

Programação de Soluções Computacionais



Primeiros Códigos

Iniciando o Eclipse pela 1ª vez

- Window / Perspective / Reset Perspective
- Window / Perspective / Open Perspective / Other / Java



Projeto / Pacote / Classes

Esta é a sequência padrão a ser feita no Eclipse:

1 - Criando um projeto:

File – New – Project – Java Project

2 - Criando um pacote:

Botão direito no projeto – New – Package

3 – Criando uma classe:

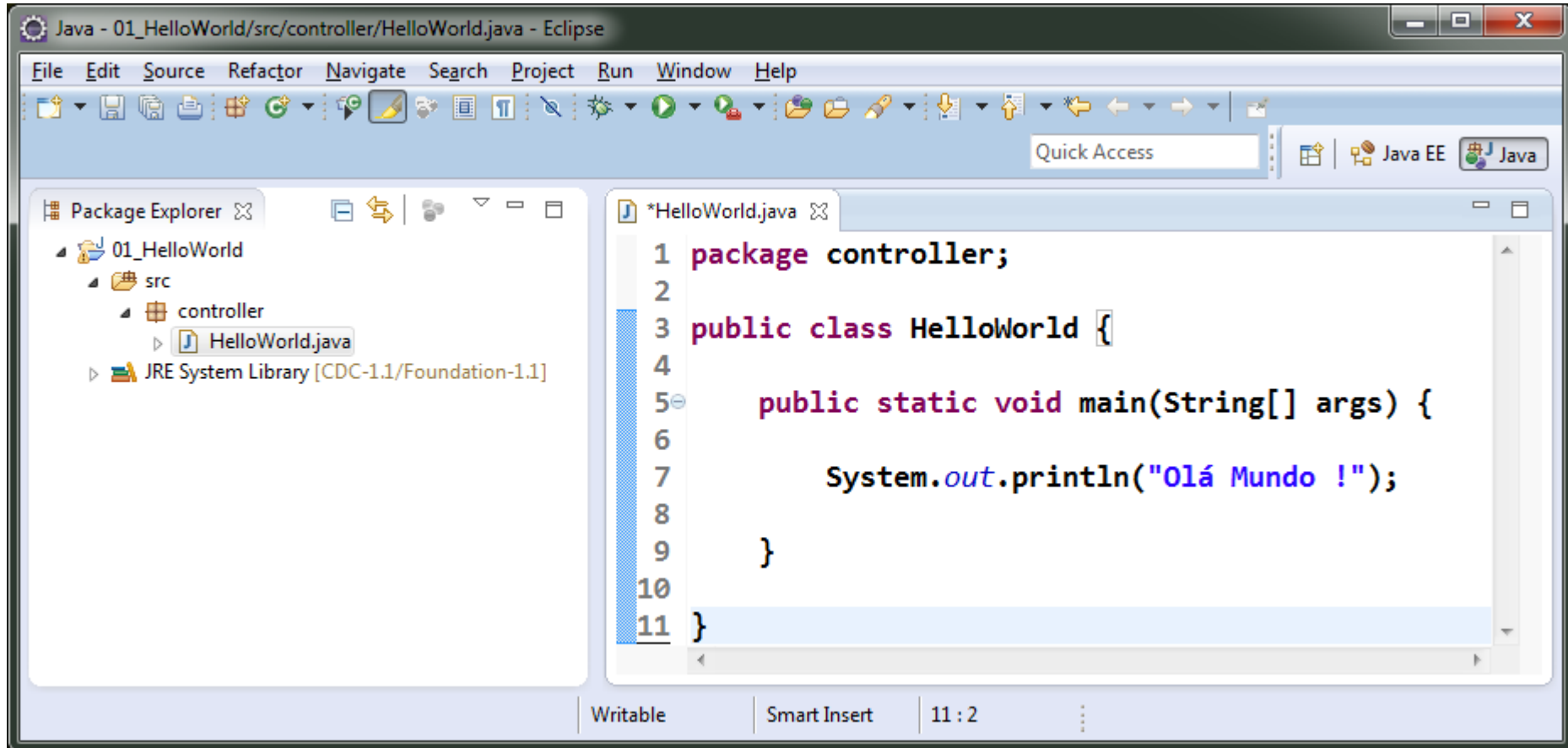
Botão direito no pacote – New – Class



Projeto *01_HelloWorld*

- Nome do projeto: *01_HelloWorld*
- Nome do pacote: *controller*
- Nome da classe: *HelloWorld*

Deixar o conteúdo da classe como está na figura abaixo:



Padrões de Nomenclaturas

Não pode ter acentos, caracteres especiais e espaço.

Siga estes exemplos:

Projetos:

1ª letra: Maiúscula

Ex: *Escola, FarmaciaBrasil, ExposicaoCultura*

Pacotes:

1ª letra: minúscula

Ex: *controller, util, pacoteCodigo*

Classes:

1ª letra: Maiúscula

HelloWorld, Exercicio01, Resolucao01, Lista01Exercicio05



Projeto *02_Util*

Este projeto servirá como base para trabalharmos nos demais algoritmos desta Unidade Curricular.

O conteúdo digitado neste projeto só será explicado em detalhes na UC de Programação Orientada a Objetos, pois depende de conhecimento específico de Orientação a Objetos, que não faz parte desta UC.

Mas é importante ter tudo digitado corretamente, pois em diversos algoritmos será preciso ter este código anexado para que algumas funcionalidades importantes fiquem disponíveis (será copiado e colado nos próximos projetos).

Criar Projeto: *02_Util*, **Pacote:** *util*, **Classe:** *Teclado*

Código no próximo slide:



```

package util;

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;

public class Teclado {

    private static BufferedReader teclado = new BufferedReader(
        new InputStreamReader(System.in));

    public static String lerTexto(String texto) {
        try {
            System.out.println(texto);
            return teclado.readLine();
        } catch (IOException e) {
            return null;
        }
    }

    public static int lerInt(String texto) {
        return Integer.parseInt(lerTexto(texto));
    }

    public static double lerDouble(String texto) {
        return Double.parseDouble(lerTexto(texto));
    }
}

```

Classe Teclado

Será utilizada em todos os algoritmos que necessitarem de entrada de dados via teclado.



Dúvidas?

