Anotações de Java

OS PROGRAMAS DEVEM ESTAR DENTRO DAS CLASSES

OS CODIGOS DEVEM TERMINAR COM PONTO E VIRGULA ;

Todo programa em Java precisa ter seu cabeçalho que é o

Public class xxx {

} essa é a classse principal

Para criar um método principal é o main e o código é

Public static void main(String[] args){

} (macete basta digitar psvm e apertar tab que ele já completa para você)

O nome da classe e ter a primeira letra maiúscula

Para escrever algo na tela basta usar o println

System.out.print(“Ola Mundo!);

(macete basta digitar sout e apetar tab que ele já completa para voce)

Quando se tem a primeira letra maiúscula ela é uma Classe ou Interface

E quando não tem ela pode ser, Metodo, Variavel, Atributo ou Parametro

E quando tem palavras somente com letras minúsculas : é o nome do pacote

E quando tem todas as letras maiúsculas ela é uma constante.

Em java para receber se usa uma seta <-

Ao quadrado em java basta colocar um ^ ex 5^2 = 25

A biblioteca swing serve para criar programas com janelas dinamicas