

CAPÍTULO 8

Eclipse IDE

"Dá-se importância aos antepassados quando já não temos nenhum."
— François Chateaubriand

Neste capítulo, você será apresentado ao Ambiente de Desenvolvimento Eclipse e suas principais funcionalidades.

8.1 - O ECLIPSE

O Eclipse (<http://www.eclipse.org>) é uma IDE (integrated development environment). Diferente de uma RAD, onde o objetivo é desenvolver o mais rápido possível através do *arrastar-e-soltar do mouse*, onde montanhas de código são gerados em background, uma IDE te auxilia no desenvolvimento, evitando se intrometer e fazer muita mágica.

O Eclipse é a IDE líder de mercado. Formada por um consórcio liderado pela IBM, possui seu código livre. A última versão é a 4.

Veremos aqui os principais recursos do Eclipse. Você perceberá que ele evita ao máximo te atrapalhar e apenas gera trechos de códigos óbvios, sempre ao seu comando. Existem também centenas de plugins gratuitos para gerar diagramas UML, suporte a servidores de aplicação, visualizadores de banco de dados e muitos outros.

Baixe o Eclipse do site oficial <http://www.eclipse.org>. Apesar de ser escrito em Java, a biblioteca gráfica usada no Eclipse, chamada SWT, usa componentes nativos do sistema operacional. Por isso você deve baixar a versão correspondente ao seu sistema operacional.

Descompacte o arquivo e pronto, basta rodar o executável.

Outras IDEs

Uma outra IDE open source famosa é o Netbeans, da Oracle.

(<http://www.netbeans.org>).

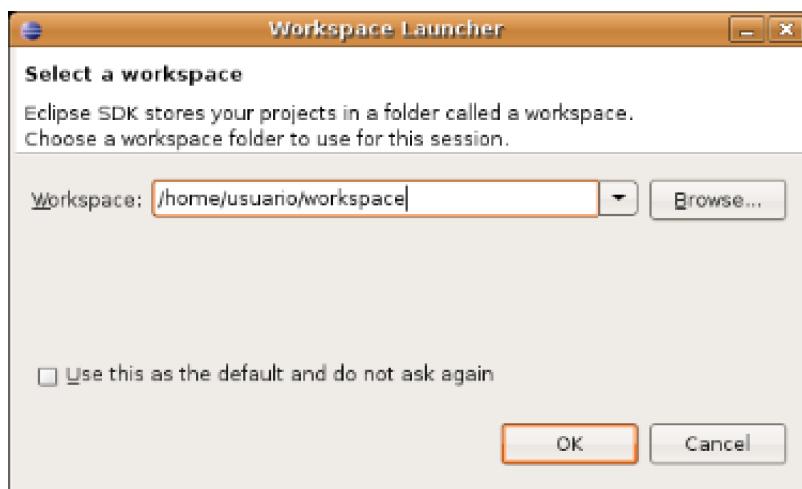
Além dessas, Oracle, Borland e a própria IBM possuem IDEs comerciais e algumas versões mais restritas de uso livre.

A empresa JetBrains desenvolve o IntelliJ IDEA, uma IDE paga que tem ganho muitos adeptos.

8.2 - APRESENTANDO O ECLIPSE

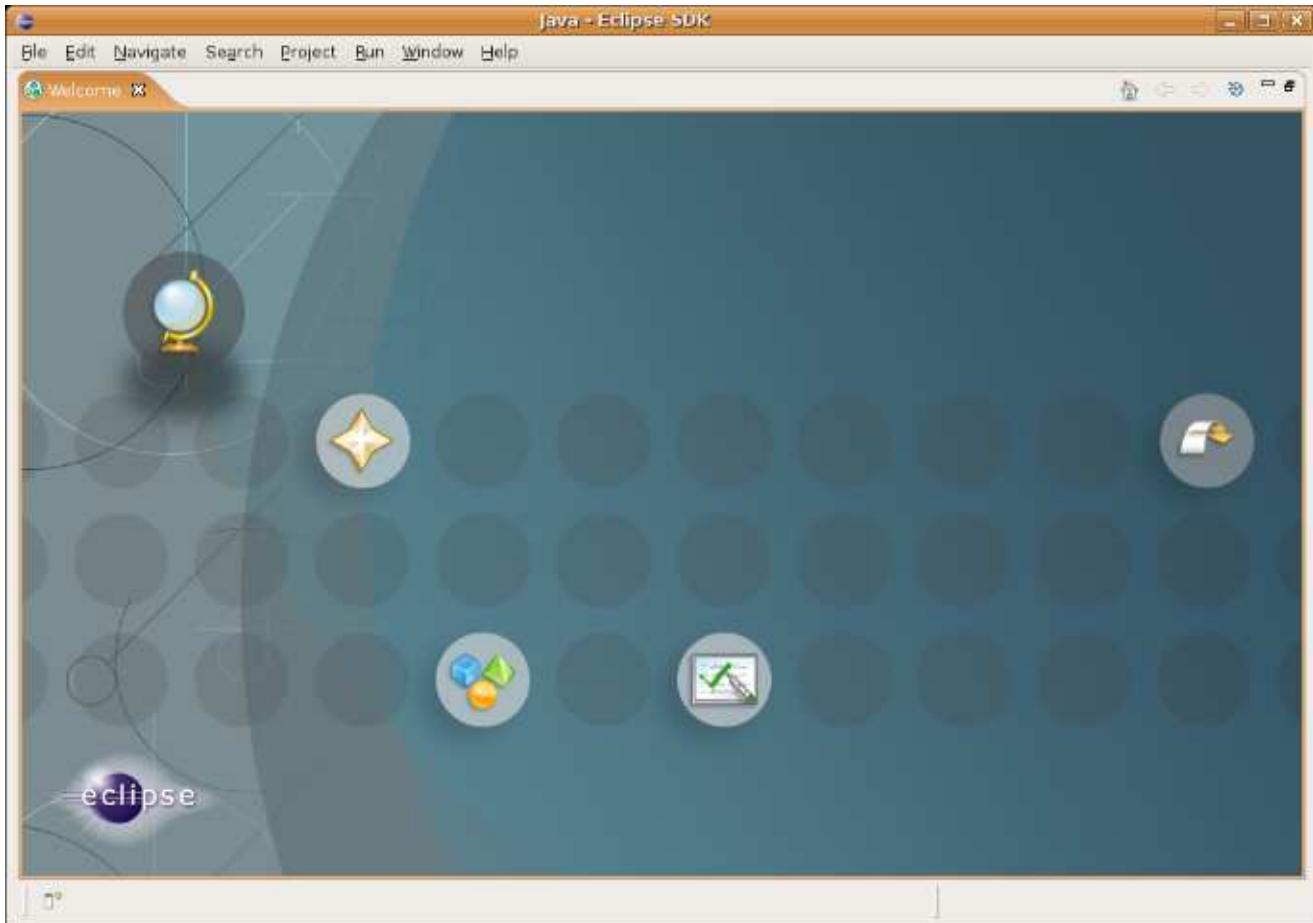
Clique no ícone do Eclipse no seu Desktop.

