

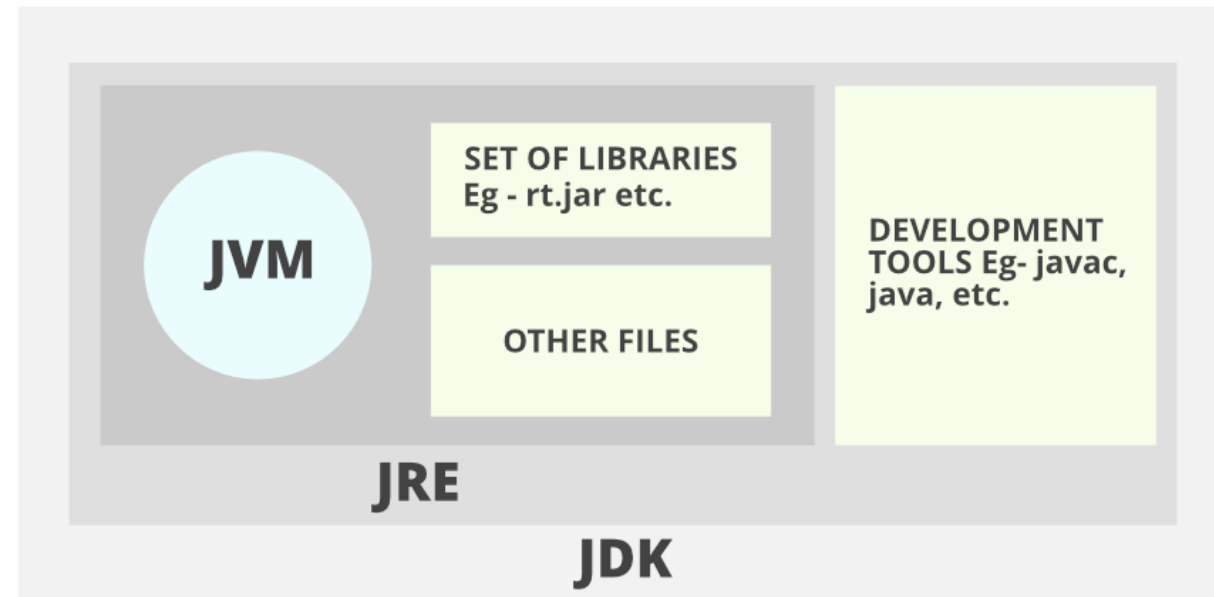
AULA 02 - AMBIENTE DE TRABALHO

Disciplina de Backend - Professor Ramon Venson - SATC 2024

Ferramentas de Trabalho

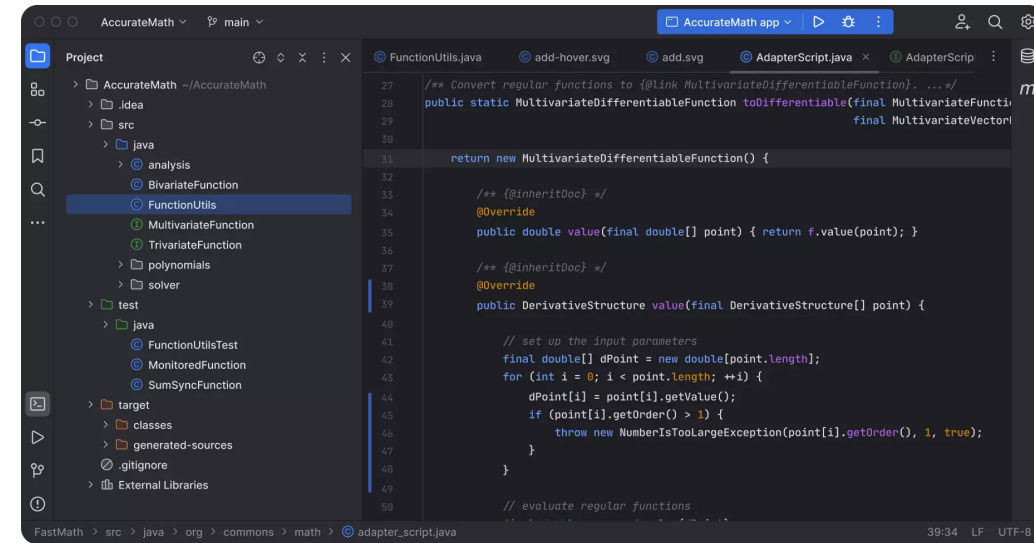
Java Development Kit

- JDK 21 (LTS)
- [JDK](#) ou [OpenJDK](#)



