

deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Programação I

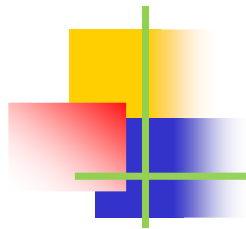
J. Arnaldo Martins, Prof. Catedrático

**Departamento de Electrónica, Telecomunicações e
Informática
Universidade de Aveiro**

Email: jam@ua.pt

URL: <http://sweet.ua.pt/jam/>

<http://elearning.ua.pt>



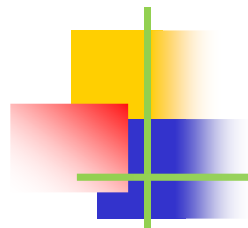
Aula 1



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- Apresentação da disciplina
- Organização de um computador
- Desenvolvimento de um programa
- Conceitos base da linguagem JAVA
 - Estrutura de um programa
 - Tipos de dados
 - Variáveis e constantes
 - Operadores e expressões
 - Classes da linguagem JAVA
 - Leitura e escrita de dados
 - Escrita formatada



Objetivos



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- Compreensão clara, ainda que elementar, do que é um computador, como funciona, para que serve, que limitações tem e como se comunica com ele.
- Desenvolvimento de estratégias para a especificação precisa do problema que se pretende pôr o computador a resolver.
- Estabelecimento de métodos para descrição detalhada e rigorosa de soluções que possam ser implementadas num computador.
- Aprendizagem de uma linguagem de programação (JAVA).
- Familiarização com um ambiente de desenvolvimento onde os programas possam ser escritos, documentados, testados e validados.

- Introdução à Linguagem JAVA: elementos
- Estruturas de controlo: instruções decisórias
- Estruturas de controlo: instruções repetitivas
- Programação procedimental (Funções)
- Sequências (Arrays)
- Criação de novos tipos de dados (Registos)
- Sequências de caracteres (Strings)
- Ficheiros de texto
- Pesquisa e ordenação
- Sequências de tipos-referência (Arrays de Strings e de registos; Arrays bi-dimensionais)



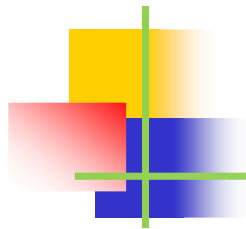
Metodologia e Organização das aulas



ua.pt

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- *“o que ouço, esqueço; o que vejo, recordo; o que faço, compreendo” [confucio]*
- **Aulas teórico-práticas:**
 - apresentação dos temas da disciplina;
 - aulas baseadas em slides e exemplos que serão colocados on-line no final da “semana”;
 - não é permitido o uso de computador;
 - o objetivo dos dois últimos pontos é levar os alunos a aprenderem a tomar notas nas aulas.
- **Aulas práticas:**
 - Aplicação dos conhecimentos à resolução de problemas concretos;



Bibliografia



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- António Adrego da Rocha, Osvaldo Rocha Pacheco, *"Introdução à Programação em Java"*, 1ª edição, FCA editores, 2009.

Bibliografia complementar

- Elliot B. Koffman, "Problem Solving with JAVA", Addison Wesley.
- João Pedro Neto, "Programação e Estruturas de Dados", Escolar Editora.
- Kris Jamsa, "Programação em JAVA", Edições CETOP.
- F. Mário Martins, "JAVA 5 e Programação por Objectos", FCA.
- J. Brookshear, "Computer Science, An overview", Addison Wesley.
- Y. Daniel Liang, "Introduction JAVA Programming", Pearson, Prentice-Hall.

