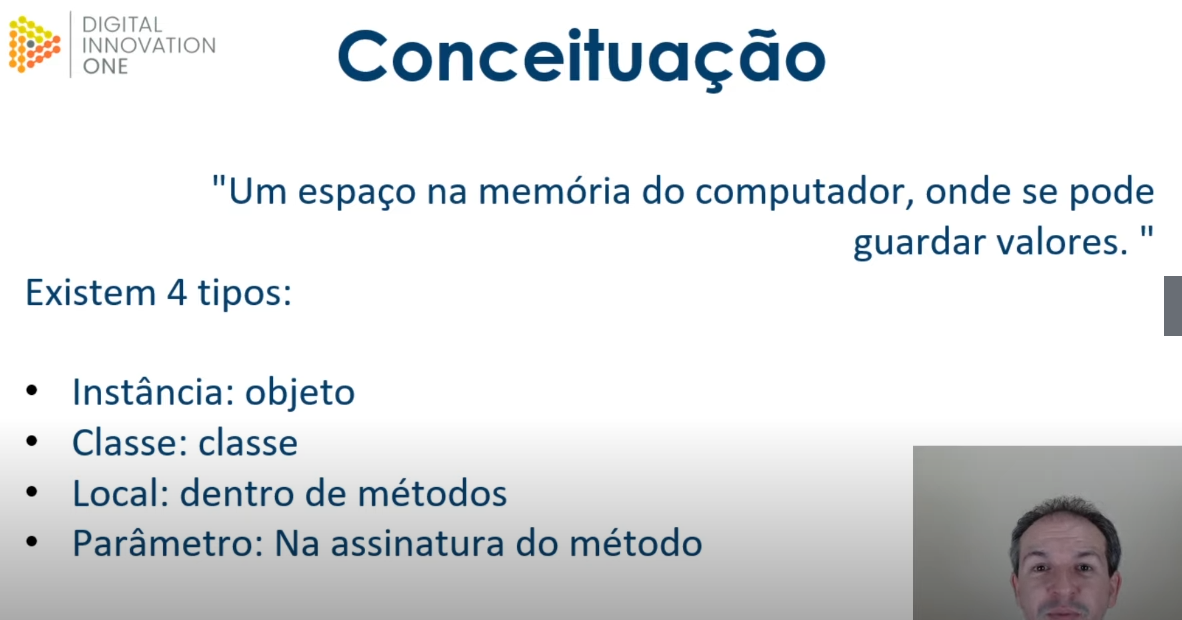
Variáveis, conceituação e criação

1. Conceituação e criação



Intancia: objeto

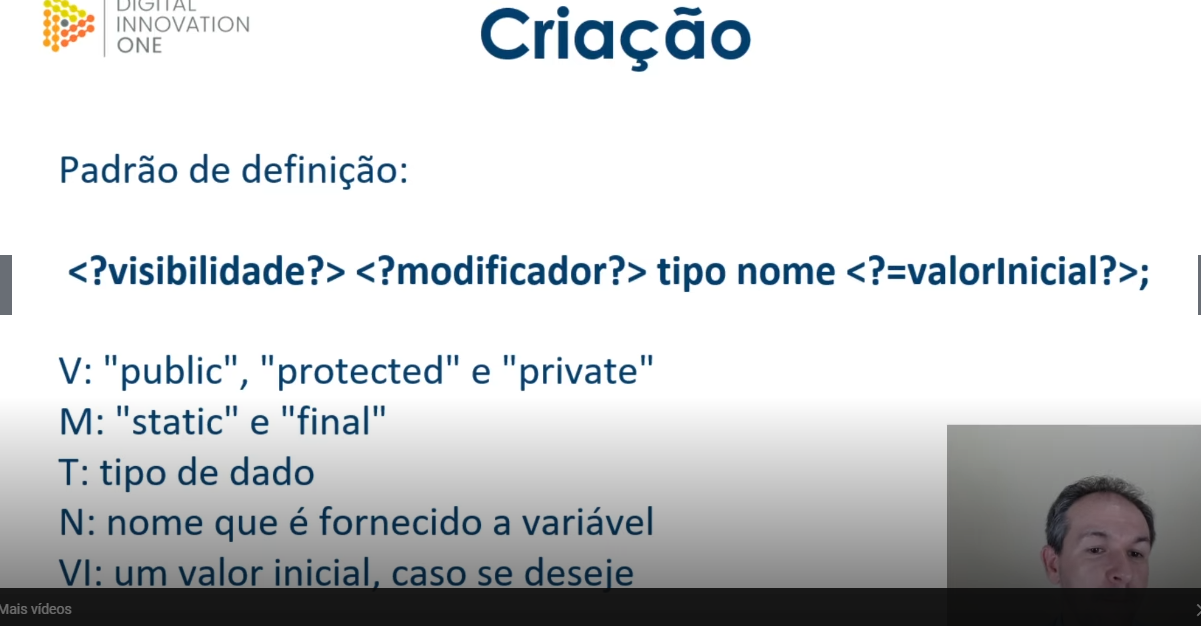
Classe: classe

Ambas seguem o conceito de orientada ao objeto

Método main: para disparar o programa

Para criar uma variável:

