

Aula 2 - Parte 2

Revisando

Na aula passada, vimos um pouco sobre:

- O que é Java
- Eclipse IDE
- Nosso primeiro código em Java : “Olá Mundo!”

Anatomia do método main

```
public class Hello_world {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        System.out.println("Olá Mundo!!");  
  
    }  
}
```

O método main é padrão para qualquer aplicação java. Por regra , todo método main deverá ser: Público, estático , sem retorno(void), com nome de “main”, e deverá receber como argumento um array do tipo String.

- **public**: refere-se a visibilidade do método. Quando dizemos que o método é de visibilidade “public”, estamos dizendo que este método poderá ser acessado por outras classes.

- **static**: nos garante que somente haverá uma, e não mais que uma, referência para nosso método main, ou seja, todas as instâncias da classe irão compartilhar a mesma cópia do método main.
- **void**: refere-se ao tipo de retorno que esse método terá. Nesse caso, como o tipo de retorno deve ser “void”, ou seja , “vazio”, esse método não retornará valor nenhum.
- **(String[] args)**: refere-se aos argumentos que serão passados para esse método, sendo obrigatório no caso do método main. Ele é uma forma do “mundo externo” comunicar-se com sua aplicação através de argumentos
- **{}**: as chaves indicam até onde certa classe ou método se estende (escopo). O código que queremos inserir neste método deverá ser escrito dentro do espaço das chaves.

Vamos praticar a

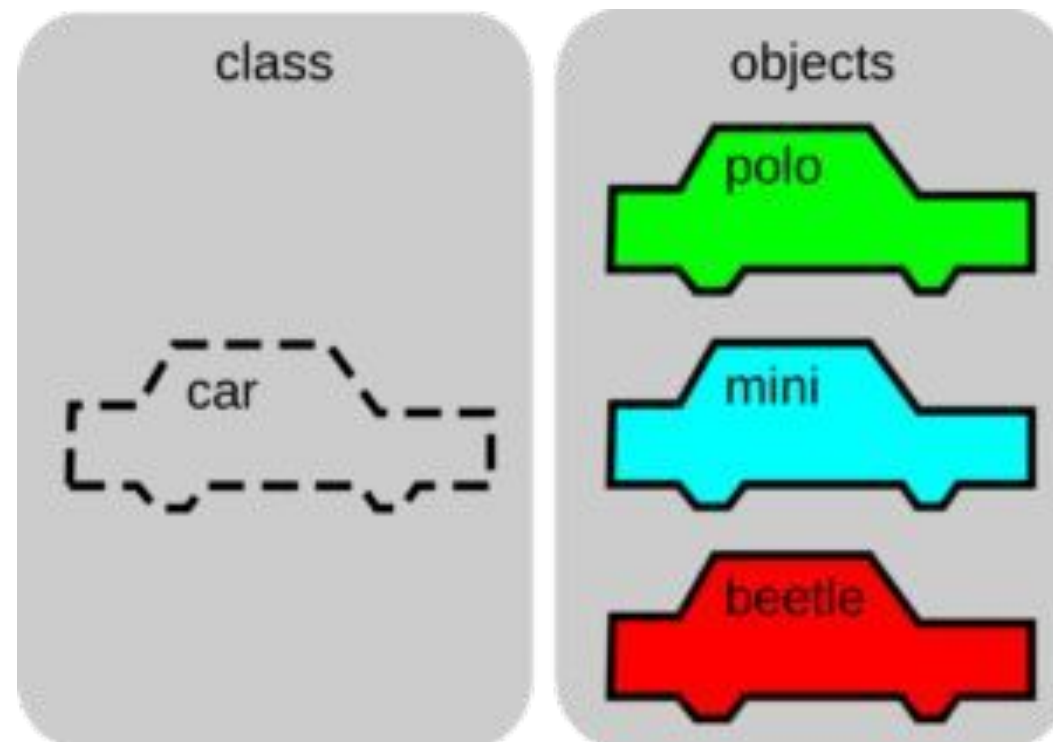
Alguns conceitos antes de testarmos outro exercício.

- O Java é uma linguagem Orientada a Objetos;
- A programação é feita a partir de classes;
- Cada classe representa o projeto de um objeto;
- A função main() é obrigatória e estará contida dentro de uma classe;
- O Java agrupa as classes em pacotes (utilizados para organizar as classes da sua aplicação e ajuda na reutilização de código);
- Para uma classeA usar uma classeB é preciso “importar” a classeB na classeA;

Vamos praticar a

Suas características são seus
(dados atrelados ao objeto) e seus
comportamentos são ações ou *métodos*!

Podemos dizer então que seu objeto
pode ser classificado (isto é, seu *objeto*
pertence à uma classe) como um carro,
e que seu carro nada mais é que uma
instância dessa *classe* chamada "carro".



Exercício 3

Em nossa empresa, há tabelas com o quanto foi gasto em cada mês. Para fechar o balanço do primeiro trimestre, precisamos somar o gasto total. Sabendo que, em Janeiro, foram gastos R\$ 15000, em Fevereiro, R\$ 23000, e em Março, R\$ 17000, faça um programa que calcule e imprima o gasto total no trimestre. Siga os passos:

- Crie uma classe chamada BalancoTrimestral com um bloco main, como nos exemplos anteriores;
- Dentro do main (o miolo do programa), declare uma variável inteira chamada gastosJaneiro e inicialize-a com 15000;
- Crie também as variáveis gastosFevereiro e gastosMarco, inicializando-as com 23000 e 17000, respectivamente, e utilize uma linha para cada declaração;
- Crie uma variável chamada gastosTrimestre e inicialize-a com a soma das outras 3 variáveis;
- Imprima a variável gastosTrimestre.