- A disciplina tem avaliação discreta com quatro momentos de avaliação à componente prática:
 - MT1, 10%, início da aula prática (19 a 22 de outubro);
 - TPI, 30%, 11 de novembro (def. Conselho Pedagógico)
 - MT2, 10%, início da aula prática (30 novembro a 3 de dezembro);
 - EP, 50%, época de exames.
- A frequência das aulas é obrigatória para todos os alunos ordinários.
- Os trabalhadores-estudantes serão avaliados nos mesmos moldes.
- O exame prático de recurso vale 100% da nota.
- Notas finais superiores a 17 poderão ter de ser defendidas.



deti

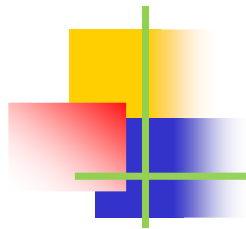
universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Feita a apresentação...

Aula 1

O computador e os elementos básicos da linguagem JAVA

- Máquina programável que processa informação de forma autónoma.
- Executa, com uma cadência muito rápida, sequências de operações elementares sobre informação recebida, devolvendo ao utilizador resultados.
- A sequência de operações elementares, designada habitualmente por **programa**, pode ser alterada ou substituída por outra, sempre que se deseje.
- Durante a execução do programa, a sequência de operações elementares e os valores temporários produzidos estão armazenados num dispositivo interno, chamado memória.