Entre <??> é opcional



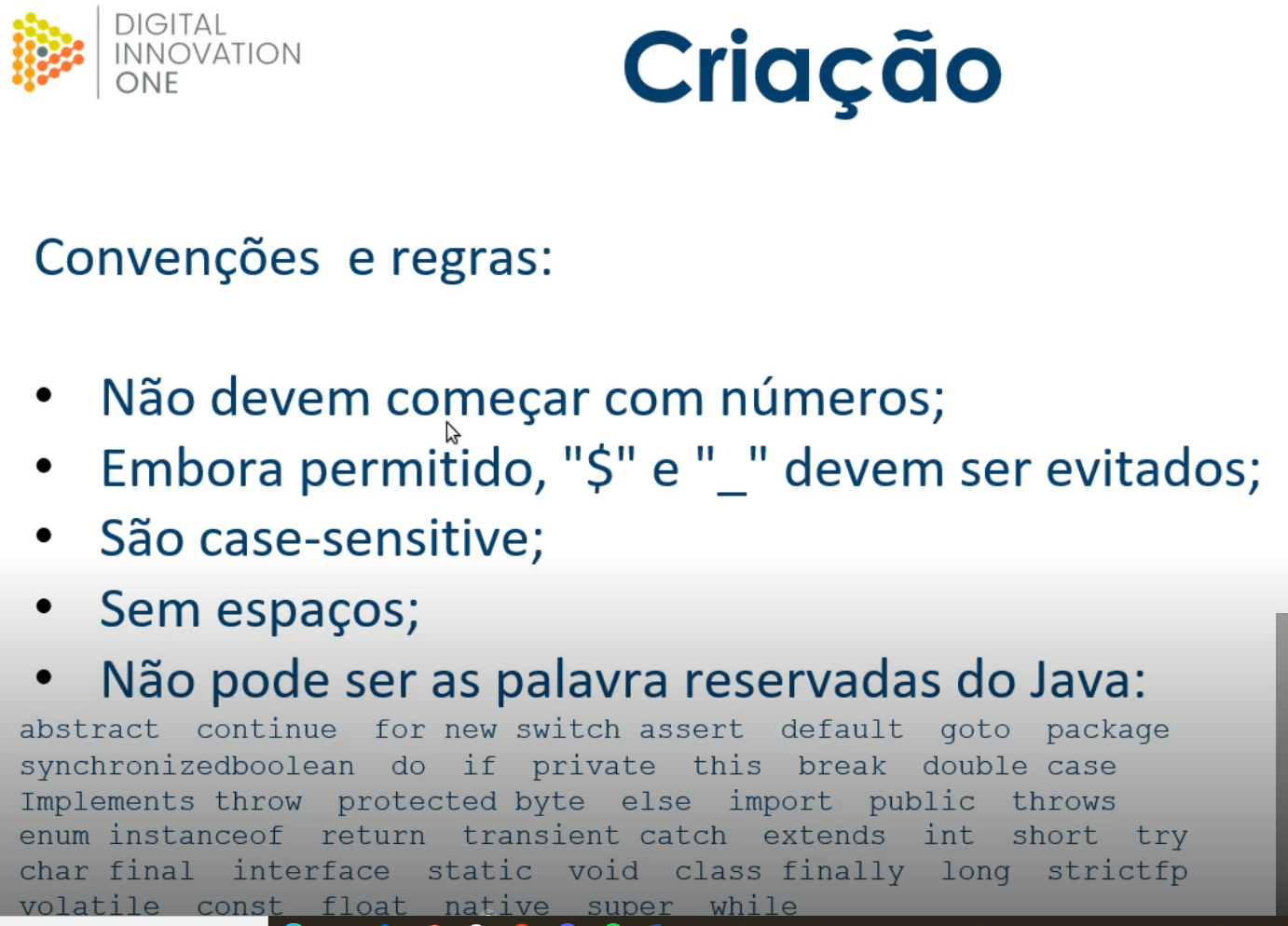
Visibilidade: Orientada ao objeto

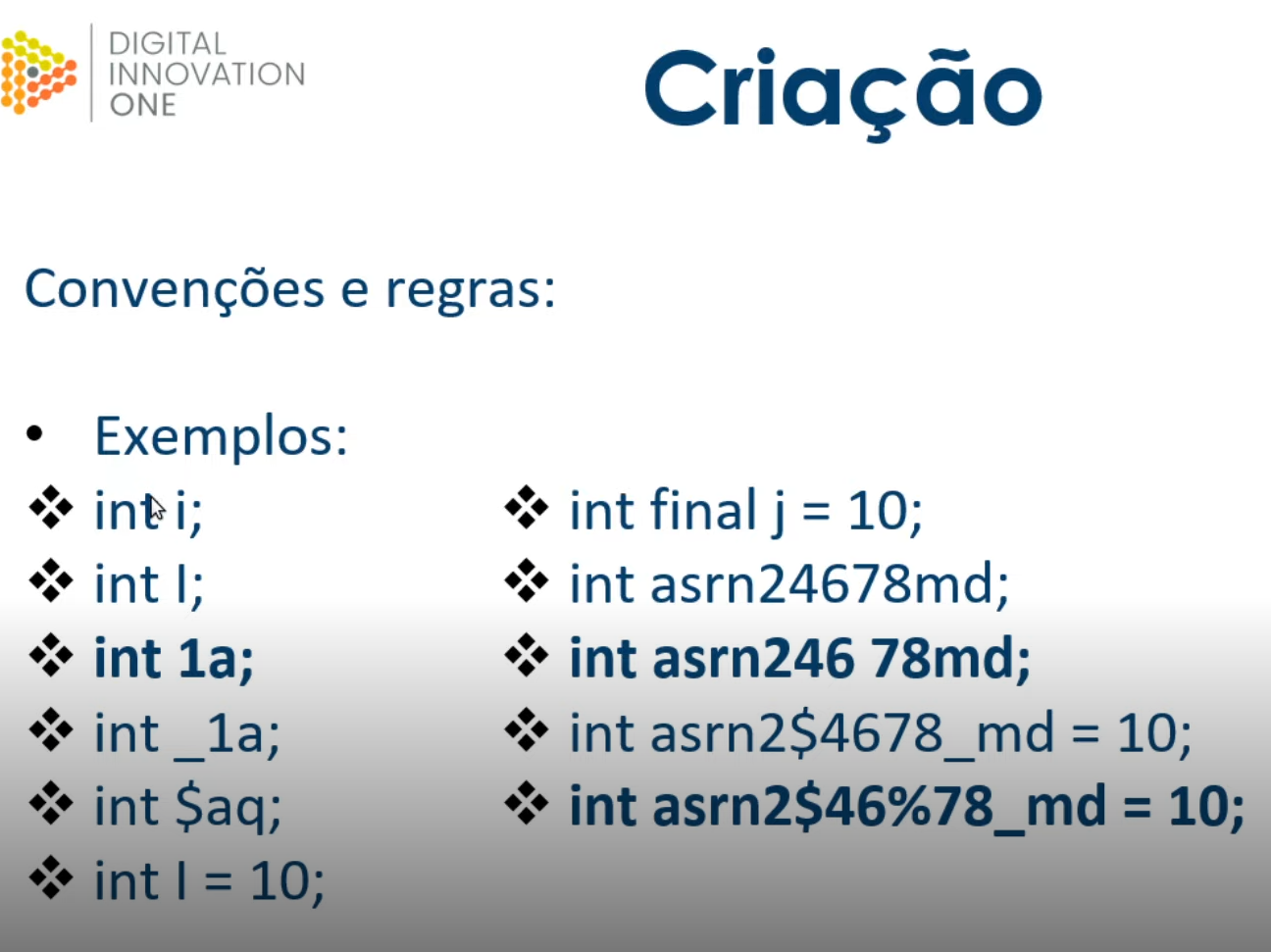
Modificador: Static é Orientada ao objeto, final é uma variável constante, não vai mudar

