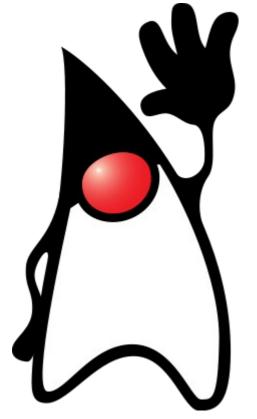
Programação Orientada a Objetos

Departamento de Computação Universidade Federal de Sergipe



Introdução à Java

Prof. Kalil Araujo Bispo kalil@dcomp.ufs.br

Roteiro

- O que é Java?
- Como tudo começou...
- Quem usa?
- Como funciona?
- Entendendo as versões
- Por que Java?
- Primeiro programa

O que é Java

- Uma linguagem, uma plataforma, uma tecnologia...
- Paradigma Orientado a Objetos
- Biblioteca de classes

Como tudo começou...

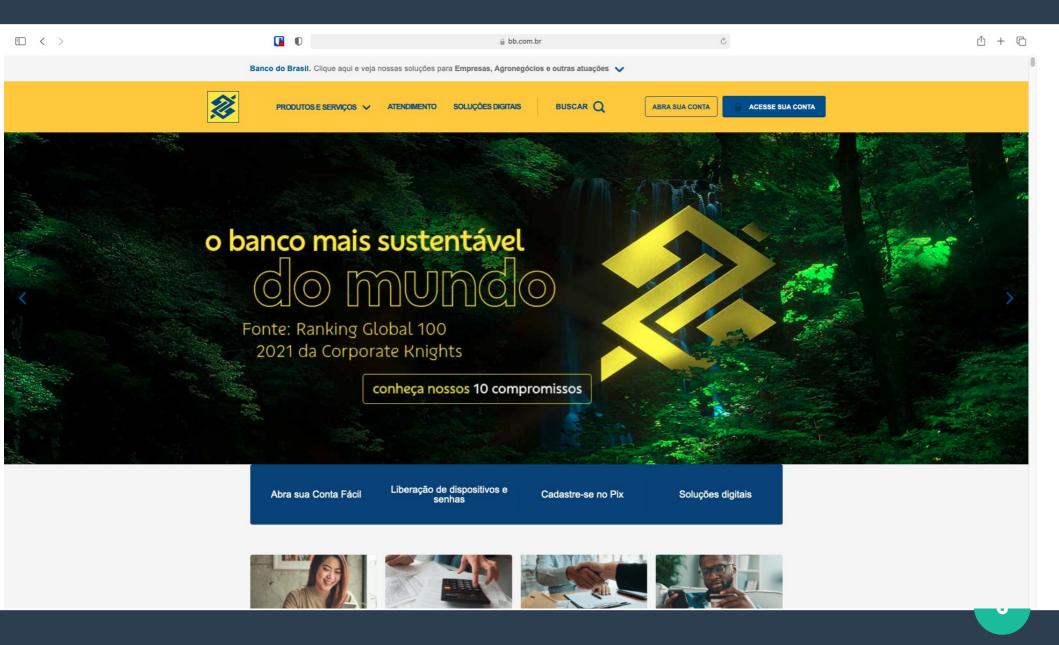
- Em 1991, a Sun estabelece grupo de pesquisa
 - Green Project
 - Os mentores do projeto: Patrick Naughton, Mike Sheridan
 e James Gosling
 - Acreditavam que haveria uma convergência dos computadores com os equipamentos e eletrodomésticos comumente usados pelas pessoas no seu dia-a-dia
 - Criar um interpretador para pequenos dispositivos

Como tudo começou...