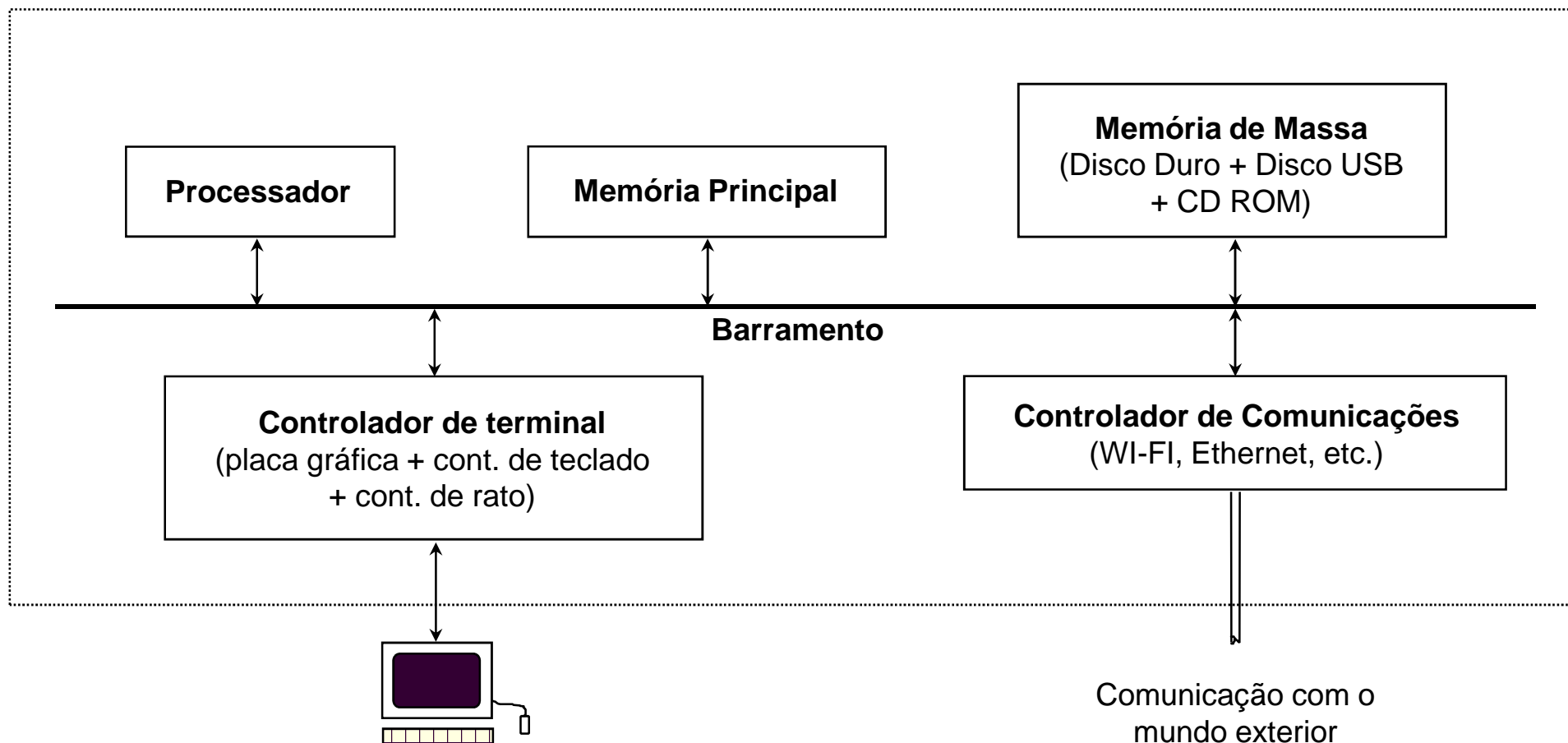


Organização de um computador



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática



Organização de um computador

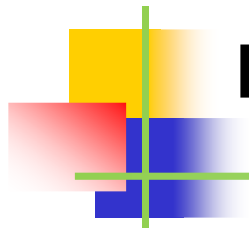


deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- O computador utiliza tecnologia e lógica binária (valor '0' ou '1').
- Todos os dados (números inteiros, reais, texto, etc.) são armazenados em *bits*. Um conjunto de 8 bits corresponde a um *byte*.
- A memória do computador organiza-se em endereços (normalmente com um identificador associado) e dados :

Endereços	"Identificador"	Dados	Significado
0xFF0000	idade	0011...1001	40
0xFF0001	peso	1001...0101	34.50
...
0xFF00FE	fimDeCiclo	0000...0000	false
0xFF00FF	msg	1101...1001	'Olá'

