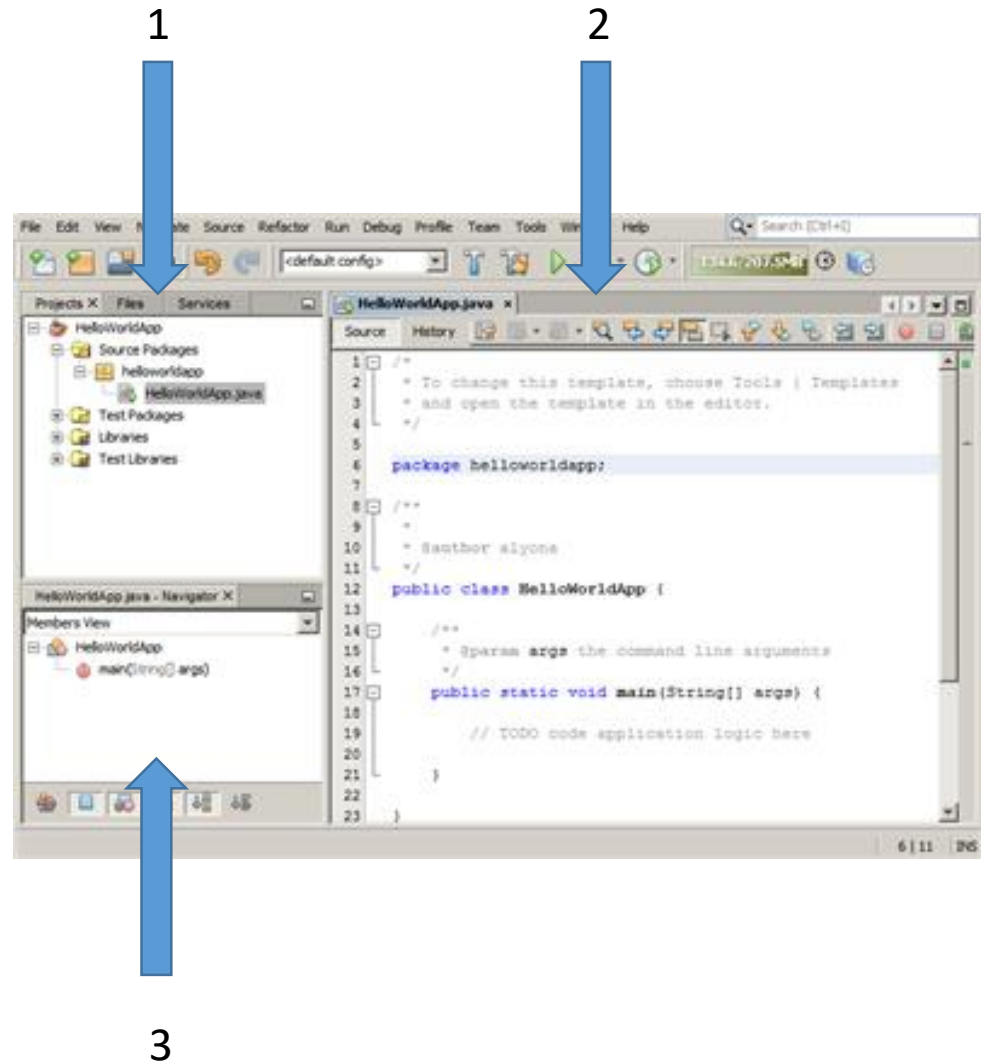
Clique em Finalizar.

O projeto é criado e aberto no IDE. Agora você deve ver os seguintes componentes:

A janela Projetos, que contém uma view em árvore dos componentes do projeto (1), incluindo arquivos de código-fonte, bibliotecas de que seu código depende, e assim por diante.

A janela Editor de Código-fonte (2) com um arquivo chamado é aberta.

A janela Navegador (3), que você pode utilizar para navegar rapidamente entre elementos dentro da classe selecionada



Primeiros elementos de um programa Java

```
package primeiroprograma;
```

```
public class PrimeiroPrograma {
```

```
}
```

```
    public static void main(String[] args) {
```

```
}
```

Bibliotecas

Java.lang -> pacotes essenciais

Java.applet -> criar aplicativos

Java.útil -> utilitários

Java.math -> funções matemáticas

Java.net -> rede

Javax.sound

Javax.media

Javax.swing

JavaFx.fxml

No menu Meus Documentos do Windows

Selecionar NetBeansProjects

Selecione a pasta do projeto

Vamos encontrar 3 pastas

- Nbproject
- Src
- Build

Novamente no NetBeans

Abra o projeto e execute, caso tenha rodado normalmente selecione esta ferramenta.



Ao clicar nela você ira gerar o bytecode.

Este arquivo ira para a distribuição, na pasta do projeto no Windows agora temos 4 subpastas, uma delas é a pasta Dist e aqui esta o bytecode.