A primeira pergunta que ele te faz é que workspace você vai usar. Workspace define o diretório em que as suas configurações pessoais e seus projetos serão gravados.

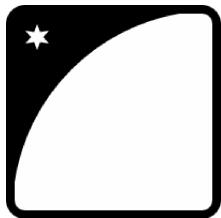


Você pode deixar o diretório pré-definido.

Logo em seguida, uma tela de Welcome será aberta, onde você tem diversos links para tutoriais e ajuda. Clique em Workbench. A tela de Welcome do Eclipse 4 é um pouco diferente, mas possui exatamente os mesmos recursos nos mesmos locais.



Você não está nessa página a toa



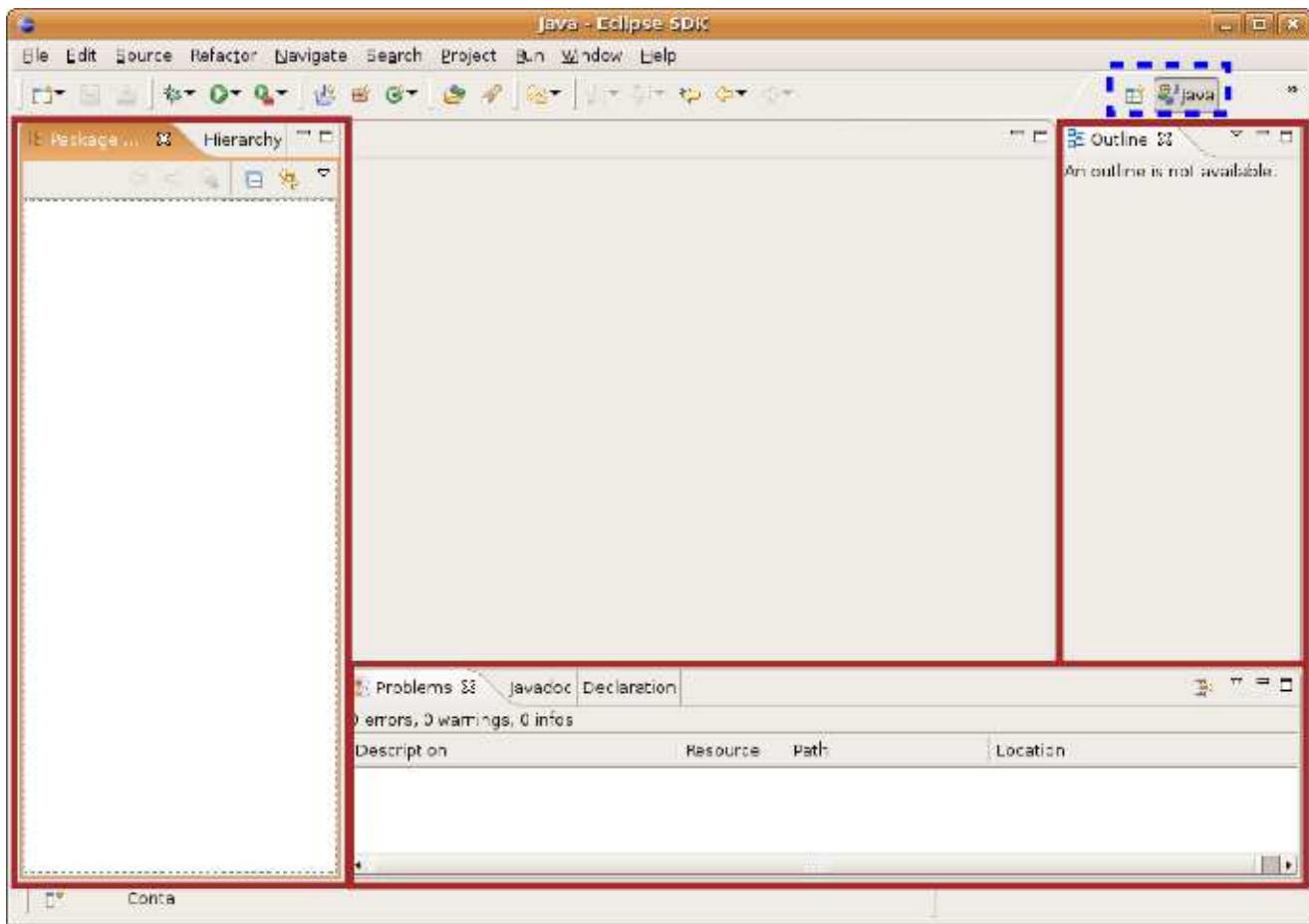
Você chegou aqui porque a Caelum é referência nacional em cursos de Java, Ruby, Agile, Mobile, Web e .NET.

Faça curso com **quem escreveu essa apostila**.

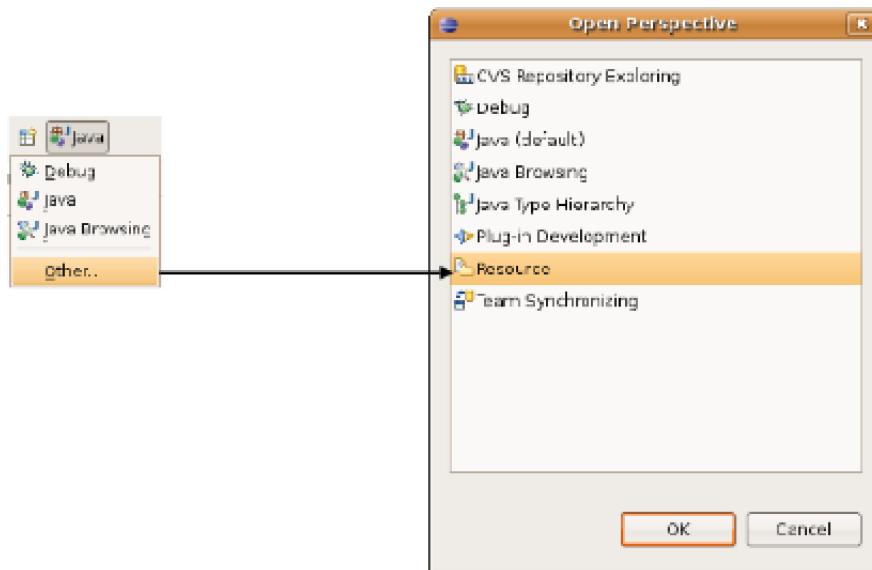
[Consulte as vantagens do curso Java e Orientação a Objetos.](#)

8.3 - VIEWS E PERSPECTIVE

Feche a tela de Welcome e você verá a tela abaixo. Nesta tela, destacamos as Views (em linha contínua) e as Perspectives (em linha pontilhada) do Eclipse.