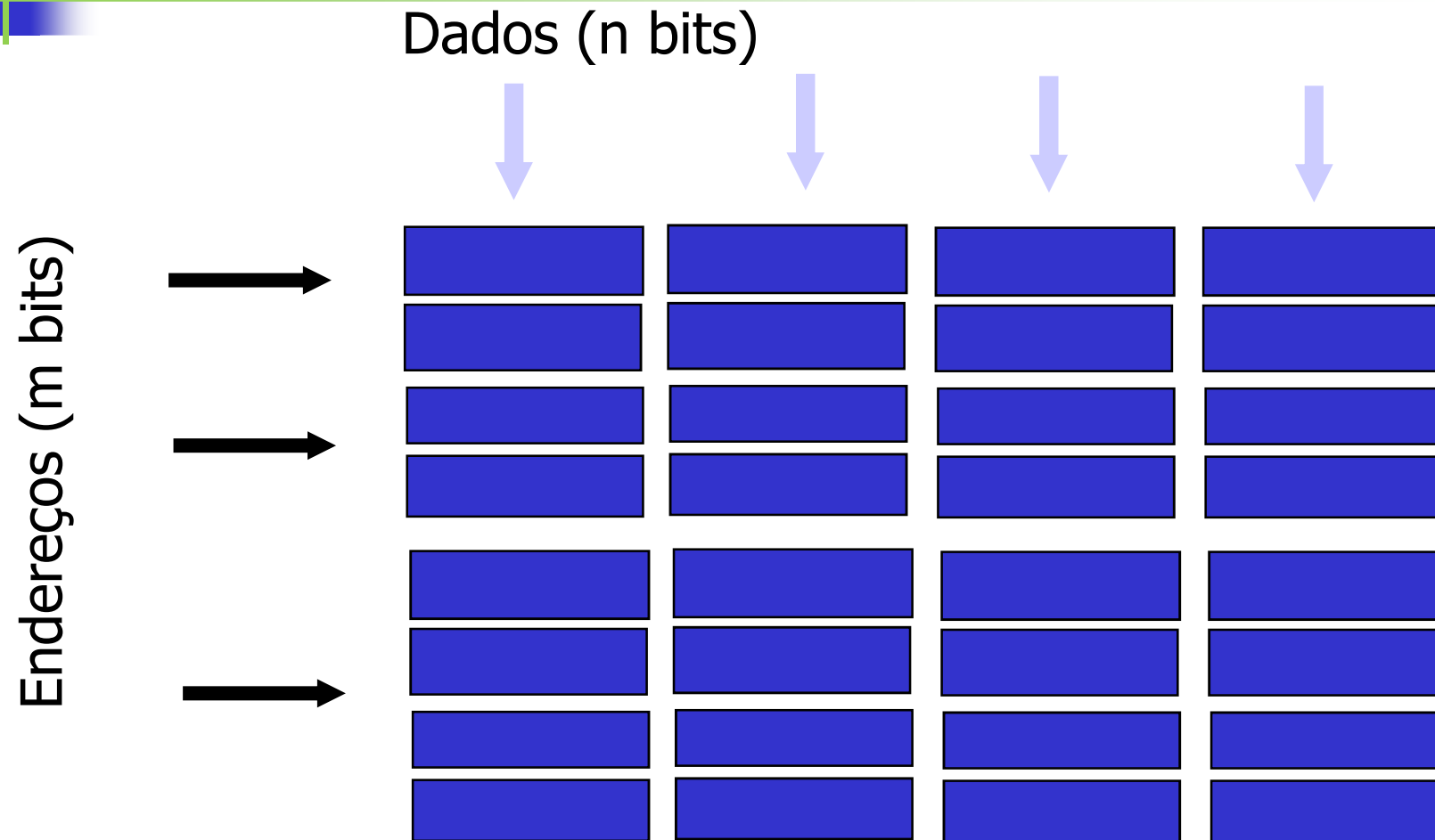


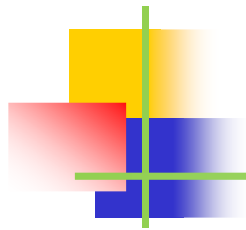
Memória: Endereços e Dados



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática





Homem Vs. Computador



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Homem

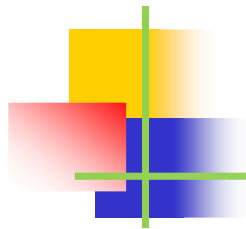
a abordagem é criativa

- aprende com a experiência passada;
- associa conceitos distintos, conseguindo isolar elementos comuns;
- usa em larga medida um raciocínio de tipo indutivo (intuição);

Computador

a abordagem é não criativa

- não tem capacidade directa de aprendizagem;
- só associa conceitos cuja afinidade foi previamente estabelecida;
- usa mecanismos de raciocínio dedutivo;



Homem Vs. Computador

Homem



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

propõe soluções

- descobre métodos de resolução;

comete erros

- as inferências produzidas são muitas vezes incorrectas;
- está sujeito a lapsos de concentração provocados por cansaço.

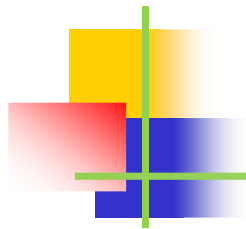
Computador

não propõe soluções

- possibilita a validação das soluções encontradas;

não comete erros

- salvo avaria, limita-se a executar de um modo automático a sequência de operações estabelecida.