Tipo de dado : sempre obrigatória[

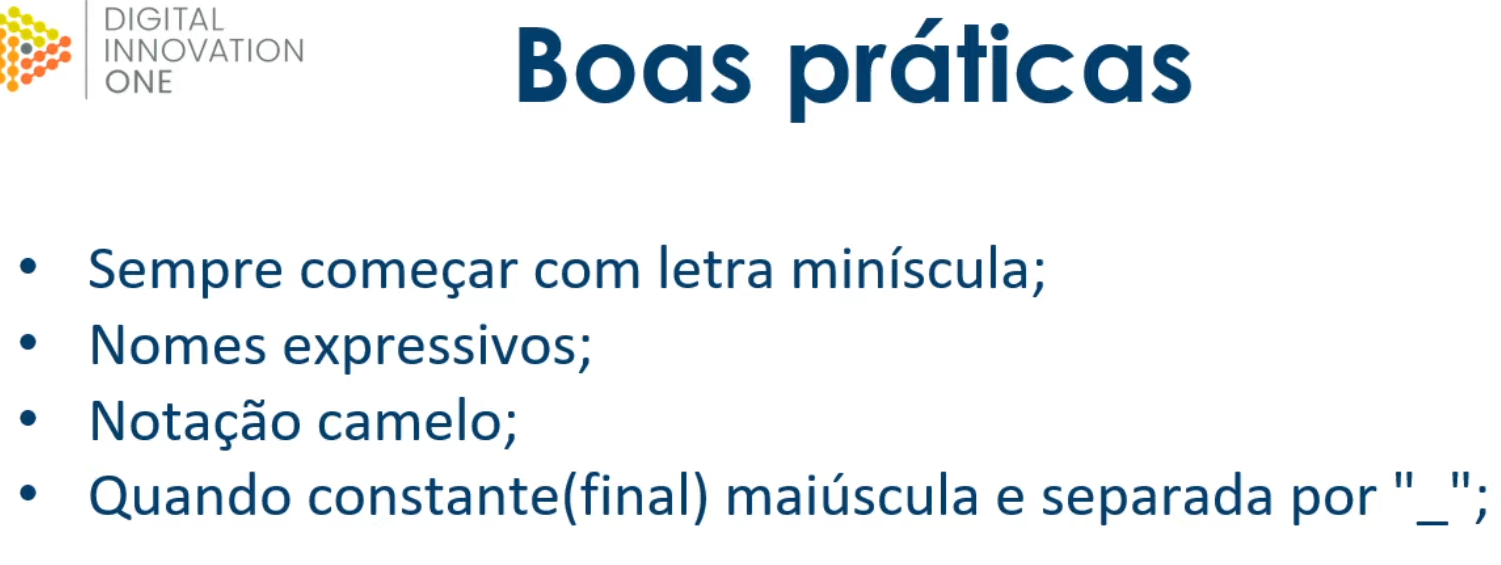
Nome: nome fornecido

Valor inicial: opcional

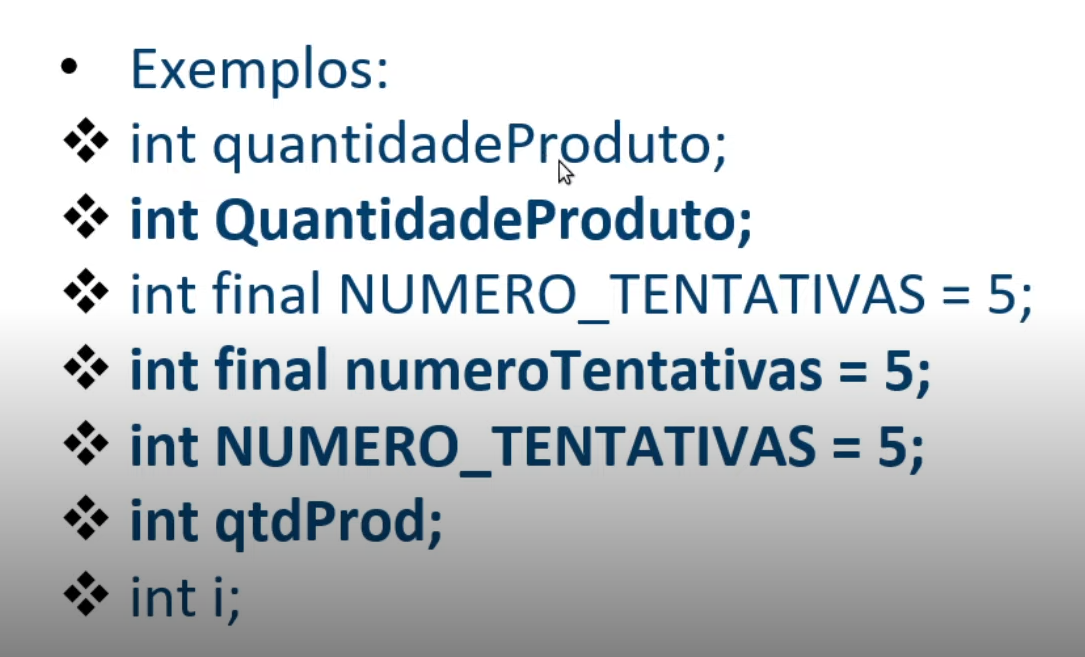




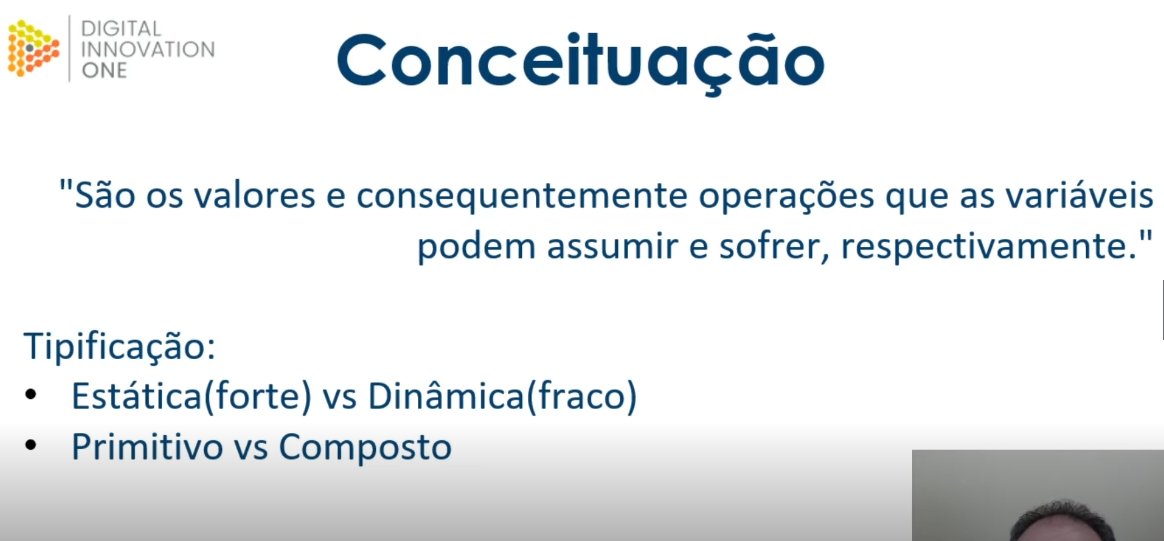
Negrito estão errados



Negrito estão errados