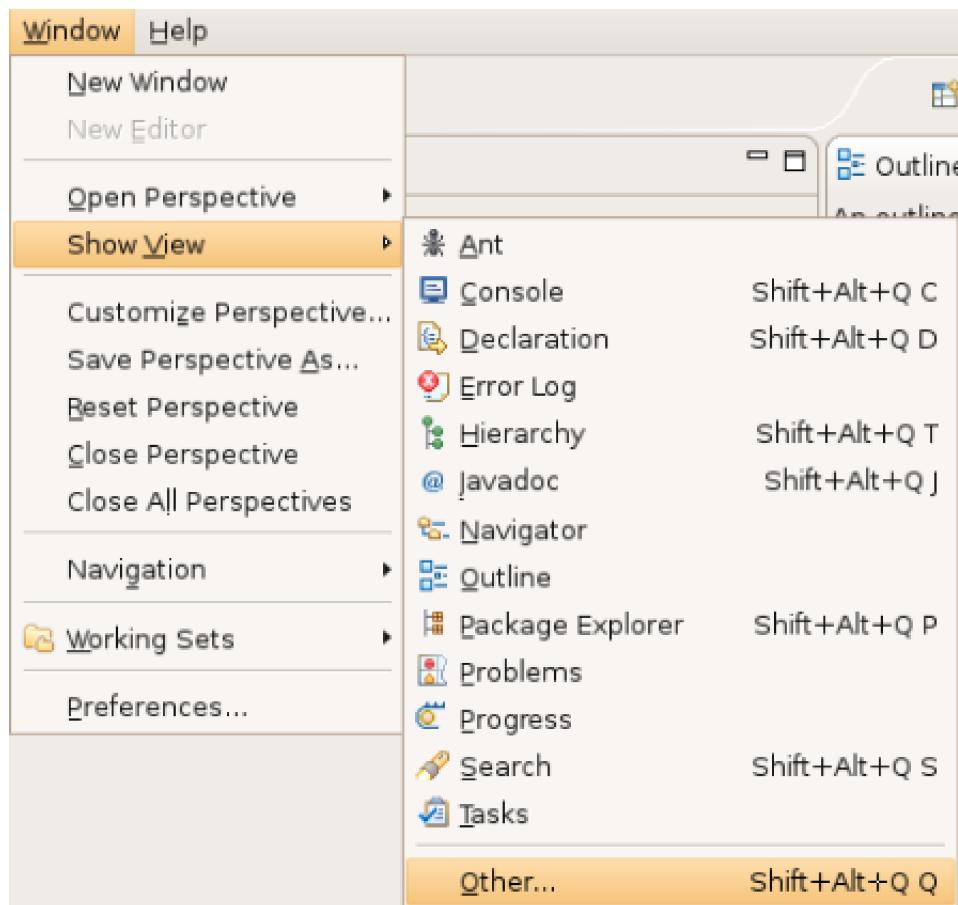
Mude para a perspectiva Resource, clicando no ícone ao lado da perspectiva Java, selecionando Other e depois Resource. Neste momento, trabalharemos com esta perspectiva, antes da de Java, pois ela possui um conjunto de Views mais simples.



A View Navigator mostra a estrutura de diretório assim como está no sistema de arquivos. A View Outline mostra um resumo das classes, interfaces e enumerações declaradas no arquivo java atualmente editado (serve também para outros tipos de arquivos).

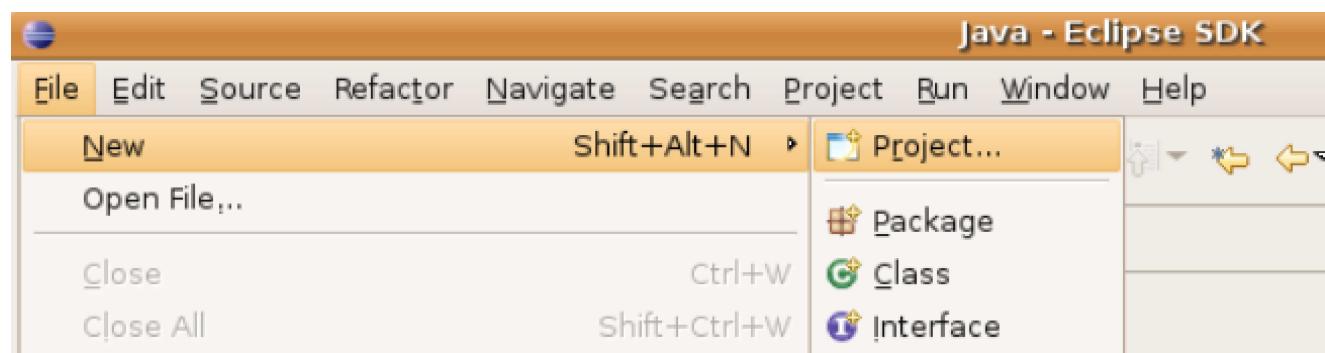
No menu **Window -> Show View -> Other**, você pode ver as dezenas de Views que já vem embutidas no Eclipse. Acostume-se a sempre procurar novas Views, elas podem te

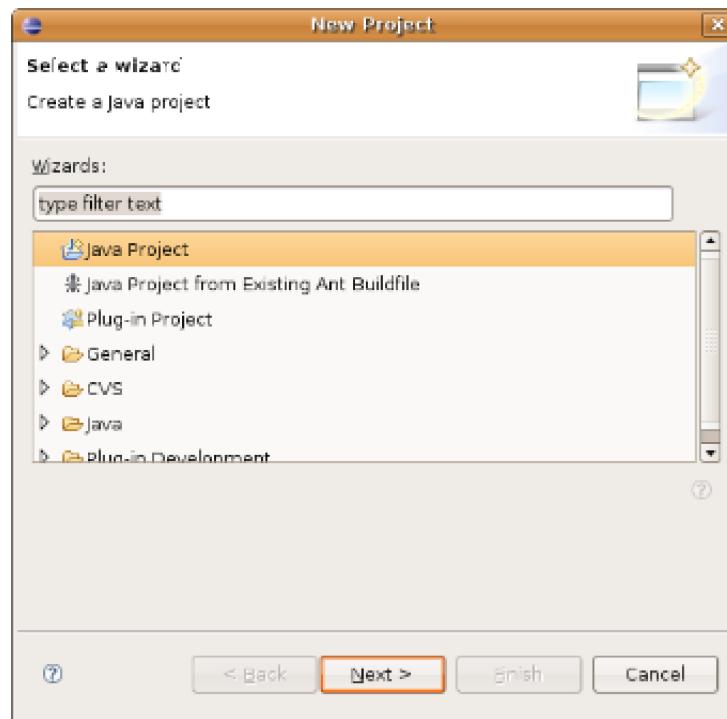
ajudar em diversas tarefas.