Tipos de problemas que o computador resolve

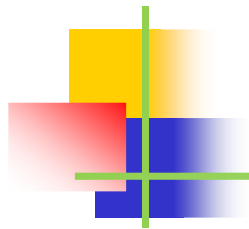


deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Problemas completamente especificados:

- as variáveis de entrada e de saída estão perfeitamente identificadas;
- se conhece uma **solução**; ou seja, um método que permite obter, de forma unívoca, os valores das variáveis de saída em função dos valores das variáveis de entrada;
- deve considerar-se sempre a resolução dos problemas no âmbito mais lato possível; ou seja, deve considerar-se a resolução de classes de problemas e não de problemas particulares;



Tipos de problemas que o computador resolve



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Problemas completamente especificados:

- a gama de valores permitida para as variáveis de entrada deve ser claramente estabelecida;
- a solução descrita deve contemplar alternativas para toda a gama de valores das variáveis de entrada, eliminando toda e qualquer ambiguidade.

Exemplo de um problema



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Conversão de distâncias (milhas para Km)

- Dada uma distância, expressa em milhas, que é lida do teclado, convertê-la para quilómetros e escrevê-la no ecrã do computador (terminal).

Variável de entrada:

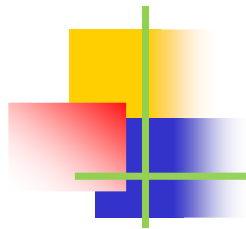
MILHAS (distância expressa em milhas)
valor numérico positivo ou nulo

Variável de saída:

KILOMETROS (distância expressa em quilómetros)
valor numérico representado com 3 casas decimais

Solução:

$\text{KILOMETROS} = 1.609 * \text{MILHAS}$



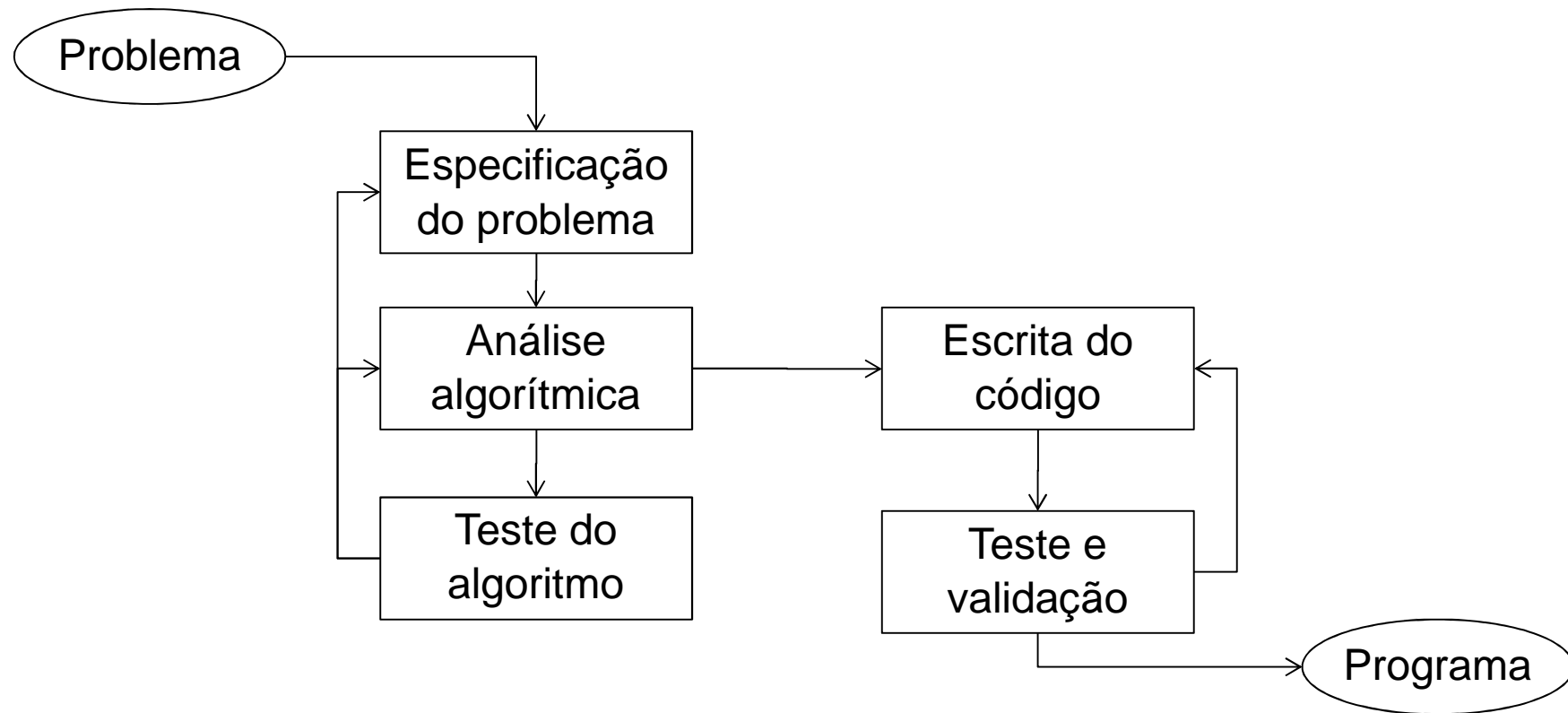
Fases de desenvolvimento de um programa

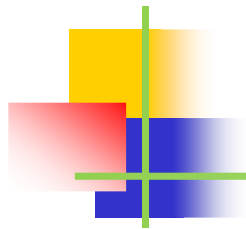


deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- As duas etapas básicas do desenvolvimento de um programa são a **análise do problema** e a **implementação da aplicação**.





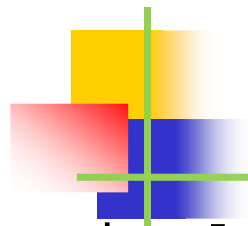
Algoritmo



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- Designa-se por **algoritmo** a descrição detalhada e rigorosa da solução do problema.
- A transcrição do algoritmo para uma linguagem de programação dá origem ao **programa**.
- Supõe-se que o conjunto de operações descrito no algoritmo é realizado segundo uma ordem pré-estabelecida: só se inicia uma dada operação, quando a anterior estiver terminada - **execução sequencial**.
- Exemplo:
 - leitura dos valores das variáveis de entrada
 - processamento
 - escrita dos valores das variáveis de saída



Estrutura de um programa



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

inclusão de classes externas

```
public class Programa
```

```
{
```

```
    declaração de constantes e variáveis globais
```

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

```
    {
```

```
        declaração de constantes e variáveis  
        locais
```

```
        sequências de instruções
```

```
    }
```

```
}
```

definição de tipos de dados (registos)

Exemplo de um programa



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Ficheiro **KmToMilhas.java**

```
import java.util.Scanner;

public class KmToMilhas{

    public static void main(String[] args){

        Scanner sc = new Scanner(System.in);

        double km, milhas;

        System.out.print("Distancia em milhas:");

        milhas = sc.nextDouble();

        km = 1.609 * milhas;

        System.out.println("A distancia em km é " +
            km);

    }

}
```

Desenvolvimento de um programa



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- **Edição:**
 - geany KmToMilhas.java

```
1 import static pt.ua.prog.WIO.*;
2
3 public class KmToMilhas
4 {
5     public static void main(String[] args)
6     {
7         final double conversao = 1.609; // constante para conversao
8         double km; // definicao da variavel de entrada
9         double milhas; // definicao da variavel de saida
10
11         milhas = readDouble("Distancia em milhas:"); // leitura
12
13         km = conversao * milhas; // calculo
14
15         println("(1) A distancia em km e " + km); // escrita
16         printf("(2) A distancia em km e %.1f", km); // escrita formatada
17     }
18 }
19
```

