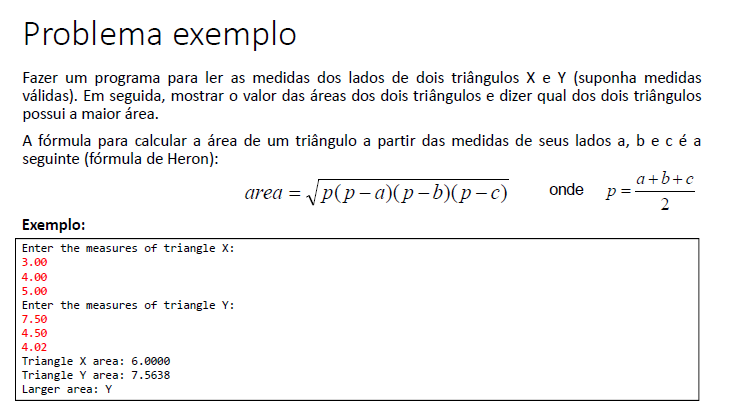
**Programação Orientada a Objetos -Java**

**Classes, atributos, métodos, membros estáticos**

Primeiramente resolveremos um problema sem orientação a objetos. Vamos entender como a orientação a objetos pode melhorar a solução de um problema.



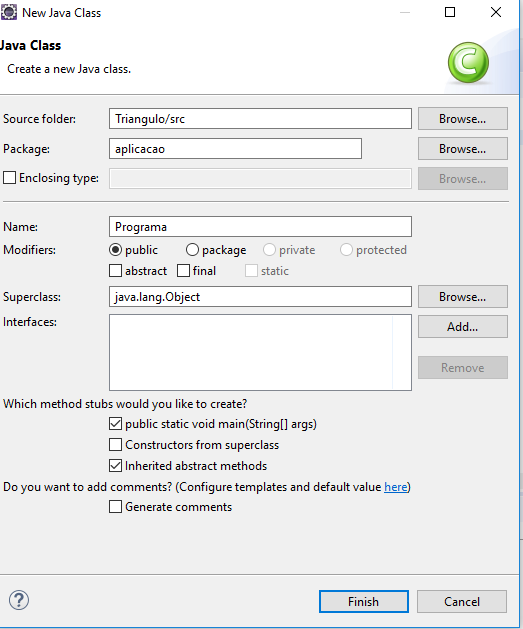
**Programa irá mostrar a área do triangulo X e Y e informar qual possui o maior lado.**

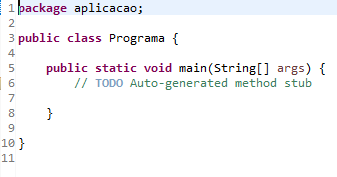
**Abrir o eclipse e criar um novo projeto**

1 – Criar um projeto Java chamado triangulo;

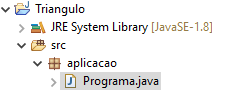
2 – Clique sobre a pasta src para criar uma classe chamada programa, você precisará dar um nome para o pacote e marcar a opção public static void main(), veja a imagem abaixo para compreender melhor.

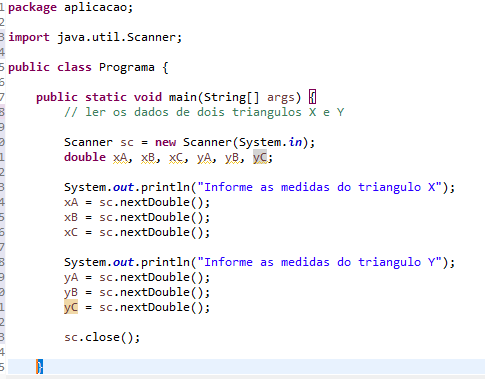
**Obs: utilize o comando ctrl + shift + O é usado para importar bibliotecas.**





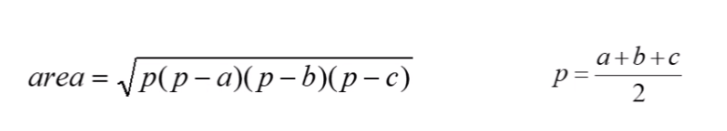
Observe a nossa classe Programa no pacote aplicacao.



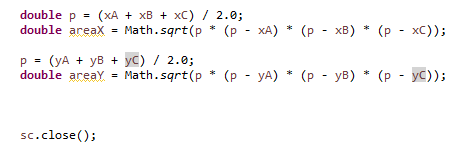


**Formula da área do triangulo:**

**A área é a raiz quadrada de p vezes(p-a) vezes(p-b) vezes(p-c) onde p é a+b+c divido por dois.**

****

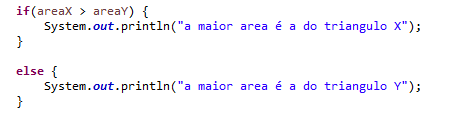
**Representando no programa.**

****

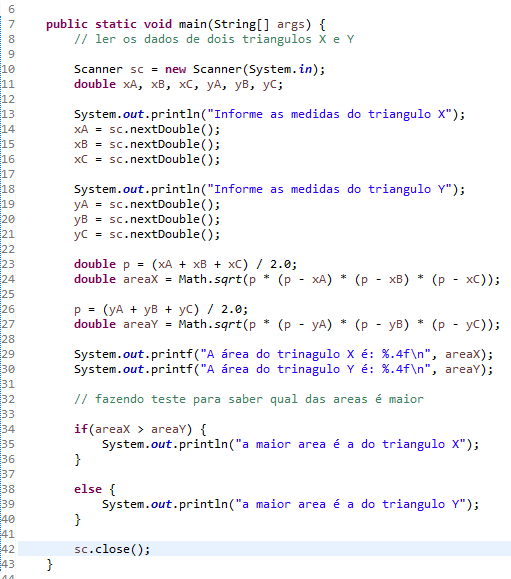
Imprimindo as áreas como string formatada:

****

**Fazendo os testes para saber qual das áreas é maior**

****

**Veja como ficou nossa aplicação sem orientação a objetos e teste.**

****