8.4 - CRIANDO UM PROJETO NOVO

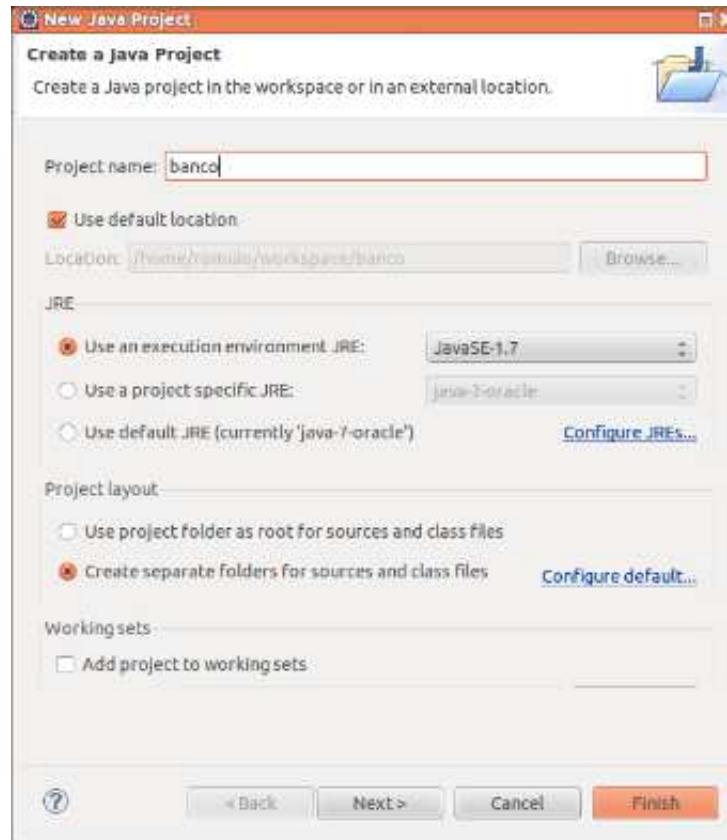
Vá em **File** -> **New** -> **Project**. Seleciona Java Project e clique em Next.





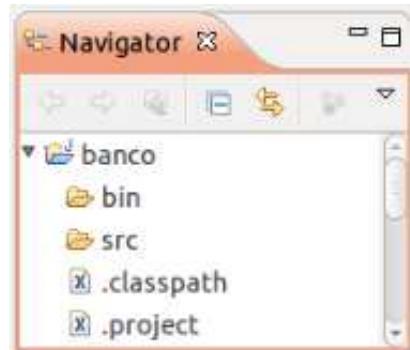
Crie um projeto chamado banco.

Você pode chegar nessa mesma tela clicando com o botão da direita no espaço da View Navigator e seguindo o mesmo menu. Nesta tela, configure seu projeto como na tela abaixo:

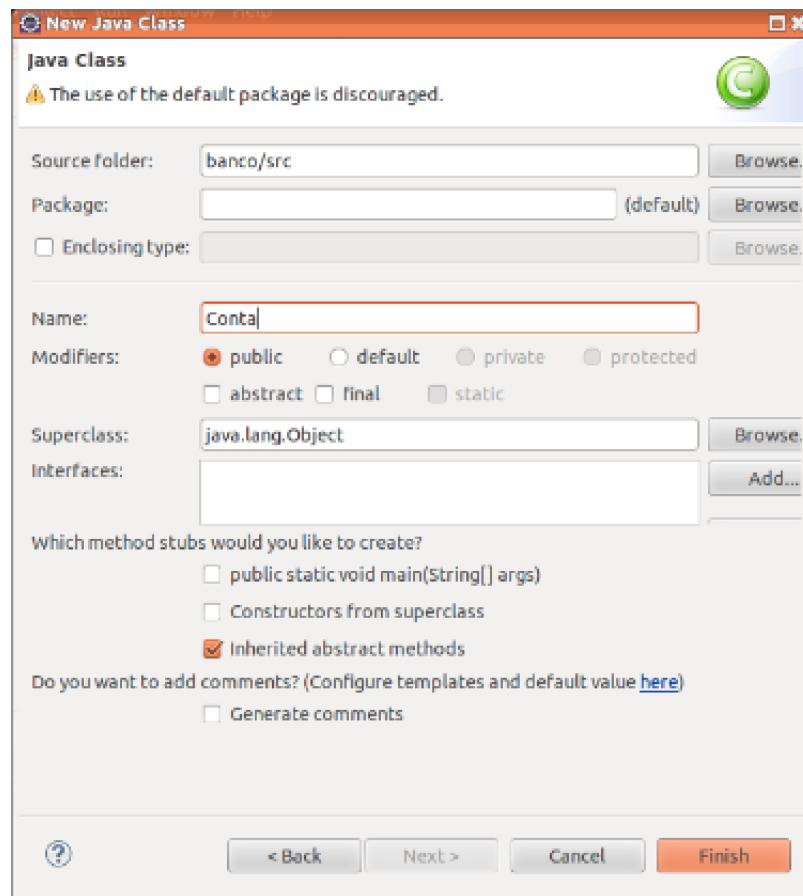


Isto é, marque "create separate source and output folders", desta maneira seus arquivos java e arquivos class estarão em diretórios diferentes, para você trabalhar de uma maneira mais organizada.

Clique em Finish. O Eclipse pedirá para trocar a perspectiva para Java; escolha "**Não**" para permanecer em Resource. Na View *Navigator*, você verá o novo projeto e suas pastas e arquivos:



Vamos iniciar nosso projeto criando a classe Conta. Para isso, vá em File -> New -> Other -> Class. Clique em Next e crie a classe seguindo a tela abaixo:



Clique em Finish. O Eclipse possui diversos wizards, mas usaremos o mínimo deles. O interessante é usar o *code assist* e *quick fixes* que a ferramenta possui e veremos em seguida. Não se atente às milhares de opções de cada wizard, a parte mais interessante do Eclipse não é essa.

Escreva o método `deposita` como abaixo e note que o Eclipse reclama de erro em `this.saldo` pois este atributo não existe.

```
public class Conta {
    void deposita(double valor){
        this.saldo += valor;
    }
}
```

Vamos usar o recurso do Eclipse de **quick fix**. Coloque o cursor em cima do erro e aperte Ctrl + 1.

