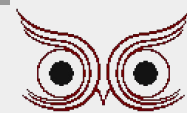




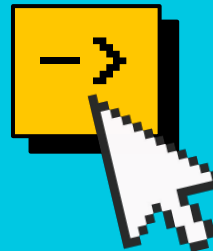
COMPETEC





Aula n°03

RE
VI
SÃO



Assuntos da aula

- >Variáveis
- >Operações Aritméticas
- >Scanner
- >If/Else/Else If
- >Switch Case

Ok

Cancel

Options<<



É um espaço na memória do computador, onde armazenamos valores;

Tipo *nomeDaVariavel* = **Valor**;

int: declarar números inteiros (42, 0, -144);

long: declarar números inteiros muito grandes (1234567891221);

float: declarar números com casas decimais (-0.6f, 3.14f);

double: declarar números com muitas casas decimais (-0.6, 3.14);

char: declarar um caractere ('a', 'v', 'f');

boolean: declarar verdadeiro ou falso (true, false).

Conjunto de ações matemáticas que podemos realizar sobre as variáveis que vimos anteriormente.

Soma (+): $\text{soma} = x + y;$

Subtração (-): $\text{subtracao} = x - y;$

Multiplicação (*): $\text{multi} = x * y;$

Divisão (/): $\text{divisao} = x / y;$

Resto da Divisão (%): $\text{resto} = x \% y.$

O QUE ESSE CÓDIGO FAZ?



```
1 public class Main
2 {
3     public static void main(String[] args) {
4
5         // MENU
6         double hamburguer = 14.99;
7         double batata_frita = 4.99;
8         double nuggets = 9.99;
9         double refrigerante = 10.00;
10        double suco = 15.00;
11
12        int cupom_do_PET = 10;
13
14
15        double carrinho_do_itu = 0;
16        carrinho_do_itu += 2*hamburguer;
17        carrinho_do_itu += nuggets;
18        carrinho_do_itu += suco;
19        carrinho_do_itu -= (carrinho_do_itu*cupom_do_PET)/100;
20
21        System.out.println("Total: R$" + carrinho_do_itu);
22    }
23 }
24 }
```



O QUE ESSE CÓDIGO FAZ?



```
1 public class Main
2 {
3     public static void main(String[] args) {
4
5         // MENU
6         double hamburguer = 14.99;
7         double batata_frita = 4.99;
8         double nuggets = 9.99;
9         double refrigerante = 10.00;
10        double suco = 15.00;
11
12        int cupom_do_PET = 10;
13
14
15        double carrinho_do_itu = 0;
16        carrinho_do_itu += 2*hamburguer;
17        carrinho_do_itu += nuggets;
18        carrinho_do_itu += suco;
19        carrinho_do_itu -= (carrinho_do_itu*cupom_do_PET)/100;
20
21        System.out.println("Total: R$" + carrinho_do_itu);
22    }
23 }
24 }
```

Ele soma o valor dos itens adicionados ao carrinho do Itu em uma variável e aplica um desconto de 10% nela!

Ao final da execução, ele imprime no terminal:
"Total: R\$ 49.473"



Para mostrar algum valor no terminal basta utilizar as funções

```
System.out.print();
```

```
System.out.println();
```

Para ler algum valor no terminal, utilizamos um objeto de Scanner

```
import java.util.Scanner;
```

```
Scanner nomeDoScanner = new Scanner(System.in);
```


DEMONSTRAÇÃO



```
Main.java
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class Main
4 {
5     public static void main(String[] args) {
6
7         Scanner sc = new Scanner(System.in);
8
9         // O objeto de Scanner, "sc", lê meu número favorito no terminal
10        int numero_favorito = sc.nextInt();
11
12        // O sistema imprime na tela uma mensagem contendo numero_favorito
13        System.out.println("Meu numero favorito eh: " + numero_favorito);
14
15        sc.close();
16
17    }
18 }
```

25

Meu numero favorito eh: 25

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.

input



Retornam um valor verdadeiro ou falso (**true** ou **false**) que pode ser armazenado em uma BOOLEAN.

boolean *ehVerdade* = *variavel1* (comparação) *variavel2*;

Maior que	>
Menor que	<
Maior ou igual	>=
Menor ou igual	<=
Igual	==
Diferente	!=

Else if



```
if (condição) { //se (if) a condição for cumprida,  
    executa;    //executa o que está entre as chaves  
}
```

```
else if (condição){ // caso a condição no if não for cumprida e a condição  
    executa;        //no else if for cumprida, executa o que está entre chaves  
}
```

```
else {  
    executa;        // caso as condições do if e dos else if não forem  
}                  //cumpridas, executa o que está dentro do else
```

O QUE ESSE CÓDIGO FAZ?



```
1 public class Main
2 {
3     public static void main(String[] args) {
4
5         // MENU
6         double hamburguer = 14.99;
7         double suco = 15.00;
8
9         double carrinho_do_itu = 0;
10        double carteira_do_itu = 12.50;
11
12        carrinho_do_itu += hamburguer;
13        carrinho_do_itu += suco;
14
15        if(carrinho_do_itu < carteira_do_itu){
16            System.out.println("Compra bem sucedida!");
17            System.out.println("Sobrou dinheiro pro busão.");
18        } else if(carrinho_do_itu == carteira_do_itu){
19            System.out.println("Compra bem sucedida!");
20            System.out.println("Mas agora você tá zerado.");
21        } else{
22            System.out.println("Vai passar fome hoje.");
23        }
24    }
25 }
26 }
```



O QUE ESSE CÓDIGO FAZ?



```
1 public class Main
2 {
3     public static void main(String[] args) {
4
5         // MENU
6         double hamburger = 14.99;
7         double suco = 15.00;
8
9         double carrinho_do_itu = 0;
10        double carteira_do_itu = 12.50;
11
12        carrinho_do_itu += hamburger;
13        carrinho_do_itu += suco;
14
15        if(carrinho_do_itu < carteira_do_itu){
16            System.out.println("Compra bem sucedida!");
17            System.out.println("Sobrou dinheiro pro busão.");
18        } else if(carrinho_do_itu == carteira_do_itu){
19            System.out.println("Compra bem sucedida!");
20            System.out.println("Mas agora você tá zerado.");
21        } else{
22            System.out.println("Vai passar fome hoje.");
23        }
24    }
25 }
26 }
```

Ele checa se o Itu tem dinheiro suficiente na variável carteira para o valor da variável carrinho!

Ao final da execução, ele imprime no terminal:
“Vai passar fome hoje.”



switch case



```
switch (variável) { //seleciona uma variável para ser comparada
    case num1:      //caso seja o número, executa o que está indentado
        executa;
        break;     //o break é utilizado para não rodar o
    case num2:      //restante dos casos dentro do switch
        executa;
        break;
    default:        //default é o caso base para quando
        executa;    //nenhum outro case for cumprido
}
```

Faça as seguintes alterações no código da lanchonete do PET:

1. Utilizando o **Scanner**, pergunte ao usuário o que ele gostaria de pedir do menu.
2. Ainda com o **Scanner**, pergunte quantas unidades deste item ele gostaria de comprar.
3. **Atualize o valor do carrinho** conforme o informado.
(dica: você pode usar o **switch case** para somar o preço correto do item)
4. Com o **Scanner**, pergunte ao usuário quanto dinheiro ele tem.
5. Mostre na tela **se** ele é capaz de concluir a compra ou **se não**.

Lista de Exercícios



Ok

Cancel

Options<<



COMPETEC



Obrigado pela
atenção! :)

☐

Don't show this message again

Ok

