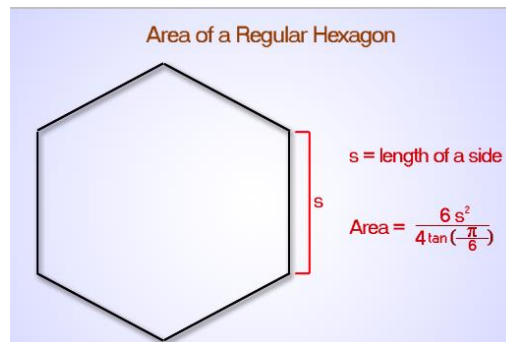


Olá

Neste terceiro dia o objetivo é melhorar a compreensão de variáveis e constantes no Java. Já sabemos que variáveis são espaços de memória no computador para armazenar os dados que utilizamos em nossos algoritmos. No Java precisamos indicar um tipo e um nome para elas. [Java Variables \(w3schools.com\)](https://www.w3schools.com/java/variables.asp). Não se esqueçam que Java é uma linguagem fortemente tipada, ou seja todas as variáveis necessariamente precisam ter um tipo específico. [Java Data Types \(w3schools.com\)](https://www.w3schools.com/java/java_data_types.asp)

Desafio do dia de hoje!

“Escreva um programa Java para calcular a área de um hexágono”



Área do hexágono: $(6 * s^2) / (4 * \tan(\pi/6))$,
onde s é o comprimento de um lado

Material de apoio:

- Tipos de dados:
<https://youtu.be/CSd0Jb54NkQ>
<https://www.javatpoint.com/pt/tipo-de-dado-em-java>
- Convertendo tipos de dados
<https://www.devmedia.com.br/conversoes-em-java/2695>
- Entrada de dados usando a classe Scanner:
https://www.w3schools.com/java/java_user_input.asp
- Entendendo o cálculo da área do hexágono regular
[Aprenda como calcular a área de um hexágono! \(stodi.com.br\)](https://stodi.com.br/aprenda-como-calcular-a-area-de-um-hexagono/)
[Hexágono: saiba tudo sobre essa figura! \(stodi.com.br\)](https://stodi.com.br/hexagono-saiba-tudo-sobre-essa-figura/)
- Classe Math para auxiliar no cálculo da tangente:
https://www.w3schools.com/java/java_math.asp
https://www.w3schools.com/jsref/jsref_tan.asp

Observação:

- ❖ O programador em sua essência é um resolutor de problemas. O computador não resolve nada, ele apenas executa as instruções que damos. Desta afirmação quero destacar a necessidade de conseguirem resolverem o cálculo da área sem o uso do computador antes de pensar em programar.
- ❖ Atentem-se para usar variáveis onde o dado pode mudar e constante onde não muda. Se preocupem também em utilizar o tipo correto de dado.