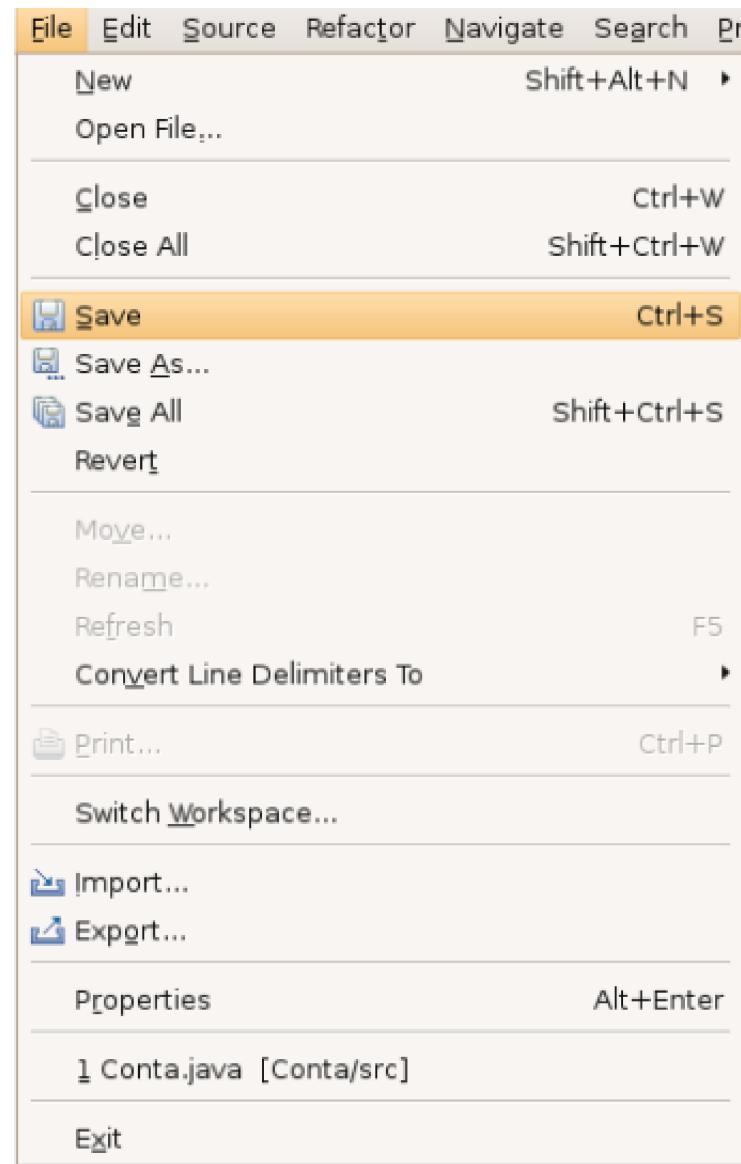
```
public class Conta {
    void deposita(double valor){
        this.saldo += valor;
    }
}
```

O Eclipse sugerirá possíveis formas de consertar o erro; uma delas é, justamente, criar o campo saldo na classe Conta, que é nosso objetivo. Clique nesta opção.

```
public class Conta {
    private double saldo;
    void deposita(double valor){
        this.saldo += valor;
    }
}
```

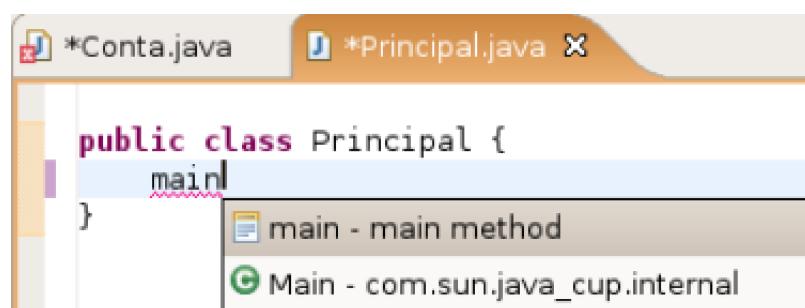
Este recurso de quick fixes, acessível pelo Ctrl+1, é uma das grandes facilidades do Eclipse e é extremamente poderoso. Através dele é possível corrigir boa parte dos erros na hora de programar e, como fizemos, economizar a digitação de certos códigos repetitivos. No nosso exemplo, não precisamos criar o campo antes; o Eclipse faz isso para nós. Ele até acerta a tipagem, já que estamos somando ele a um double. O private é colocado por motivos que já estudamos.

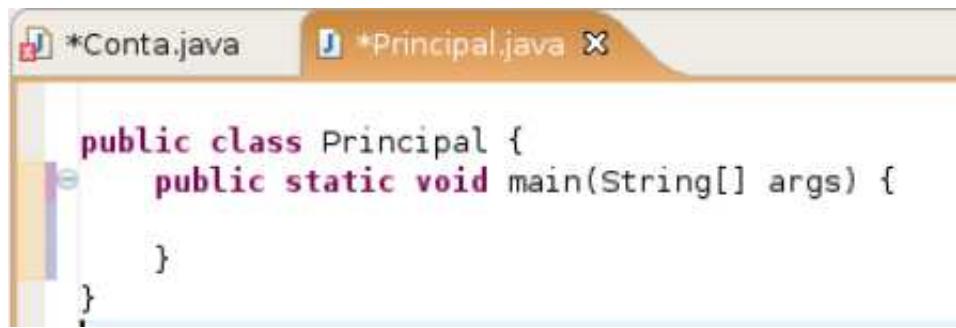
Vá ao menu File -> Save para gravar. Control + S tem o mesmo efeito.



8.5 - CRIANDO O MAIN

Crie uma nova classe chamada `Principal`. Vamos colocar um método `main` para testar nossa `Conta`. Em vez de digitar todo o método `main`, vamos usar o **code assist** do Eclipse. Escreva só `main` e aperte `Ctrl + Espaço` logo em seguida.





```
public class Principal {
    public static void main(String[] args) {
    }
}
```

O Eclipse sugerirá a criação do método `main` completo; selecione esta opção. O control + espaço é chamado de **code assist**. Assim como os quick fixes são de extrema importância. Experimente usar o code assist em diversos lugares.

Dentro do método `main`, comece a digitar o seguinte código:

```
Conta conta = new Conta();
conta.deposita(100.0);
```

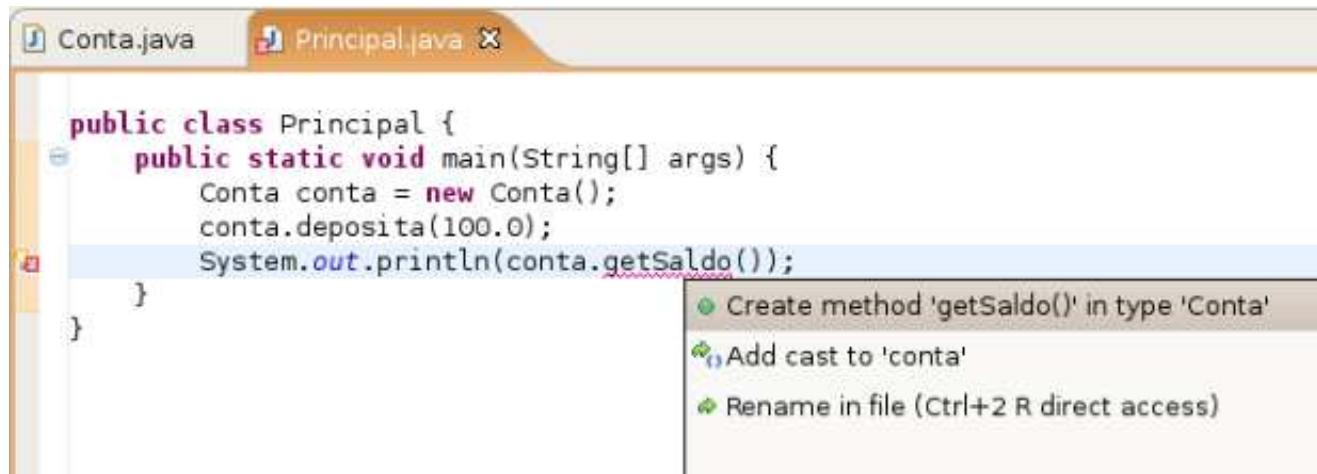
Observe que, na hora de invocar o método sobre o objeto `conta`, o Eclipse sugere os métodos possíveis. Este recurso é bastante útil, principalmente quando estivermos programando com classes que não são as nossas, como da API do Java. O Eclipse aciona este recurso quando você digita o ponto logo após um objeto (e você pode usar o Ctrl+Espaço para acioná-lo).