1. TIPOS DE DADO



3coisas : VALOR, conjunto de valores e operações que podem ser feitas

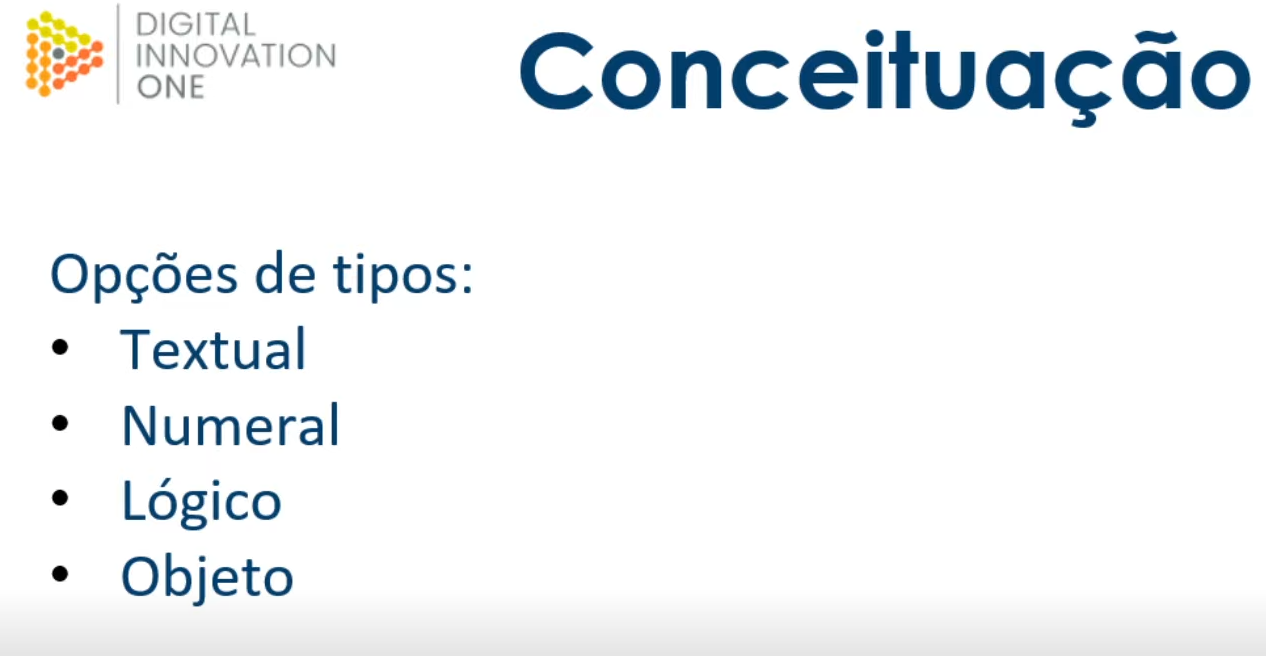
TIPIFICAÇÃO:

Estática (forte) = obriga a definir o tipo da variável na criação dela e sempre vai ser esse tipo

