Terminal e Argumentos

Nem sempre executamos nosso programa Java pela IDE, já pensou, nossos clientes tendo que instalar o Eclipse ou VsCode para rodar o sistema em sua empresa ?

Com a JVM devidamente configurada, nós podemos criar um executável do nosso programa e disponibilizar o instalador para qualquer sistema operacional.

No nosso caso, iremos aprender como executar um programa Java via terminal, como MS - DOS ou terminal do VsCode.

Vamos criar uma classe chamada MinhaClasse.java com o código abaixo:

```
public class MinhaClasse {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Oi, fui executado pelo Terminal");
    }
}
```

Observe que nosso projeto Java criado por uma IDE, terá uma pasta chamada **bin**. É nesta pasta que ficarão os arquivos **.class**, o nosso bytecode .

```
public class MinhaClasse {
    Run | Debug

MinhaClasse.class
public static void main(String[] args) {
    System.out.println("Oi, fui executado pelo Terminal");

MinhaClasse.java U
README.md

public class MinhaClasse {
    Run | Debug
    System.out.println("Oi, fui executado pelo Terminal");
}
```

Mesmo usando uma IDE, nós sempre precisaremos identificar aonde se encontram as classes do nosso projeto, no meu caso está em: **C:\estudos\dio-trilha-java-basico\java-terminal.**

```
SINGLE STANDINAL

PROBLEMAS

SAÍDA SQL CONSOLE CONSOLE DE DEPURAÇÃO

C:\estudos\dio-trilha-java-basico\java-terminal>

C:\estudos\dio-trilha-java-basico\java-terminal>
```

Terminal

Vamos ilustrar como executar uma classe, depois de compilada, sem precisar usar a IDE.

1. Abra o MS-DOS ou Power Shell;

- 2. Localize o diretório do seu projeto: cd C:\estudos\dio-trilha-java-basico\java-terminal ;
- 3. Acesse a pasta **** bin: ** cd bin **;
- 4. Agora digite o comando:** java MinhaClasse ** (nome da sua classe sem a extensão .class).

```
C:\estudos\dio-trilha-java-basico\java-terminal\bin>java MinhaClasse
Oi, fui executado pelo Terminal

C:\estudos\dio-trilha-java-basico\java-terminal\bin>_
```

Argumentos

Quando executamos uma classe, que contenha o método main, o mesmo permite que passemos um array [] de argumentos, do tipo String. Logo, podemos após a definição da classe a ser executada, informar estes parâmetros, exemplo:

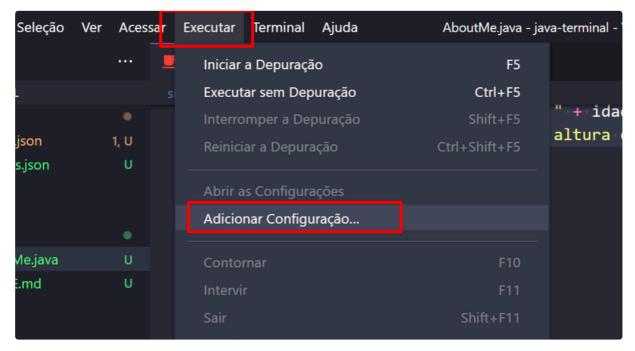
```
java MinhaClasse agumentoUm argumentoDois
```

Exemplo:

```
public class AboutMe {
   public static void main(String[] args) {
      //os argumentos começam com indice 0
      String nome = args [0];
      String sobrenome = args [1];
      int idade = Integer.valueOf(args[2]); //vamos falar sobre Wrappers
      double altura = Double.valueOf(args[3]);

      System.out.println("Ola, me chamo " + nome + " " + sobrenome);
      System.out.println("Tenho " + idade + " anos ");
      System.out.println("Minha altura é " + altura + "cm ");
    }
}
```

Passando valores aos argumentos pelo VsCode:



```
EXPLORADOR
                             📕 AboutMe.java U
                                              {--} launch.json 1, U ×
                              .vscode > 🕒 launch.json > 🕻 🕽 configurations
JAVA-TERMINAL
 🖂 .vscode
                                          "version": "0.2.0",
  {--} launch.json
  ← settings.json
                                          "configurations": [
 li bin
                                               {
                                                    "type": "java",
 📑 lib
 ि src
                                                    "request": "launch",
                                                    "mainClass": "AhoutMe"
   AboutMe.java
                                                   "args": ["GLEYSON", "SAMPAIO", "28", "1.58"]
  README.md
                                     }
```

Executando o programa agora no terminal:

```
cd C:\estudos\dio-trilha-java-basico\java-terminal
cd bin
java AboutMe GLEYSON SAMPAIO 28 1.58
```

Scanner

Nos exemplos anteriores, percebemos que podemos receber, dados digitados pelo usuário do nosso sistema, porém, tudo precisa estar em uma linha e também é necessário informar os valores nas posições correspondentes. Esta abordagem pode deixar margens de execução, com erro do nosso programa. Para isso, com a finalidade de deixar as nossas entradas de dados mais seguras, agora vamos receber estes dados via **Scanner**.

A classe **Scanner**, permite que o usuário tenha, uma interação mais assertiva com o nosso programa, veja como vamos mudar o nosso programa AboutMe para deixar mais intuitivo aos usuários:

```
import java.util.Locale;
import java.util.Scanner;
public class AboutMe {
    public static void main(String[] args) {
        //criando o objeto scanner
       Scanner scanner = new Scanner(System.in).useLocale(Locale.US);
        System.out.println("Digite seu nome");
       String nome = scanner.next();
        System.out.println("Digite seu sobrenome");
        String sobrenome = scanner.next();
        System.out.println("Digite sua idade");
        int idade = scanner.nextInt();
        System.out.println("Digite sua altura");
        double altura = scanner.nextDouble();
        //imprimindo os dados obtidos pelo usuario
        System.out.println("Ola, me chamo " + nome + " " + sobrenome);
        System.out.println("Tenho " + idade + " anos ");
        System.out.println("Minha altura é " + altura + "cm ");
```

https://code.visualstudio.com/docs/java/java-debugging > code.visualstudio.com



Previous Documentação

Next
Conceito

Last updated 1 year ago