Vamos imprimir o saldo com `System.out.println`. Mas, mesmo nesse código, o Eclipse nos ajuda. Escreva `syso` e aperte Ctrl+Espaço que o Eclipse escreverá `System.out.println()` para você.

Para imprimir, chame o `conta.getSaldo()`:

```
System.out.println(conta.getSaldo());
```

Note que o Eclipse acusará erro em `getSaldo()` porque este método não existe na classe `Conta`. Vamos usar Ctrl+1 em cima do erro para corrigir o problema:



```
public class Principal {
    public static void main(String[] args) {
        Conta conta = new Conta();
        conta.deposita(100.0);
        System.out.println(conta.getSaldo());
    }
}
```

Create method 'getSaldo()' in type 'Conta'

Add cast to 'conta'

Rename in file (Ctrl+2 R direct access)

O Eclipse sugere criar um método `getSaldo()` na classe `Conta`. Selecione esta opção e o método será inserido automaticamente.

```
public Object getSaldo() {  
    // TODO Auto-generated method stub  
    return null;  
}
```

Ele gera um método não exatamente como queríamos, pois nem sempre há como o Eclipse ter de antemão informações suficientes para que ele acerta a assinatura do seu método. Modifique o método `getSaldo` como segue:

```
public double getSaldo() {  
    return this.saldo;  
}
```

Esses pequenos recursos do Eclipse são de extrema utilidade. Dessa maneira, você pode programar sem se preocupar com métodos que ainda não existem, já que a qualquer momento ele pode gerar o esqueleto (a parte da assinatura do método).

Seus livros de tecnologia parecem do século passado?



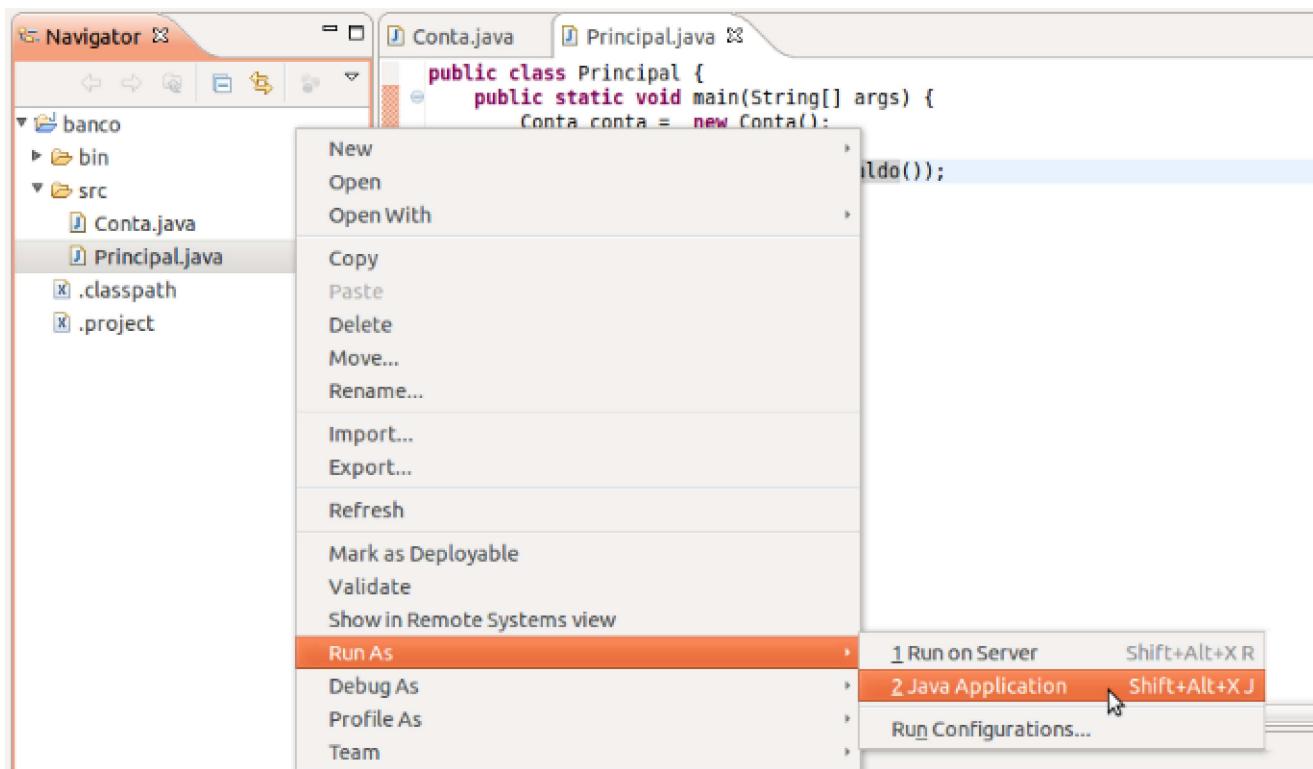
Conheça a **Casa do Código**, uma **nova** editora, com autores de destaque no mercado, foco em **ebooks** (PDF, epub, mobi), preços **imbatíveis** e assuntos **atuais**.

Com a curadoria da **Caelum** e excelentes autores, é uma abordagem **diferente** para livros de tecnologia no Brasil. Conheça os títulos e a nova proposta, você vai gostar.

[Casa do Código, livros para o programador.](#)

8.6 - EXECUTANDO O MAIN

Vamos rodar o método `main` dessa nossa classe. No Eclipse, clique com o botão direito no arquivo `Principal.java` e vá em Run as... Java Application.



O Eclipse abrirá uma View chamada Console onde será apresentada a saída do seu programa:



Quando você precisar rodar de novo, basta clicar no ícone verde de play na toolbar, que roda o programa anterior. Ao lado desse ícone tem uma setinha onde são listados os 10 últimos executados.

8.7 - PEQUENOS TRUQUES

O Eclipse possui muitos atalhos úteis para o programador. Sem dúvida os 3 mais importantes de conhecer e de praticar são:

- **Ctrl + 1** Aciona o quick fixes com sugestões para correção de erros.
- **Ctrl + Espaço** Completa códigos
- **Ctrl + 3** Aciona modo de descoberta de menu. Experimente digitar **Ctrl+3** e depois

digitar **ggas** e **enter**. Ou então de **Ctrl + 3** e digite *new class*.