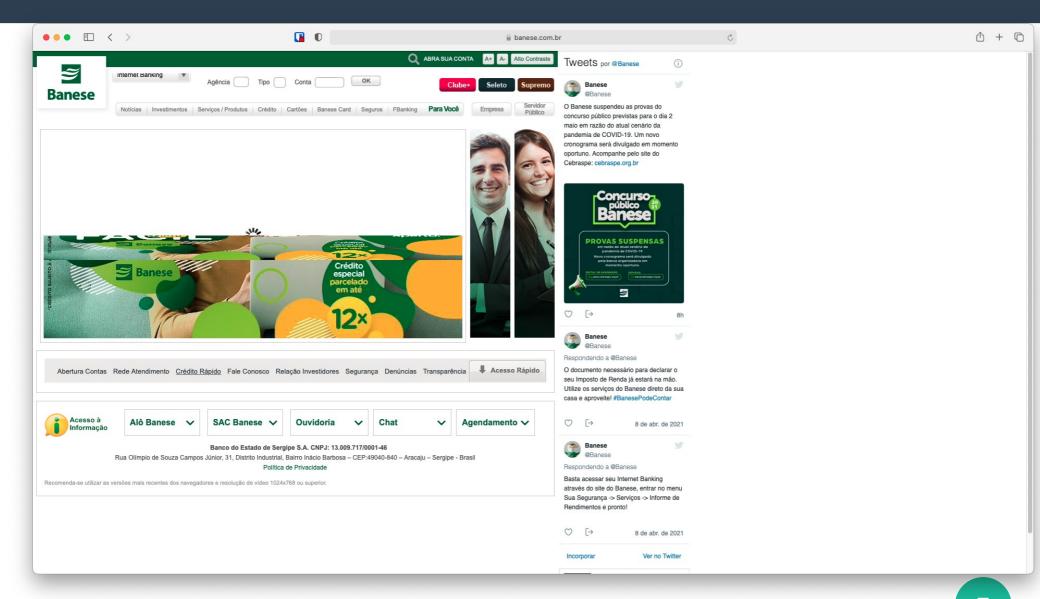
Com o advento da Web

- Java precisou ser adaptada
- Foi projetada para se mover por meio das redes de dispositivos heterogêneos
- O estático HTML dos navegadores promoveu a rápida disseminação da dinâmica tecnologia Java
- Pequenas aplicações que rodassem em qualquer browser ou SO
- Lançamento do Java 1.02
- Atualmente o Java ganhou destaque no lado servidor

Quem usa Java?

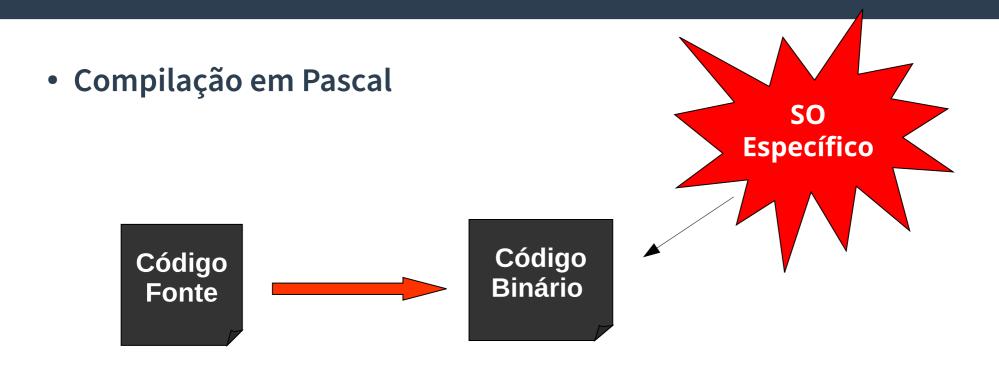


Quem usa Java?

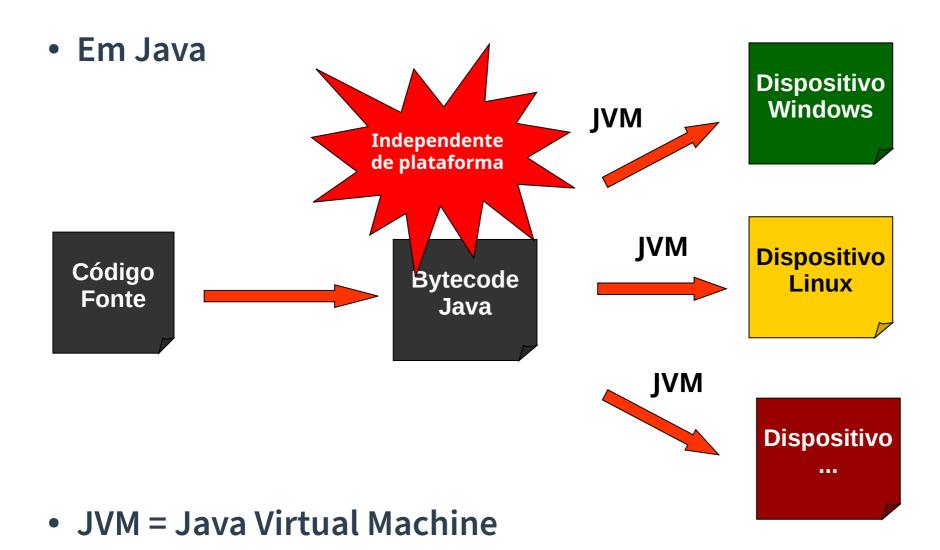


Quem usa Java?