IntelliJ IDEA

- Integrated Development Environment (IDE)
- Community Edition



git

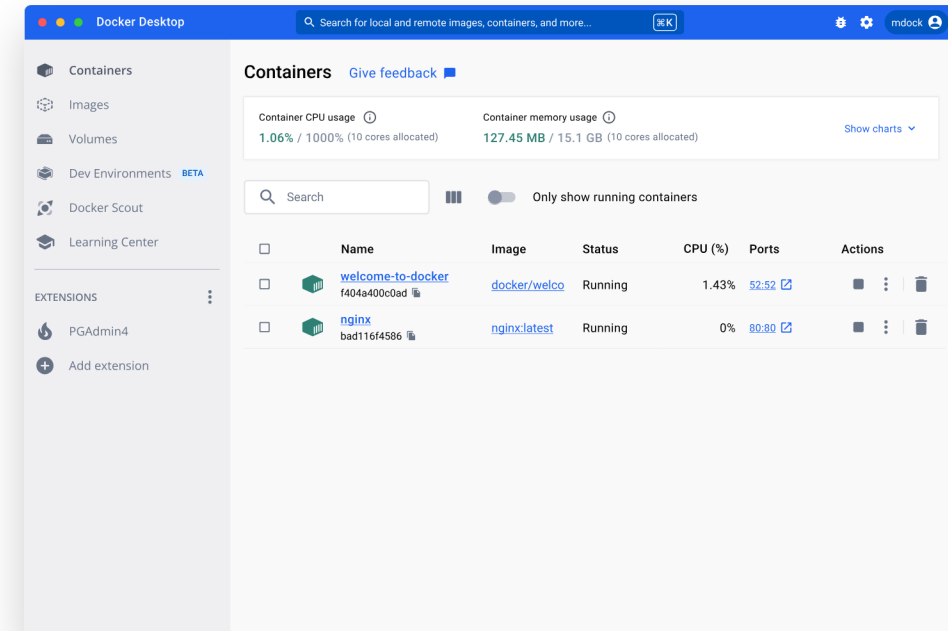
- Ferramenta de Controle de Versão
- Git Bash
- [Lastest Release](#)



Docker

- Containerização
- Compose para multi-containers
- Docker Desktop

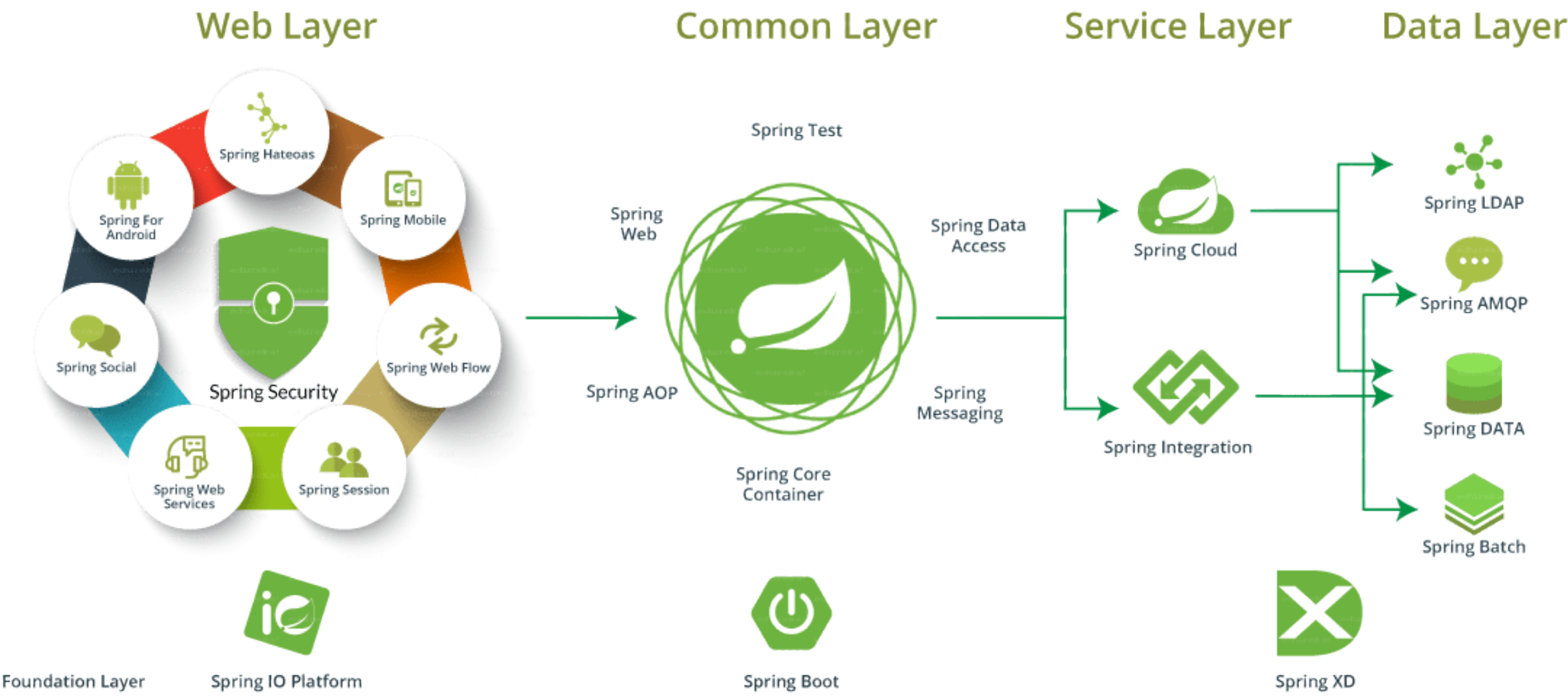
docker-compose precisa ser instalado para versões mais antigas do docker