Você pode ler muito mais detalhes sobre esses atalhos no blog da Caelum:
<http://blog.caelum.com.br/as-tres-principais-teclas-de-atalho-do-eclipse/>

Existem dezenas de outros. Dentre os mais utilizados pelos desenvolvedores da Caelum, escolhemos os seguintes para comentar:

- **Ctrl + F11** roda a última classe que você rodou. É o mesmo que clicar no ícone verde que parece um botão de play na barra de ferramentas.
- **Ctrl + PgUp** e **Ctrl + PgDown** Navega nas abas abertas. Útil quando estiver editando vários arquivos ao mesmo tempo.
- **Ctrl + Shift + F** Formata o código segundo as convenções do Java
- **Ctrl + M** Expande a View atual para a tela toda (mesmo efeito de dar dois cliques no título da View)
- **Ctrl + Shift + L** Exibe todos os atalhos possíveis.
- **Ctrl + O** Exibe um outline para rápida navegação
- **Alt + Shift + X e depois J** Roda o `main` da classe atual. Péssimo para pressionar! Mais fácil você digitar **Control+3** e depois digitar *Run!*. Abuse desde já do **Control+3**

Veremos mais no decorrer do curso, em especial quando virmos pacotes.

8.8 - EXERCÍCIOS: ECLIPSE

1. Dentro do projeto `banco`, crie as classes `ContaCorrente` e `ContaPoupanca` no nosso projeto do Eclipse. Na classe `Conta`, crie os métodos `atualiza` e `saca` como no capítulo anterior. Desta vez, tente abusar do *control + espaço* e *control + 1*.

Por exemplo:

```
publ<ctrl espaco> v<ctrl espaco> atualiza(do<ctrl espaço> taxa){
```

Repare que até mesmo nomes de variáveis, ele cria para você! Acompanhe as dicas do instrutor.

Muitas vezes, ao criarmos um objeto, nem mesmo declaramos a variável:

```
new ContaCorrente();
```

Vá nessa linha e dê *control + 1*. Ele vai sugerir e declarará a variável pra você.

2. Imagine que queremos criar um setter do saldo para a classe Conta. Dentro da classe Conta, digite:

```
setSa<ctrl + espaco>
```

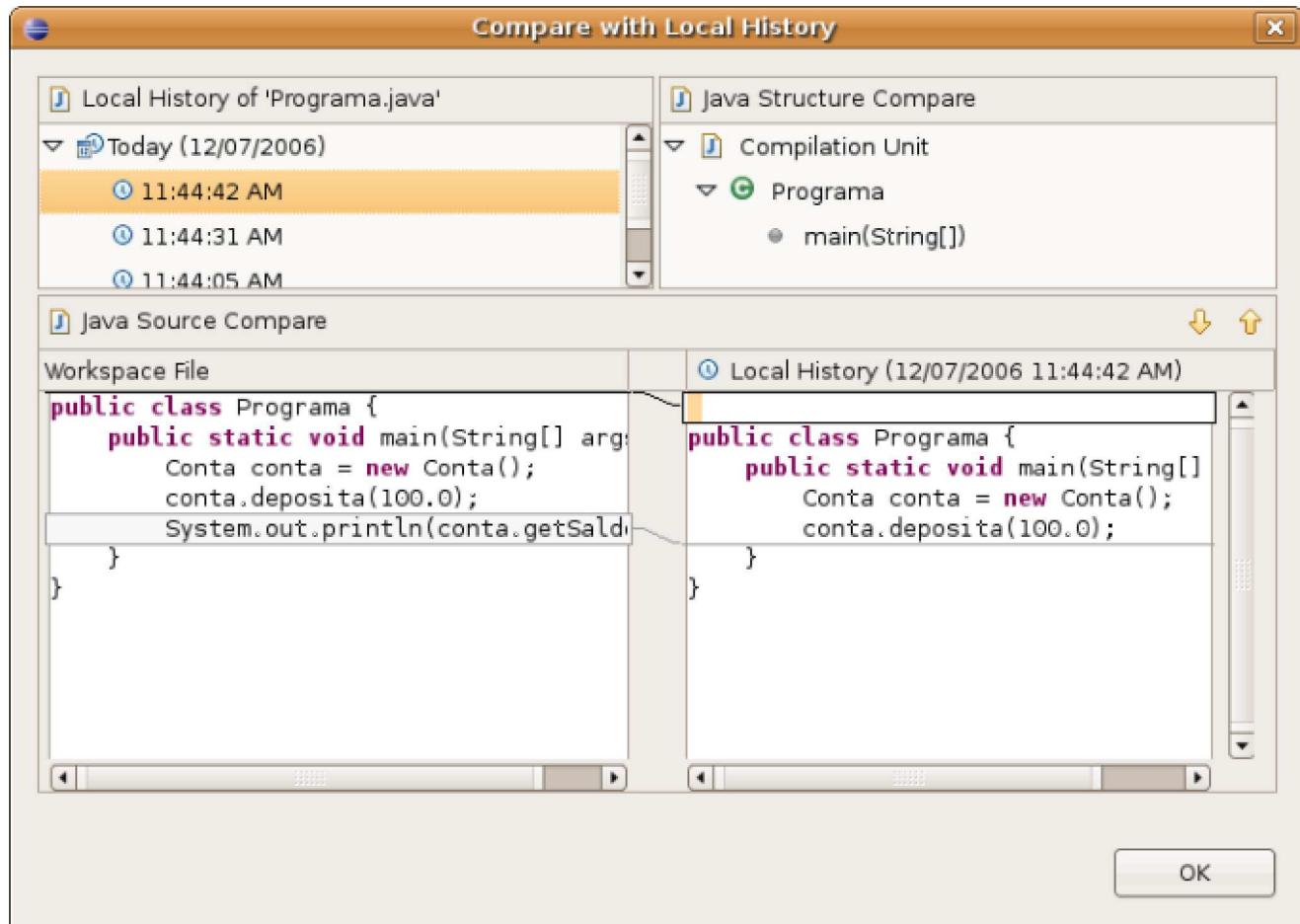
O mesmo vale no caso de você querer reescrever um método. Dentro de ContaCorrente faça:

```
atua<ControlEspaco>
```

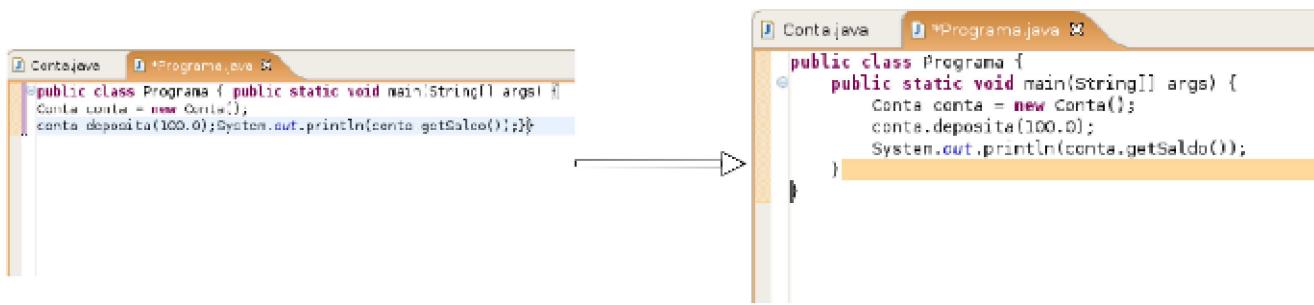
3. Vá na sua classe que tem o `main` e segure o CONTROL apertado enquanto você passa o mouse sobre o seu código. Repare que tudo virou hyperlink. Clique em um método que você está invocando na classe Conta.