- **Compilação**
 - javac KmToMilhas.java
- **Execução**
 - java KmToMilhas

Elementos básicos da linguagem JAVA



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- **Palavras reservadas** – símbolos que têm um significado bem definido em JAVA e que não podem ser usadas para outro fim (ex. `class`, `break`, `switch`, `final`, `if`, `then`, `else`, `while`, ...).
- **Identificadores** – nomes utilizados para designar todos os objectos existentes num programa. Devem começar por uma letra ou por símbolo '_' e só podem conter letras, números e o símbolo '_' (ex. `nome`, `idade`, `i`, `j`, `cont_1`, `dia_mes`, `res`, `_km` ...).
- **Comentários** – melhoram a legibilidade de um programa (todos os caracteres na mesma linha que se seguem ao símbolos `//` e blocos `/*` comentários (podem ser várias linhas) `*/`).

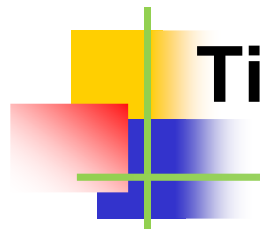
Elementos básicos da linguagem JAVA



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- **Constantes** – “valor específico” de um certo tipo (ex. 10, -10, 5.5, .5, -0.8, “Aveiro”, true, ...).
- **Operadores e separadores** – símbolos ou combinações de símbolos que especificam operações e usados na construção de instruções: () [] { } < > ; . , : ? ! ' " & | = + - * / % ~ ^ # \ _ \$



Tipos de dados primitivos



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- `byte`, `short`, `int`, `long` - números inteiros (10, -10, 0, ...)
- `float`, `double` - números reais (10.5, -10.5, .2, ...)
- `boolean` – apenas dois valores possíveis (`true`, `false`)
- `char` – caracteres (`'a'`, `'1'`, `'!'`, ...)
- Definição de uma variável:
`tipo identificador variável1, variável2, ...;`

Tipos de dados primitivos



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- Uma variável (posição de memória no PC) pode ser considerada como uma caixa cujo conteúdo inicialmente não está definido.
- Exemplos de definição de variáveis e constantes:
 - `double peso, altura, largura, erro;`
 - `int idade, dia_mes, ano;`
 - `boolean resultado;`
 - `char letra, op;`
 - `final double PI = 3.1415; //definição de constante real`
 - `final int LIMITE = 100; //outra constante inteira`

Tipos de dados - alcance



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Type	Storage requirement	Range (inclusive)
int	4 bytes	-2,147,483,648 to 2,147,483,647 (just over 2 billion)
long	8 bytes	-9,223,372,036,854,775,808 to 9,223,372,036,854,775,807
short	2 bytes	-32,768 to 32,767
byte	1 byte	-128 to 127

Type	Storage requirement	Range
float	4 bytes	Approximately $\pm 3.40282347\text{E}+38\text{F}$ (6–7 significant decimal digits)
double	8 bytes	Approximately $\pm 1.79769313486231570\text{E}+308$ (15 significant decimal digits)

- Antes de uma variável poder ser utilizada deve ser-lhe atribuído um valor:
 - na altura da definição

```
double num = 10.5;  
int idade = 18;
```
 - usando uma instrução de atribuição (símbolo '=')

```
double peso;  
peso = 50.5;
```
 - lendo um valor do teclado ou de outro dispositivo (ex. ficheiro)

```
double milhas;  
milhas = sc.nextDouble("Valor real:");
```

Conversões



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- Sempre que uma expressão tenha operandos aritméticos de tipos diferentes, os operandos com menor capacidade de armazenamento são automaticamente convertidos para o tipo com maior capacidade:

byte -> short (ou char) ->

int -> long -> float -> double

- A conversão inversa não é admitida e gera um erro de compilação.
- Podemos sempre forçar uma conversão através de um operador de conversão (*cast* em inglês):

```
double x;
```

```
int y;
```

```
y = (int)x; //estamos a forçar a conversão  
para int
```



- Operadores:
 - Aritméticos: `*`, `/`, `+`, `-`, `%`
 - Relacionais: `<`, `<=`, `>`, `>=`, `==`, `!=`
 - Lógicos: `!`, `||`, `&&`
 - Manipulação de bits: `&`, `~`, `|`, `^`, `>>`, `<<`
- Expressões:

```
int x, z;  
double y;  
x = 10 + 20; //o valor 30 é armazenado em x  
y = 8.4 / 4.2; //o valor 2.0 é armazenado em y
```

 - As expressões são calculadas da esquerda para a direita.
 - Atenção às prioridades dos operadores e aos parênteses.