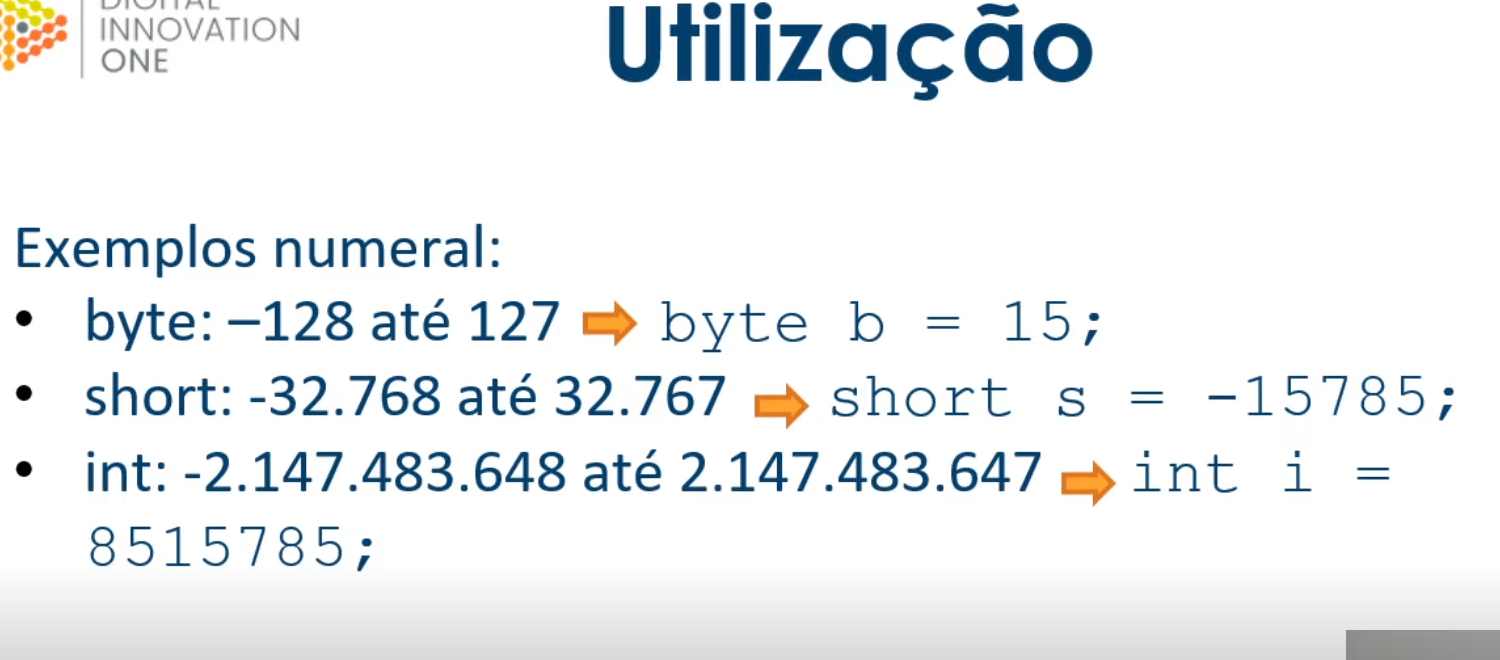
Dinamica (fraca) = não é obrigado a criar, durante a execução quando for atribuído valor ele vai assumir o tipo de dados

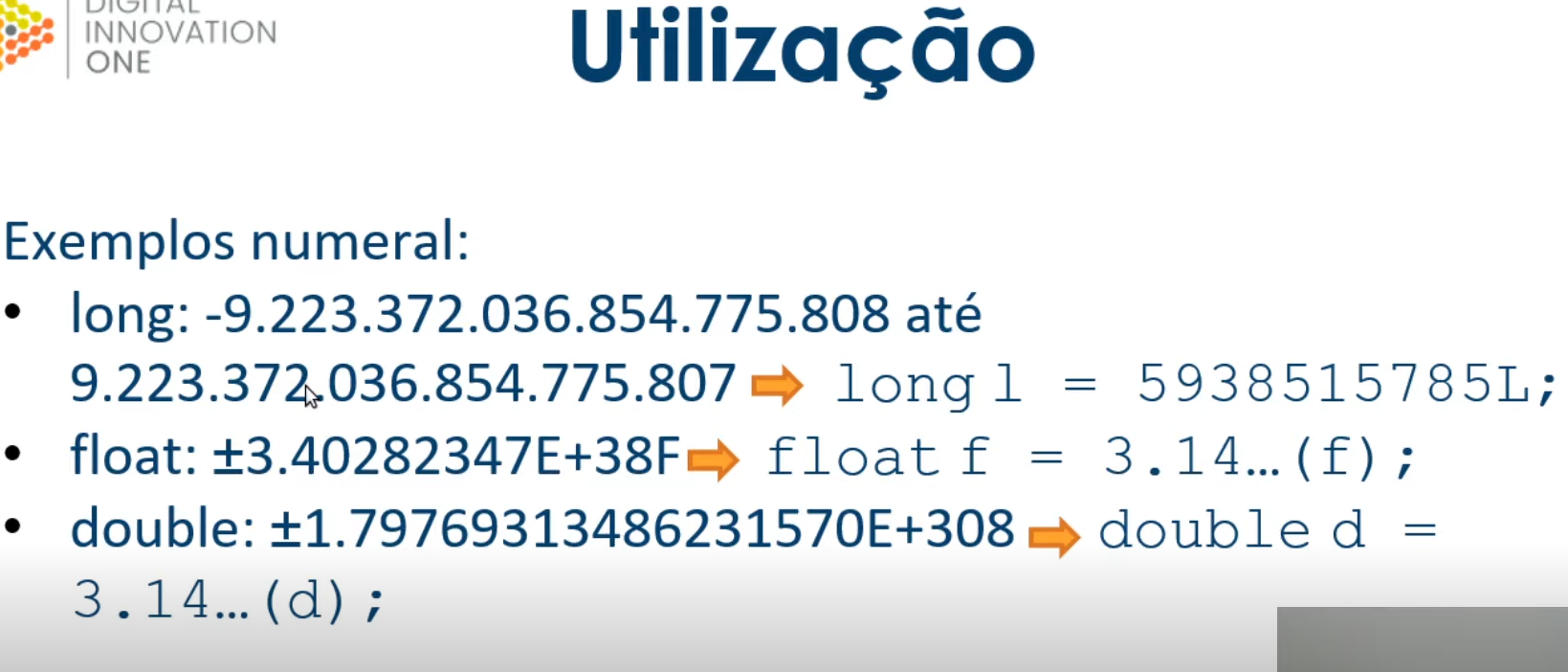
Primitivo = Atomicos e homogenicos: numéricos textuais

