

1. Em Java, qual a Classe que devemos importar para ler uma informação do teclado? Cite como seria o comando para importar a respectiva classe.

A classe que deve ser importada é a “Scanner” com o comando: `import java.util.Scanner.`

2. Ainda sobre entrada de dados, como podemos fazer para ler uma informação do teclado, considerando que a informação seja do tipo:

a. inteiro:

Para isso, deve-se criar uma variável do tipo inteiro e após o comando de entrada de dados, é necessário adicionar o nome dessa variável = variável de leitura `.nextInt()`;

b. float:

Para isso, deve-se criar uma variável do tipo float e após o comando de entrada de dados, é necessário adicionar o nome dessa variável = variável de leitura `.nextFloat()`;

c. double:

Para isso, deve-se criar uma variável do tipo double e após o comando de entrada de dados, é necessário adicionar o nome dessa variável = variável de leitura `.nextDouble()`;

d. caractere:

Para isso, deve-se criar uma variável do tipo char e após o comando de entrada de dados, é necessário adicionar o nome dessa variável = variável de leitura `.next()`;

e. palavra simples:

Para isso, deve-se criar uma variável do tipo String e após o comando de entrada de dados, é necessário adicionar o nome dessa variável = variável de leitura `.next()`;

f. palavra composta:

Para isso, deve-se criar uma variável do tipo String e após o comando de entrada de dados, é necessário adicionar o nome dessa variável = variável de leitura `.nextLine()`;

3. Como se dá a estrutura básica de um programa em JAVA?

Definição de classe, declaração do método principal, declaração de variáveis, entrada de dados, processamento e saída de dados.

4. Comentários em códigos, são informações a respeito de determinada execução do algoritmo e devem ser usados para dar uma visão geral do código e fornecer informação adicional que não esteja prontamente disponível no próprio código. A respeito de Comentários em códigos JAVA, cite e exemplifique as duas formas de se comentar um código.

Os comentários podem ser feitos por linha com `“//”`, ou em várias linhas abrindo com o comando `“/*”` e utilizando `*` em todas as linhas necessárias, fecha com `“*/”`.

5. Qual é uma assinatura válida do método main para executar um programa Java?

- a. public static int main(String[] args)**
- b. public static Void main(String []args)**
- c. public static void main(String[] args)
- d. protected static void main(String[] args)**
- e. public static void main(int argc, String[] args)**

6. Como se identifica uma classe principal?

É a classe que abriga todo o código, ela está sempre no início do código com colchetes abrangendo o método principal e leva o nome da classe definida no projeto.