

→ C / DEV / WS / Document

↳ Selecionar momento, p/ facilitar estado de trabalho

SDK / IDE

↳ Pacote

↳ Classe na todas as classes do sua com a c/ letra maiúscula

↳ seja } e o restante } converção

- Classe execução

↳ tem o método "main" → é o que tem menos atribuição

~~então~~

→ Sobre onde o recurso de classe / estrutura de classes, de acordo c/ finalidade

Ex. Classe Aluno é uma Classe Estereótipo

→ momento da utilização Objeto é o new "instancia" f da estrutura

• método → pode retornar

→ todo método precisa ter do retorno / nome bem definido / parâmetro } Precisamos saber isso

↳ Conteúdo de método ↗

- São todos os métodos de métodos  
↳ ex. toLowerCase

Atribuição e Retorno

VARIÁVEIS

→ Colocar Suscet → p/ testando o resultado

→ Palavras Reservadas, 52 palavras que não podem ser utilizadas como nome de classe, métodos e atributo

• Classe String  
• Classe Data

→ Modificadores de Acesso } Palavras Reservadas

→ Tipos Primitivos

Ex: Performance, Gerenciamento de Co

→ Está relacionado a Requisitos, a forma como ~~se~~ será atendida no projeto  
Saber bits dos tipos de acordo c/ Ex: estatísticas de vida até 127  
Qual momento utilizar o tipo de dado

tipo / nome / atribuição

metodo } Primeira let. minúscula  
variável } não com espaço,  
underline

→ lembrar que o metodo (tipo nome) {

Obs: Java se não declarar o tipo numero primitivo, o Java converte.  
P/ int → forma

→ menor unidade medida & ambito empresarial

import / package, final, Abstract, return } Palavras Reservadas

→ Vai pegando c/ a prática

→ Variáveis e Constantes

→ boas Práticas

tipo / nome / valor

- Constante

→ Variáveis, contêiner que não sofre alterações de/ do valor

- utilização final

→ Ver de fato Requisitos

→ Classes → classes futuras

→ Classe de domínio/modelo

• Aluno

↳ Professor de aplicação

↳ O que compõem

CONVENÇÕES

→ Classe de Negócio

↳ manipula

→ Classes de Repositório

→ Cada classe que contém um objeto ela tem uma representação em nosso contexto

• Orientação Objetos

↳ atribuidor características e comportamentos

↳ Nome Classe

↳ atributos (propriedades)

↳ métodos (comportamentos) ações

- A cada vez vai ter um objeto

↳ cria um objeto!

→ Objeto

↳ Representação do mundo real

↳ Atribuído em memória

↳ Conjunto de objetos que interagem

Depois da classe estruturada temos os objetos

↳ Resultante da interação sobre o sistema