

Aplicando a sintaxe da linguagem Java em métodos e atributos.

SINTAXE DE UMA APLICAÇÃO EM JAVA

```
package javaapplication;
import java.util.Scanner;

public class JavaApplication {
   public static void main(String[] args) {
     int varInt;

     Scanner leia = new Scanner(System.in);
     varInt = leia.nextInt();

     System.out.println("O valor digitado foi: " + varInt);
    }
}
```

```
TIPOS PRIMITIVOS DE DADOS
Tipo
             Tamanho
                              Mín.
                                                 Máx.
              8 bits
                               -128
                                                  127
Byte
Short
              16 bits
                             -32.768
                                                32.767
                                             2.147.483.647
              32 bits
                          -2.147.483.648
Int
              64 bits
                          -9.223.3E + 18
                                             9,2233E + 18
Long
                          -3,4028E + 38
              32 bits
                                             3,4028E + 38
FLoat
Double
              64 bits
                          -1,7976E + 308
                                             1,7976E + 308
Char
              16 bits
                              \u0000
                                                \uFFFF
Boolean
```

```
System.out.println("Isso será apresentado na tela");
System.out.println("O valor do atributo varString é: "+
varString);
System.out.println("O cliente " + nomeCliente + "agendou
uma reunião para hoje.");
```

COMANDOS DE SAÍDA DE DADOS

ESTRUTURA DE DECISÃO - IF

```
if ((varInt <= 10) && (varInt != 5)){
    varInt = varInt + 5;
    System.out.println("O novo valor é:"
    + varInt);
} else {
    System.out.println("O valor é:" +
    varInt);
}</pre>
```

ESTRUTURA DE DECISÃO - SWITCH

```
switch (opcaoMenu)
{
    case 1:
        soma();
        break;
    case 2:
        subtracao();
        break;
    default:
        System.out.println("Opção inválida.");
        break;
}
```

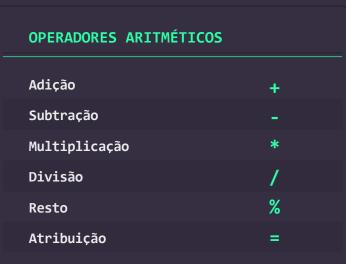
ESTRUTURA DE REPETIÇÃO - WHILE

```
while (contador < 20) {
    System.out.println("Repetição número "
    + contador);
    contador ++;
}</pre>
```

ESTRUTURA DE DECISÃO - FOR

```
for(int i=0; i<=10; i++) {
    System.out.println("12 * " + i + " = "
    + (12*i));
}</pre>
```

OPERADORES, COMENTÁRIOS E NOMENCLATURA



OPERADORES RELACIONAIS	
Igual a	==
Diferente de	!=
Maior que	>
Menor que	<
Maior ou igual a	>=
Menor ou igual a	<=

OPERADORES LÓGICOS	
Conjunção (e)	&&
Disjunção (ou)	H
Negação (não)	1

// Usado para comentar uma única linha.

/* */ Usado para comentar um bloco de código.

/** */

Usado para comentar um bloco de código de documentação.

```
Pacotes

Possuem uma hierarquia, separada por pontos. O prefixo do nome deve ser único e escrito em letras minúsculas.

Classes

Devem ser substantivos, com a primeira letra de cada palavra em maiúsculo.

Métodos

Devem ser verbos, com a primeira letra em minúsculo e a primeira letra de cada palavra interna em maiúsculo.

Variáveis

Devem conter a primeira letra em minúsculo e a primeira letra de cada palavra interna em maiúsculo.
```

