

# Prática do Hello, World!!

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello, World!");  
    }  
}
```

Exemplo Geral:  
Classe, Objeto, Atributos e Métodos

```

public class Cidade {

    public static void main(String[] args) {
        Casa casa1 = new Casa();
        casa1.qtdQuartos = 3;
        casa1.qtdPortas = 10;
        casa1.area = 100.7;
        casa1.corCasa = "Branca";
        casa1.cidade = "Fortaleza";
        casa1.imprimeValores();
    }
}

```

```

public class Casa {

    int qtdQuartos;
    String corCasa;
    Double area;
    int qtdPortas;
    String cidade;

    public void imprimeValores() {
        System.out.print(qtdQuartos+"\n");
        System.out.print(qtdPortas+"\n");
        System.out.print(area+"\n");
        System.out.print(corCasa+"\n");
        System.out.print(cidade+"\n");
    }
}

```

Atividade para ser entregue:

Seguindo o exemplo anterior, faça:

- Crie a classe chamada Indicadores e um método chamado ImprimirIndicadores para guardar 3 valores inteiros que imprima na tela:

```
int num1, num2, num3; public void imprimeIndicadores() {
```

• Em seguida crie uma classe chamada ExecutarValores: ela deve instanciar a classe Indicadores para um atributo chamado indicador1 nele você deve colocar os três valores, e use o método imprimirIndicadores do método Indicadores para imprimir os 3 indicadores na tela.