Operadores - prioridades



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Operators	Associativity
[] . () (method call)	Left
! ~ ++ -- + (unary) - (unary) () (cast) new	Right
* / % (modulus)	Left
+ -	Left
<< >> >>> (arithmetic shift)	Left
< > <= >= instanceof	Left
== !=	Left
& (bitwise and)	Left
^ (bitwise exclusive or)	Left
(bitwise or)	Left
&& (logical and)	Left
(logical or)	Left
? : (conditional)	Left
= += -= *= /= %< >= >>= &= ^= =	Right

Operadores JAVA por prioridade decrescente



Operadores aritméticos unários



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- simétrico: $- \quad (-x)$
- incremento de 1: $++ \quad (++x, \quad x++)$
- decremento de 1: $-- \quad (--x, \quad x--)$
- Os operadores unários de incremento e decremento só podem ser utilizados com variáveis e atualizam o seu valor de uma unidade.
- Colocados antes são pré-incremento e pré-decremento. Neste caso a variável é primeiro alterada antes de ser usada.
- Colocados depois são pós-incremento e pós-decremento e neste caso a variável é primeiro usada na expressão onde está inserida e depois atualizada.

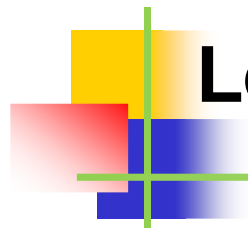
Algumas classes da linguagem JAVA



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- A linguagem java disponibiliza um vasto conjunto de classes que permitem manipular dados e realizar diversas operações. Serão apresentadas conforme forem sendo necessárias. Ficam três exemplos:
- Classe Math:
 - `double Math.cos(double);`
 - `double Math.acos(double);`
 - `double Math.sin(double);`
 - `double Math.asin(double);`
 - `double Math.sqrt(double);`
 - `double Math.pow(double, double);`
 - `double Math.toRadians(double);`
- Classe Integer e Double:
 - `Integer.MAX_VALUE` `Double.MAX_VALUE`
 - `Integer.MIN_VALUE` `Double.MIN_VALUE`



Leitura e escrita de dados



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- Leitura do teclado (classe Scanner)

- `import java.util.Scanner;`
- `nextInt(), nextDouble(), nextLine(), ...`

- Exemplos

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);  
integer x;  
x = sc.nextInt();
```

- Escrita no terminal (classe `PrintStream` - `System.out`)

- `print(), println(), printf();`

- Exemplos:

```
System.out.print("O valor de x é " + x); // não muda de linha  
System.out.println("O valor de x é " + x); // muda de linha  
System.out.printf("O valor de x é %3d\n", x); // formatada
```

Escrita formatada



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

- A função **printf** permite escrever informação formatada.

```
System.out.printf("formato de escrita", lista de variáveis);
```

- O formato de escrita é uma sequência de caracteres, que pode conter especificadores de conversão.
- O especificador de conversão é composto pelo símbolo **%** seguido de um caracter que indica qual o tipo de dados que queremos escrever:

`%d, %f, %c, %s, ...`

- Este caracter pode ser precedido de um número com o qual se controla o formato:

`%3d, %5.1f, %3c, %10s, ...`

- Exemplo:

```
System.out.printf("Int.: %6d", 15);          // Int.: _ _ _ _ 1 5
```

```
System.out.printf("Real: %6.2f", 14.2);      // Real: _ 1 4 . 2 0
```