Exemplo0

# Classe MYCLASS

*/\*\*  
 \* Este programa serve para explicar o método main.   
 \*   
 \** ***@author*** *Carlos Tojal  
 \** ***@version*** *(03*-*10*-*2019)  
 \*/*public class MyClass {  
   
 */\*\*Método main()  
 \* No Java (e em outras linguagens também) o main é o ponto de entrada da aplicação.  
 \* É o método que a JRE procura para executar a aplicação.  
 \* Por isso, em alguns tipos de aplicação (como Swing ou console) é obrigatório tê-lo implementado.  
 \* Qualquer código dentro do método main () será executado.  
 \* Não precisa entender as palavras-passe antes e depois do main.  
 \* Por enquanto, lembre-de de que todo programa Java possui um nome de classe  
 \* que deve corresponder ao nome do arquivo e que todo o programa deve conter o método main ().\*/  
   
 /\*\* static - Define o método como estático, isso quer dizer que a classe não precisa ser  
 \* instanciada para chamar este método.  
 \* void - É tipo de retorno do método. Este tipo de retorno significa vazio/nada,  
 \* o método que não dá retorno nenhum. Os métodos podem retornar qualquer tipo do seu projeto,  
 \* até mesmo criados por si.  
 \* main - É o nome do método. Todo e qualquer método precisa ter um nome.  
 \* Os nomes são definidos pelo programador e geralmente seguem algum padrão convencional definido  
 \* previamente pela linguagem ou pela comunidade, embora isso seja opcional.\*/* // variáveis de instância - substitua o exemplo abaixo pelo seu próprio  
 private int x;  
  
 */\*\*  
 \* Construtor para objetos da classe MyClass  
 \*/* public MyClass() {  
 }  
   
 public static void main(String[] args) {  
 System.out.println("Hello World");  
 }  
}

# Classe VARIAVEIS

public class Variaveis {  
 */\*\*  
 \* Crie uma variável chama myNum do tipo int e atribua o valor 5  
 \*/* int mynum = 5; //Integer (whole number)  
  
 */\*\*  
 \* Pode declarar uma variável sem atribuir o valor e atrubuir o valor posteriormente:  
 \* int myNum;  
 \* myNum = 5;  
 \*/* int x = 5;  
 int y = 6;  
 float myFloatNum = 5.99f; //Floating point number  
 char myLetter = 'D'; //Character  
 boolean myBool = true; //Boolean  
 String myText = "Hello"; //String  
 String firstName = "John";  
 String lastName = "Smith";  
 String fullName = firstName + lastName;  
 */\*\*Data types are divided into two groups:  
 \* Primitive data types - includes byte, short, int, long, float, double, boolean and char  
 \* Non-primitive data types - such as String, Arrays and Classes  
 \*/  
 /\*\*In Java, there are two types of casting:  
 \* Widening Casting (automatically) - converting a smaller type to a larger type size  
 \* byte -> short -> char -> int -> long -> float -> double  
 \*  
 \* Narrowing Casting (manually) - converting a larger type to a smaller size type  
 \* double -> float -> long -> int -> char -> short -> byte  
 \*/  
 /\*\*  
 \* Construtor para objetos da classe Variaveis  
 \*/* public Variaveis() {  
 System.out.println(fullName);  
 }  
  
 public static void main(String[] args) {  
 */\*\*Quando há cálculos não se pode colucar o método main como static\*/* int x = 5;  
 int y = 6;  
 System.out.println(x + y); //Print the value of x + y  
 System.out.println(x + " and " + y + " is " + (x+y));  
 }  
  
 public int sampleMethod(int x , int y) {  
 return x + y;  
 }  
}

Exemplo1

# Classe PRINCIPAL