Pra iniciação da programação em Java é necessário um pouco dessa “preparação de ambiente”.

<https://github.com/azold6?tab=repositories>

fazer um bate papo online

criando chat online em java

**Conteúdos Base**

Fala muito sobre a preparação do ambiente em java, da sua peculiaridade em criação de um projeto e deixar bem organizado em pastas, da importância da nomenclatura das pastas e documentos em java, que seja necessário o nome das pastas estarem em letras minusculas e os documentos em java com letras maiusculas.

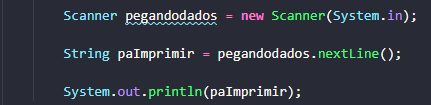
A seguir o conteúdo base de qualquer iniciação em uma nova linguagem de programação, passando pelos conteúdos de declaração de variável, condicionais e estruturas de repetição, que por sinal a sintaxe se assemelha muito com a linguagem “C”. Além desses conteúdos bases também menciona vetores e matrizes(que também são chamadas de vetores bidimensionais).

**Lendo dados - vulgo scanner:**

ePrimeiro é necessário exportar o scanner, dessa forma:

****

logo em seguida:

****

**Obs**: Você cria o Scanner da seguinte forma como é mostrado na 1° linha, na 2° linha é passado o tipo de dado que você quer receber e o nome que vai ter esse dado, junto com o scanner sendo executado, para diferentes tipos de dado vai ser diferentes tipos de método, dados do tipo String são usados o nextLine(); , pra dados do tipo inteiro são usados o tipo nextInt();

**POO**

É uma forma de deixar o código um pouco mais organizado, criando classes que se referem a um objeto, esse objeto vai ter **atributos** e **métodos**. Também se torna mais fácil dar manutenção no código programando dessa forma.

Sendo os **atributos** a **características** desse objeto.

E métodos sendo as **ações** desse objeto.

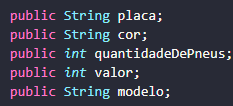
**Método construtor:** Todo método contrutor tem o mesmo nome da classe, e todo método contrutor não tem tipo de retorno



**obs:** Nesse exemplo foi aplicado se baseando na aula dele, sendo a classe Carro que possuia todos os atributos de carro e estava sendo construída na classe principal. Sendo o new ali responsável por instanciar um objeto em memória



**obs:** Essa parte é tão importante quanto a criação, é aqui que você tem que se atentar onde está a classe que você queira buscar, sem o import é impossível construir ela em outro lugar, sendo ali os “componentes” a pasta em que está a classe “Carro”.



**obs:** Esse são os atributos de carro, começando com o primeiro elemento “public”, que é o modificador de acesso, responsável por designar como esse atributo vai ser acessado posteriormente. Como segundo elemento vem o tipo dessa varíavel e como terceiro o nome dela. Isso é instanciar !!