Composto = Orientação a objeto: structs; heterogenio, com vários tipos de dados



Tipos de variaveis numeral

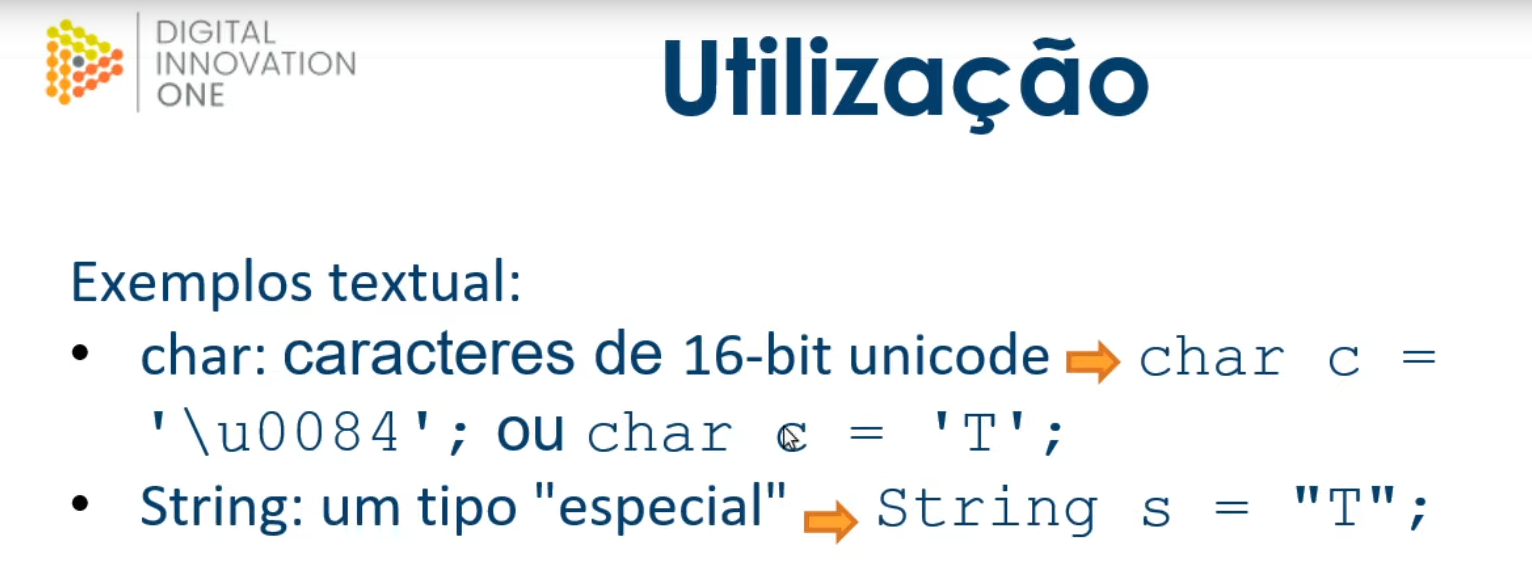




No float no final tem que por o (f)

No double tem que por o (d)