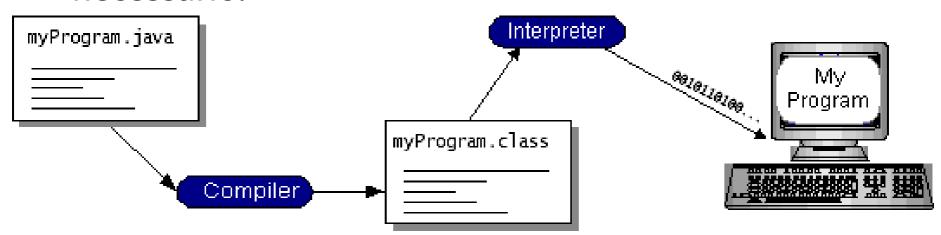




- Muitas vezes utilizamos bibliotecas do próprio Sistema
 Operacional
 - EX: Acesso a rede e arquivos

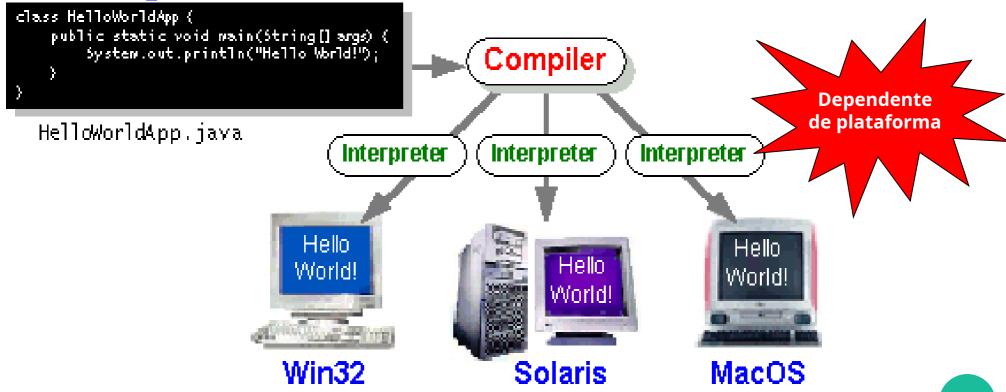


- Usando a Máquina Virtual...
 - O código fonte é compilado para bytecode
 - O bytecode é interpretado a medida que for sendo necessário.



• Usando a máquina virtual...





- Interpretação → lentidão???
 - JVM → 2^a. Compilação
 - JIT Compiler (Just in Time Compiler)
 - Hotspot (código bastante executado)
 - A JVM otimiza a compilação durante a execução

Entendendo as versões

- Fazer download de?
 - JRE Java Runtime Environment

JVM

JDK – Java Development Kit

Compilador + JVM

Entendendo as versões

Plataformas

- JSE: **J**ava **S**tandard **E**dition
- JEE: Java Enterprise Edition
- JME: Java Micro Edition
- Java Card
- JavaFX

Por que Java?

- Quais são os seus maiores problemas quando está programando?
 - Ponteiros?
 - Liberar memória?
 - Organização?
 - Falta de bibliotecas boas?
 - Ter de reescrever parte do código ao mudar de sistema operacional?
 - Custo de usar a tecnologia?

Por que Java?

- Orientada a Objetos
- Não tem ponteiros
- É distribuída com um vasto conjunto de bibliotecas (ou APIs)
- Portabilidade "write once, run anywhere"
- Recursos de Rede
- Segurança Pode executar programas via rede com restrições de execução
- Sintaxe similar a C/C++

Por que Java?

- Facilidades de Internacionalização Suporta nativamente caracteres Unicode
- Possui facilidades para criação de programas distribuídos e multitarefa
- Desalocação de memória automática por processo de coletor de lixo
- Carga Dinâmica de Código Programas em Java são formados por uma coleção de classes armazenadas independentemente e que podem ser carregadas no momento de utilização

Primeiro Programa

```
// Programa para impressão de texto
  // public = É visto em qualquer lugar da aplicação. É o modificador de acesso
  // static = é iniciado automaticamente pela JVM, sem precisar de uma instância
  // void = Método sem retorno (retorno vazio)
  // main = Nome do método, que é obrigatório ser este. Recebe como parâmetro um array de String.
  // String[] args = Array de argumentos que podem ser repassados na chamada do programa.
public class PrimeiroPrograma {
   // Método principal inicia a execução da aplicação Java
   public static void main (String[] args){
     System.out.println("Hello World");
   } //finaliza o método
} //finaliza a classe
```

Primeiro Programa

Na linha de comando

- Compilando o programa
 - javac PrimeiroPrograma.java

- Executando
 - java PrimeiroPrograma

Primeiro Programa

Configuração das variáveis de ambiente

JAVA_HOME= <Diretório de Instalação do Java>

PATH=%PATH%;%JAVA_HOME%\\bin

• CLASSPATH=.;%JAVA_HOME%

Referências

- Caelum. Java e Orientação a Objetos
 - http://www.caelum.com.br/apostilas/
 - Capítulo 2
- Java How to Program
 - Capítulo 2