Spring Framework

- Inversão de Controle (IoC)
- Modular
 - Spring Boot
 - Spring Web
 - Spring Data
- Spring





Praticando

Criando um Hello World

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

Realizando requisições HTTP

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) throws Exception{  
        String uri = "https://gitlab.com/snippets/1896187/raw";  
        HttpClient client = HttpClient.newHttpClient();  
        HttpRequest request = HttpRequest.newBuilder().uri(URI.create(uri)).build();  
        HttpResponse<String> response = client.send(request, BodyHandlers.ofString());  
        System.out.println(response.body());  
    }  
}
```

Gerando vetores a partir do texto

```
String [] linhas = texto.split("\n");
```

Percorrendo vetores

```
String[] linhas = {"Içara", "Maracajá", "Araranguá", "Cocal do Sul"};  
for (String l : linhas) {  
    System.out.println(l);  
}
```

Substituindo caracteres de uma String

```
String texto = "Amigos";  
texto.replace("o", "e");
```

Números aleatórios

Criando número aleatório:

```
double aleatorio = Math.random(); // 0.0 até 1.0 (não-inclusivo)
double numeroMultiplicado = aleatorio * 100; // 0.0 até 100.00 (não-inclusivo)
int numeroTruncado = (int) Math.floor(numeroMultiplicado) // 0 até 99;
```

Gerando indice aleatório:

```
String[] jogos = {"cs2", "lol", "fifa"}
int indiceAleatorio = Math.floor(Math.random() * jogos.length);
String jogoAleatorio = jogos[indiceAleatorio];
```

Exercícios

Exercício A

Implemente um programa em java que seja capaz de gerar e retornar no console o seguinte modelo de mensagem:

```
Cássio Ramos é um futebolista brasileiro de 32 anos que atua como goleiro. Atualmente defende o Corinthians.
```

A mensagem de texto deverá conter os seguintes requisitos:

- **Nome** e **sobrenome** aleatórios
- Idade (entre 17 e 40 anos)
- **Posição** (aleatória)
- **Clube** (aleatório)

Exercício B

Utilizando como base o exercício anterior, crie uma classe chamada `JogadorGerador` contendo um método capaz de realizar as requisições HTTP apenas uma vez e construir múltiplos objetos do tipo `Jogador`.

Crie também uma classe chamada `Jogador` contendo métodos que permitam que cada dado do jogador seja acessado individualmente através de métodos (`getNome`, `getSobrenome`, `getPosicao`, `getIdade`, `getClube`) e um método que gere a mensagem do exercício anterior (`getDescricao`).

O que aprendemos nessa aula?

- Instalar as ferramentas que serão utilizadas na disciplina;
- Organizar o Ambiente de Trabalho;
- Criar uma aplicação simples em java usando requisições HTTP;
- Introdução à manipulação de strings e vetores;