Você pode conseguir o mesmo efeito, de abrir o arquivo no qual o método foi declarado, de uma maneira ainda mais prática: sem usar o mouse, quando o cursor estiver sobre o que você quer analisar, simplesmente clique F3.

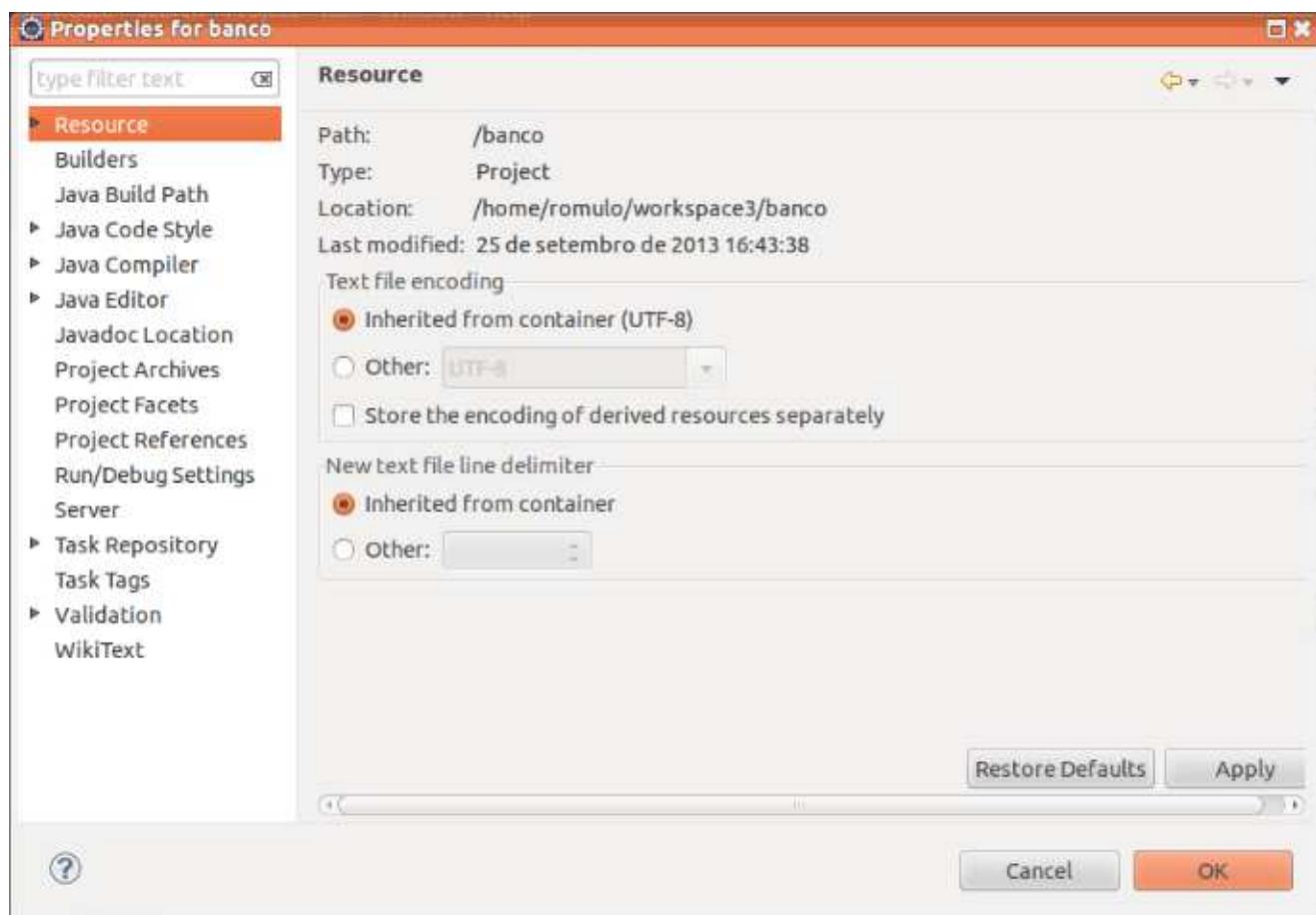
4. Dê um clique da direita em um arquivo no navigator. Escolha **Compare With -> Local History**. O que é esta tela?



5. Use o *Control + Shift + F* para formatar o seu código. Dessa maneira, ele vai arrumar a bagunça de espaçamento e enters do seu código.

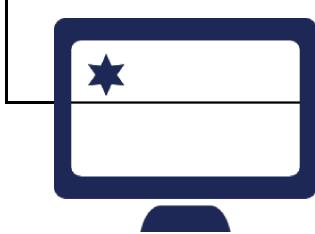


6. (opcional) Crie no seu projeto a classe `AtualizadorDeContas` como no capítulo anterior.
7. (opcional) O que são os arquivos `.project` e `.classpath`? Leia o conteúdo deles.
8. (opcional) Clique da direita no projeto, propriedades. É uma das telas mais importantes do Eclipse, onde você pode configurar diversas informações para o seu projeto, como compilador, versões, formatador e outros.



Agora é a melhor hora de aprender algo novo

Se você gosta de estudar essa apostila aberta da Caelum, certamente vai gostar dos novos **cursos online** que lançamos na plataforma **Alura**. Você estuda a qualquer momento com a **qualidade** Caelum.



[Conheça a Alura.](#)

8.9 - DISCUSSÃO EM AULA: REFACTORING

Existe um menu no Eclipse chamado *Refactor*. Ele tem opções bastante interessantes para auxiliar na alteração de código para melhorar organização ou clareza. Por exemplo, uma de suas funcionalidades é tornar possível mudar o nome de uma variável, método ou mesmo classe de forma que uma alteração (em um lugar só do sistema) atualize todas as outras vezes que usavam o nome antigo.

Usar bons nomes no seu código é um excelente começo para mantê-lo legível e fácil de dar manutenção! Mas o assunto "Refatoração" não para por aí: quebrar métodos grandes em menores, dividir classes grandes em algumas pequenas e mais concisas, melhorar o encapsulamento... todas essas são formas de refatoração. E esse menu do Eclipse nos ajuda a fazer várias delas.

CAPÍTULO ANTERIOR:

[Herança, reescrita e polimorfismo](#)

PRÓXIMO CAPÍTULO:

[Classes Abstratas](#)

Você encontra a Caelum também em:

Blog Caelum

Cursos Online

Facebook

Newsletter

Casa do Código

Twitter