Tipos de variaveis textual



Char: Caractere simples de forma isolada tem que estar entre ‘ ’ aspas simples

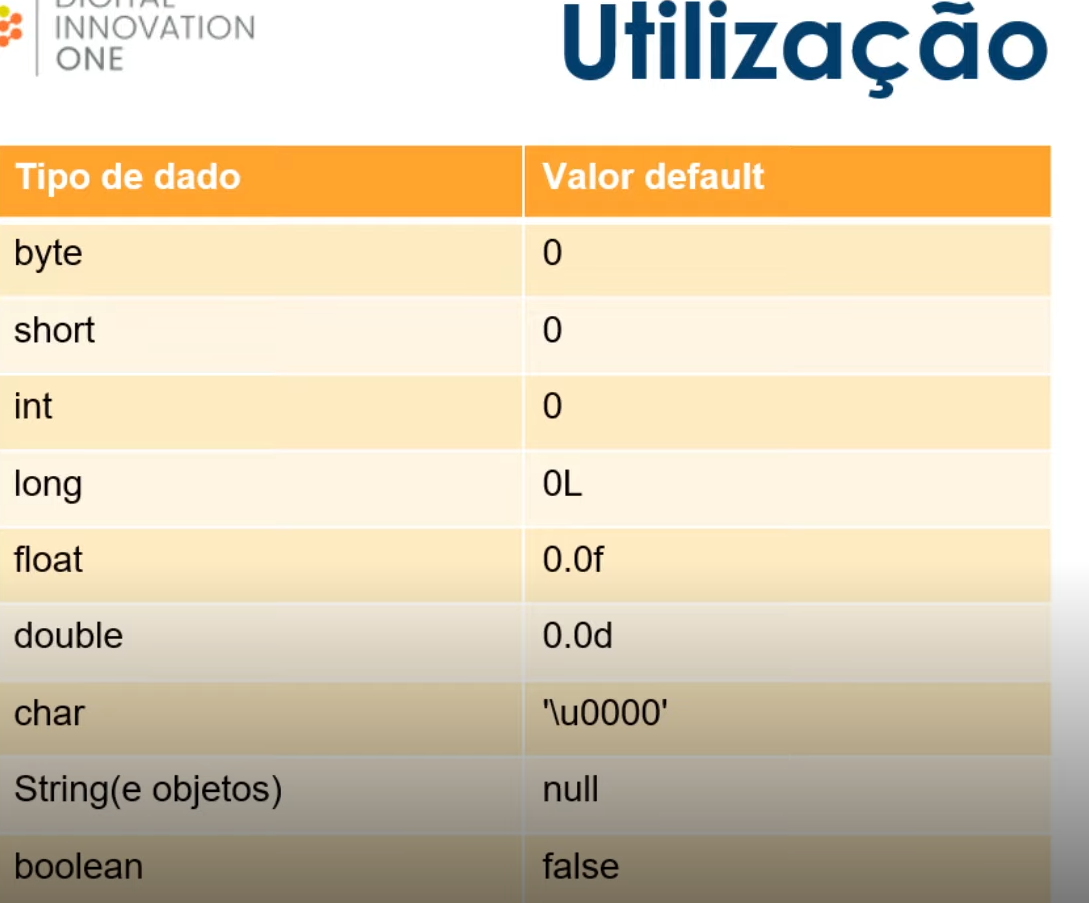
String: texto

Tipos de variaveis booleanas



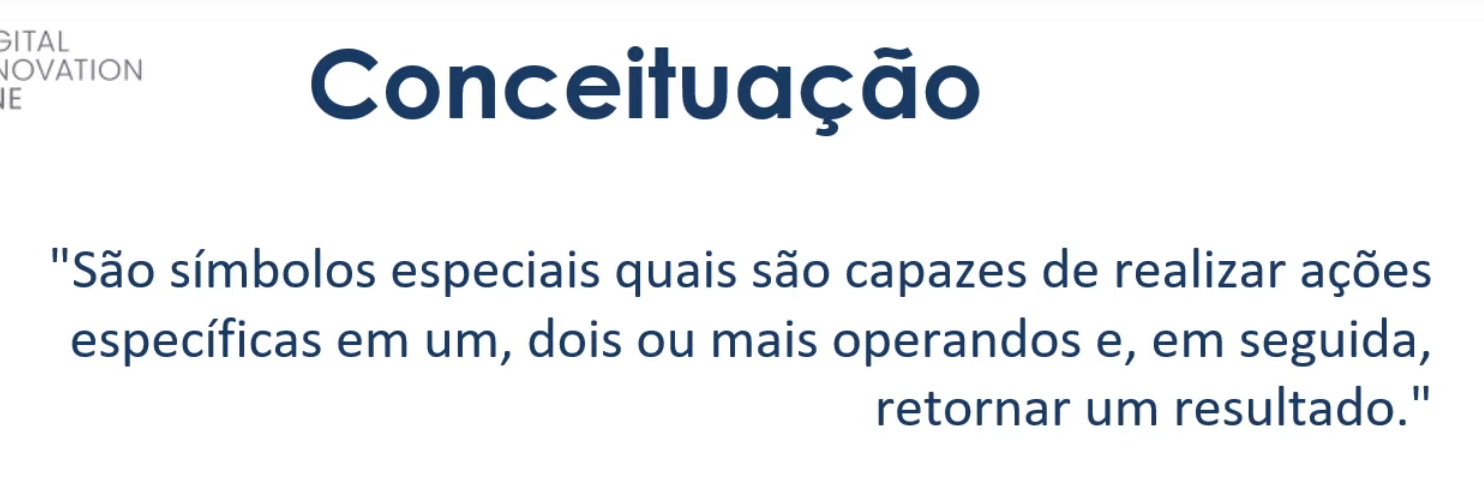
Objetos: futuramente;

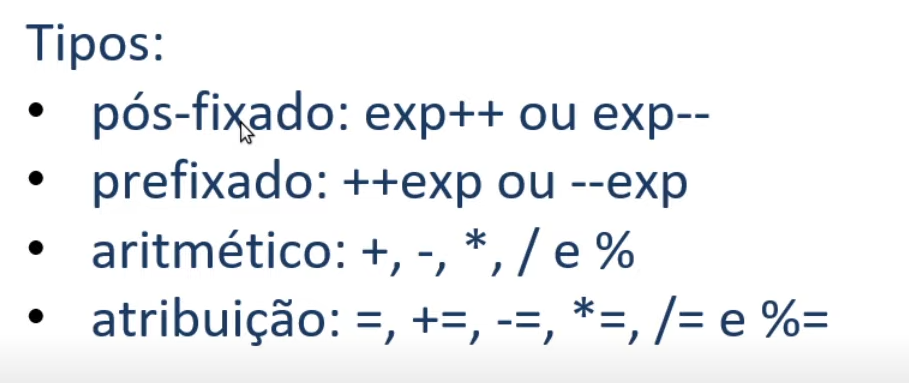
Valor inicial:





1. OPERADOR ARITMÉTICO



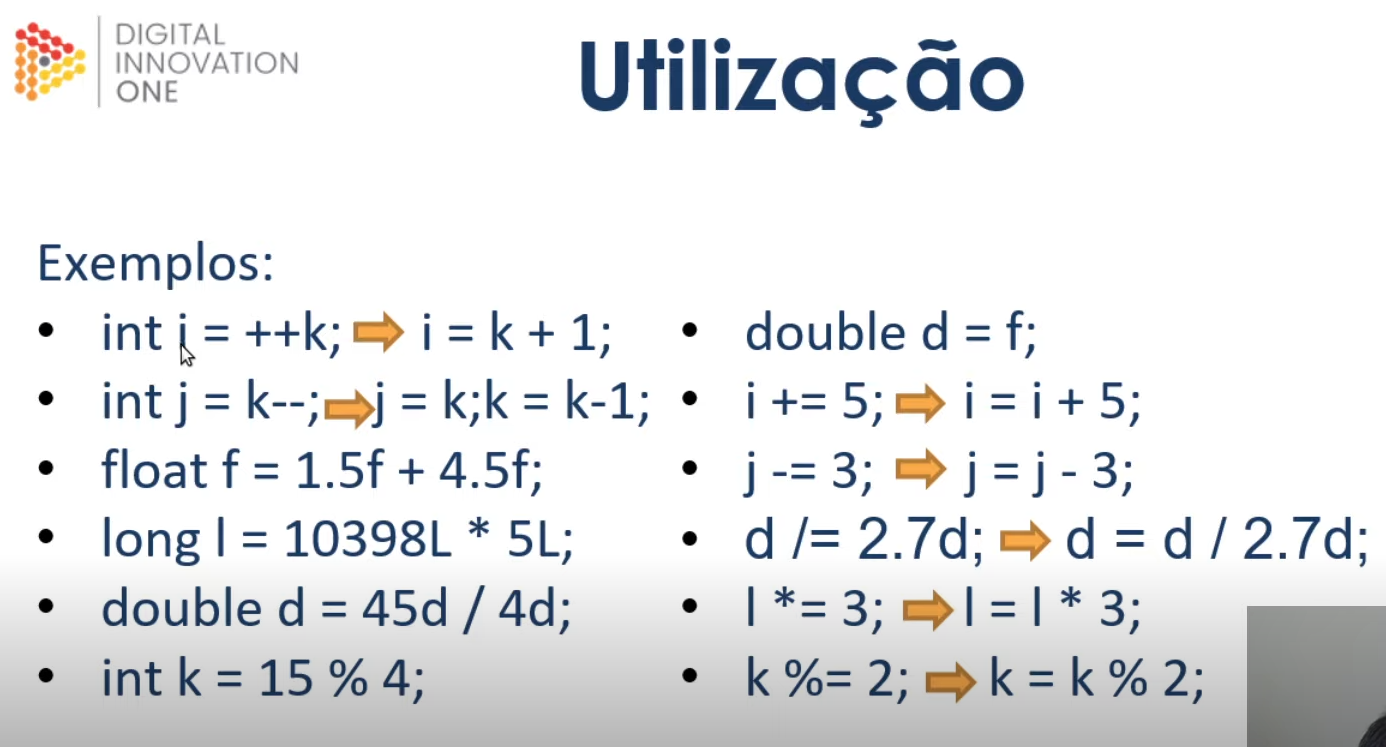


Exp ++ soma um unidade de forma tardia

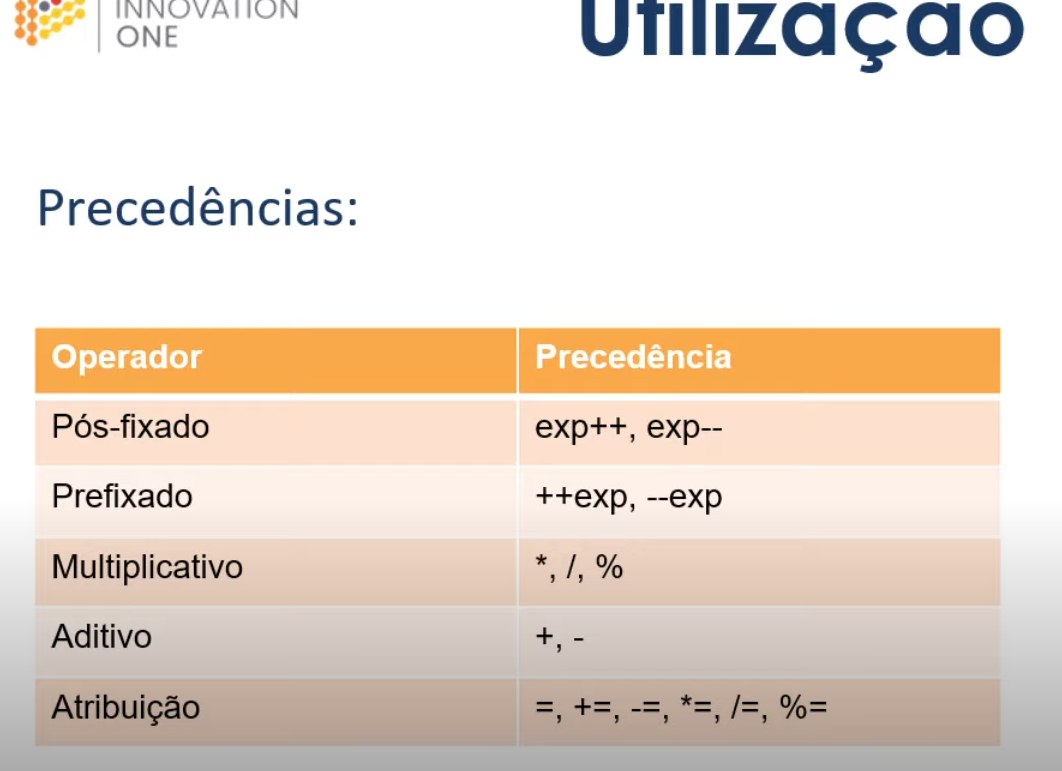
Exp -- subtrai uma unidade

++ exp primeiro soma uma unidade para depois usa a expressão

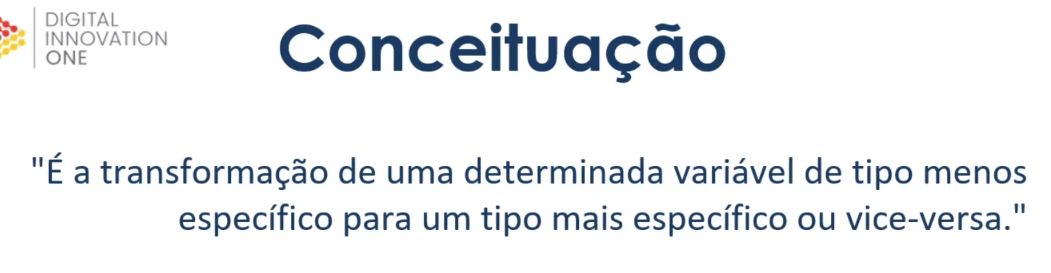
% resto da divisão mod



Prioridades de operações



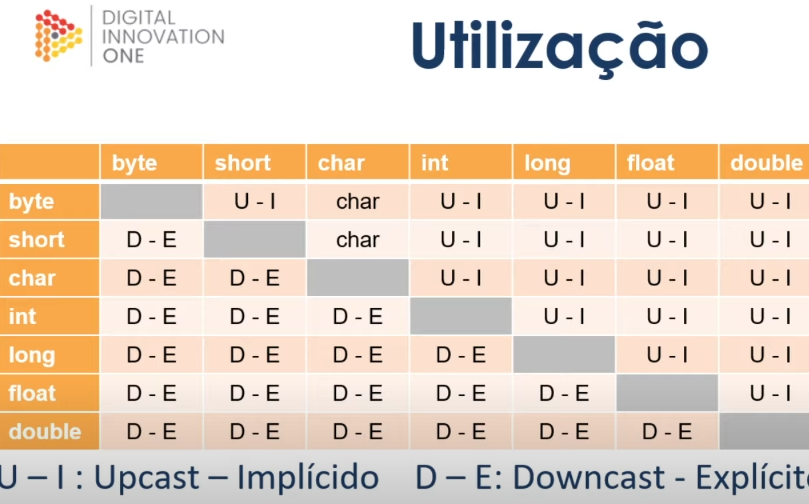
1. CASTING (CONVERSÇÕES)

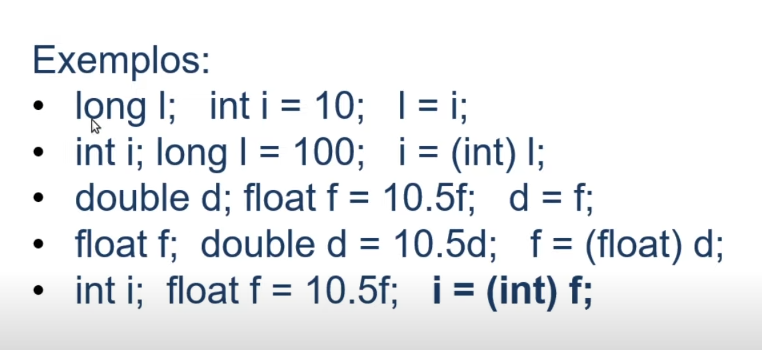




Upcast = promoção para um de maior capacidade de armazenamento

Downcast = rebaixamento para menor capacidade





Quando é implícito não precisa dizer pra qual vai;

Explicito tem que dizer pra qual vai “(tipo de dado)”