

Provas

- P1 27.04
- P2 28.06 (alunos da manhã: bate com a sub de Cálculo I)
- Sub 29.06
- Rec 12.07

... plantões...

Atendimentos:

Fábio (A1-204E): Seg 13-16

Norton (A1-110R): Qui, Sex 16h30-18h30 com jantar das 17h30 às 18h

Douglas (Lab 6 ou 7): Ter 15-18

Penhorate (Lab 6 ou 7): Qua 14-17

Fernando (Lab 6 ou 7): Sex 16-19

Nunes (Tony Stark) (Lab 6 ou 7): Seg 17:00-18:40

Sufoco: Qua 14-16

Sufoco: Qui 16-18

Dojo: Ter 15-18 sala 232 (Fernando)

Dojo: Qua 15-18 sala 234 (Douglas)

Dojo: Qui 13-16 sala 125 (Penhorate)

Dojo: Sab 10-13 sala XXX (Nunes)

Quando aprendemos um idioma novo...

- Às vezes somos postos para ler (em voz alta) textos que não entendemos;
- Decoramos frases e diálogos sem saber exatamente o que significam;
- Com o tempo as explicações vêm e as fichas vão caindo...

Linguagens de programação
existem para que possamos
“dizer” ao computador
exatamente o que ele tem que
fazer.

Programa?!

- Sequência de comandos executados pelo computador
- Esse programa pode ser escrito em várias linguagens de programação;
- Assim como a Língua Portuguesa, uma linguagem de programação tem vocabulário, regras gramaticais e semânticas;
- Precisamos aprendê-las!

O que é preciso saber/aprender para executar nosso primeiro programa?

- Abrir e usar um editor de texto (puro)
- Abrir uma janela de prompt ou terminal
- Executar programas no prompt.

O que não é necessário saber por enquanto...

- Como o computador funciona
- O que significam as palavras que digitamos
- O que fazem os programas que executamos
- APRENDEREMOS ISSO E MUITO MAIS DURANTE O CURSO

Receita para executar seu primeiro programa JAVA

- Abra o bloco de notas/gedit
- Digite o programa do slide “Ola.java”
- Salve na pasta Desktop como “Ola.java”
- Abra um prompt/terminal
- Entre na pasta Desktop (cd Desktop)
- Execute o compilador (javac ola.java)
- Execute o programa (java ola)

A sequência de passos do slide anterior é um **algoritmo**

- algoritmo, receita, protocolo, programa, código, pseudocódigo são **sequências de operações bem definidas** que levam a um resultado desejado.
- formalmente, algoritmo é uma lista finita de instruções bem definidas para calcular uma certa função. Serve para nos referirmos às idéias sem nos preocuparmos com a particular linguagem utilizada.
- Não é necessário saber como nem o que faz um algoritmo se quisermos simplesmente executá-lo
...

Ola.java

```
public class Ola {  
    public static void main (String[] args)  
    {  
        System.out.println ("Ola Mundo");  
    }  
}
```

Para os ansiosos...

```
public class ola {  
  
    public static void main (String[] args)  
    {  
  
        System.out.println ("Ola Mundo");  
    }  
}
```

Por convenção de JAVA, o arquivo que contém a classe que contém o método main tem que ter o mesmo nome da classe para que o método main seja encontrado e executado.

/* em JAVA entidades são representada por **objetos**. **Classes** são os moldes dos objetos – contém aquilo que é comum a todos os objetos da classe, no caso os métodos e atributos. */

/* Este é um método. Seu nome é main e ele é chamado quando se executa o programa. O que significa public static e void será explicado em momento oportuno em orientação a objetos. */

/* System é o objeto que representa o sistema. Ele contém o objeto out, que representa o dispositivo de saída. Invocamos o método println, que recebe como **parâmetro** a string e a imprime na tela. */

tarefas

- Casa
 - instalar o jdk
 - testar o “olá mundo”
- Laboratório (amanhã aula no lab. 7)
 - testar o “olá mundo”
- Preparação para aulas da semana que vem
 - Fazer Lista 1, trazer dúvidas e pelo menos olhar os textos abaixo
 - <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/nutsandbolts/datatypes.html>
 - <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/nutsandbolts/op1.html>
 - <http://docs.oracle.com/javase/tutorial/java/nutsandbolts/op2.html>