

Tempo estimado de leitura:  
5 min

## Módulo #1

### Guias de estudo

### Boas-vindas!

Olá, Mentoramer!

Parabéns! Você iniciou a sua jornada no curso de **JAVA!**

Pensando em ajudar os nossos alunos a consolidar o conhecimento adquirido, disponibilizamos esses **guias de estudo** para cada um dos módulos do curso. Nesses guias você encontrará um pequeno resumo do que aprendeu durante as aulas e dicas extras para evoluir ainda mais!

Lembre-se também que você pode **tirar mais dúvidas e iniciar discussões produtivas com os nossos mentores lá na nossa comunidade no Discord.**

Aproveite a sua jornada de aprendizagem ao máximo e conte com o **apoio completo do time Mentorama!**



## Módulo #1

Nesse módulo, você configurou o ambiente de desenvolvimento e aprendeu como podemos interagir com nossos programas. Embora pareçam simples, são esses comandos básicos que permitem escrever programas incríveis.

## Instalação

Para começarmos a programar com o Java, é necessário termos o **Kit de Desenvolvimento Java (JDK)** instalado em nosso sistema operacional. A instalação é bem simples você pode encontrar o instalador no endereço oficial da Oracle:

<https://www.oracle.com/br/java/technologies/downloads/#jdk19-windows>

*Não esqueça de selecionar o instalador compatível com seu sistema operacional (Windows, macOS ou Linux).*

## Ambiente de Desenvolvimento

É necessário termos um editor de texto para escrever códigos e você pode usar literalmente qualquer um para programar, até mesmo o **bloco de notas**.

No entanto, algumas ferramentas mais avançadas estão disponíveis para nos ajudar a escrever código da forma mais eficiente possível.

Elas são chamadas de ambiente de desenvolvimento integrado (**Integrated Development Environment**).

O **IntelliJ IDEA** é a melhor delas atualmente para o desenvolvimento de programas Java e você pode baixar nesse link:

<https://www.jetbrains.com/pt-br/idea/>

## Comandos de Interação

`System.out.println`

O comando **System.out.println** permite imprimir um texto na linha ou prompt de comando do sistema operacional. Você pode, por exemplo, mandar uma mensagem de saudação para o usuário do seu programa.

`Scanner`

**Scanner** é a classe responsável por permitir que os usuários enviem dados para um programa Java. Um usuário pode enviar qualquer tipo de dado, desde um texto até mesmo números. Nos próximos módulos, veremos o que são "*classes*".

## Exemplo de um programa JAVA

```
import java.util.Scanner;

public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Bem-vindo ao
Java");
        Scanner scanner = new
Scanner(System.in);

        String nome = scanner.nextLine();
        System.out.println("Seja bem-vindo, " +
nome);
    }
}
```

