



 INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

Iniciando o Eclipse pela 1ª vez

- Menu Window / Reset Perspective
- Menu Window / Open Perspective / Other / Java





3

  INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

Projeto / Pacote / Classes

Esta é a sequência padrão a ser feita no Eclipse:

- 1 - Criando um projeto:
File – New – Project – Java Project
- 2 - Criando um pacote:
Botão direito no projeto – New – Package
- 3 – Criando uma classe:
Botão direito no pacote – New – Class



4

Projeto *01_HelloWorld*

- Nome do projeto: *01_HelloWorld*
- Nome do pacote: *controller*
- Nome da classe: *HelloWorld*

Deixar o conteúdo da classe como está na figura abaixo:

```
1 package controller;
2
3 public class HelloWorld {
4
5     public static void main(String[] args) {
6
7         System.out.println("Olá Mundo !");
8
9     }
10
11 }
```

5

Padrões de Nomenclaturas

Não pode ter acentos, caracteres especiais e espaço.

Siga estes *exemplos*:

Projetos:

Ex: Escola, FarmaciaBrasil, ExposicaoCultura

1ª letra: Maiúscula

Pacotes:

Ex: controller, util, pacoteCodigo



1ª letra: minúscula

Classes:

HelloWorld, Exercicio01, Resolucao01, Lista01Exercicio05

1ª letra: Maiúscula

6



INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.


Projeto *02_Util*

Este projeto servirá como base para trabalharmos nos demais algoritmos desta Unidade Curricular.

O conteúdo digitado neste projeto só será explicado em detalhes na UC de Programação Desktop, pois depende de conhecimento específico de Orientação a Objetos, que não faz parte desta UC.

Mas é importante ter tudo digitado corretamente, pois em diversos algoritmos será preciso ter este código anexado para que algumas funcionalidades importantes fiquem disponíveis (será copiado e colado nos próximos projetos).

Criar Projeto: *02_Util*, **Pacote:** *util*, **Classe:** *Teclado*
 Código no próximo slide:


7

```

package util;

import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;

public class Teclado {

    private static BufferedReader teclado = new BufferedReader(
        new InputStreamReader(System.in));

    public static String lerTexto(String texto) {
        try {
            System.out.println(texto);
            return teclado.readLine();
        } catch (IOException e) {
            return null;
        }
    }


    public static int lerInt(String texto) {
        return Integer.parseInt(lerTexto(texto));
    }

    public static double lerDouble(String texto) {
        return Double.parseDouble(lerTexto(texto));
    }
}

```

Classe Teclado

Será utilizada em todos os algoritmos que necessitarem de entrada de dados via teclado.


8

FIRJAN | **INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.**


Dúvidas?




9

FIRJAN | **INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.**

Bibliografia



Estudo Dirigido de Algoritmos
José Augusto N. G. Manzano e Jayr Figueiredo de Oliveira
Ed. Érica



Fundamentos de Computação e Orientação a Objetos Usando JAVA
Francisco A. C. Pinheiro
Ed. LTC

10