

Conceituação e criação

Conceituação

“Um espaço na memória do computador, onde se pode guardar valores.”

Existem 4 tipos de variáveis:

- Relacionado a Orientação a Objetos.
 - **Instância:** Pertence ao objeto
 - **Classes:** Pertence à classe.
- **Local:** dentro de métodos.
- **Parâmetros:** Na assinatura do método.

Criação

Padrão de definição:

<?visibilidade?> <?modificador?> tipo nome <?=valorInicial?>;

V = Visibilidade: “public”, “protected” e “private”

M = Modificador: “static” e “final”

T: tipo de dado

N : nome que é fornecido a variável

VI = Valor Inicial: um valor inicial, caso se deseje

Convenções e regras:

- Não devem começar com números;
- Embora permitido, “\$” e “_” devem ser evitados;
- São case-sensitive;
- Sem espaços;
- Não pode ser as palavras reservadas do Java:

```
abstract continue for new switch assert default goto package
synchronizedboolean do if private this break double case
implements throw protected byte else import public throws
enum instanceof return transient catch extends int short try
char final interface static void class finally long strictfp
volatile const float native super while
```

Boas práticas

- Sempre começar com letra minúscula;
- Nomes expressivos;
- Notação camelo;
- Quando constante (final) maiúscula e separada por “_”.

Exemplos:

- int quantidadeProduto;
- int final NUMERO_TENTATIVAS = 5; (Padrão para Variáveis Constante)
- int i.