

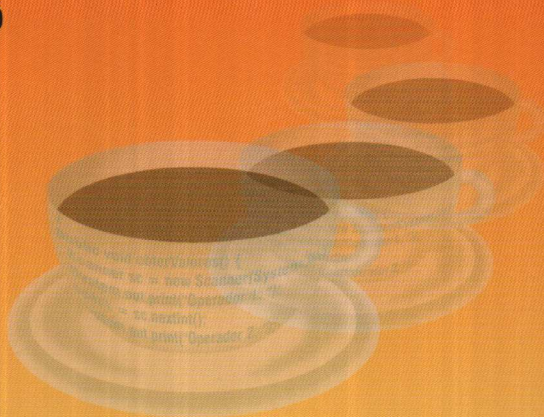
Fernando Anselmo

# Aplicando Lógica Orientada a Objetos em Java

da lógica à certificação

3ª edição

- Lógica com VisuALG
- Brincando com Karel, o Robô
- Orientação a Objetos
- Modelo de Classes UML
- Java 7.0
- Threads
- Pacote java.io
- Estruturas de Dados



Visual Books



**Copyright© 2013 by Fernando Anselmo**  
**Copyright© 2013 by VisualBooks Editora**

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida sem autorização prévia e escrita da VisualBooks Editora. Este livro publica nomes comerciais e marcas registradas de produtos pertencentes a diversas companhias. O editor utiliza essas marcas somente para fins editoriais e em benefício dos proprietários das marcas, sem nenhuma intenção de atingir seus direitos.

Julho de 2013

**Produção:** VisualBooks Editora  
**Editora Responsável:** Laura Carvalho  
**Design da Capa:** Júlio Cesar Winck (juliowinck@gmail.com)  
**Diagramação/Design:** VisualBooks Editora  
**Revisão:** Mônica Generini de Oliveira  
**Realização Editorial:** VisualBooks Editora

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Michele Beck Schröer - CRB 14/1059)

A618a Anselmo, Fernando

Aplicando Lógica Orientada a Objetos em Java. - 3. ed. da  
lógica à certificação./ Fernando Anselmo. - Florianópolis:  
Visual Books, 2013.

320 p. : il; 23cm.

ISBN: 978-85-7502-281-8

1. Java (Linguagem de programação de computadores).  
I. Título.

CDU 004.43

Direitos reservados por:  
VisualBooks Editora  
Rua Tenente Silveira, 209, sl 3 - Centro  
Florianópolis - SC - 88.010-300  
Tel: (48) 3222-1125

**E-mail:** [info@visualbooks.com.br](mailto:info@visualbooks.com.br)  
**Acesse:** [www.visualbooks.com.br](http://www.visualbooks.com.br)



Java foi criada com base nos conceitos da Programação Orientada a Objetos e modelada a partir de linguagens como o C++ e Smalltalk. Ela foi projetada para ser simples e portátil a todas as plataformas e sistemas operacionais.

Esta terceira edição objetiva que o leitor aprenda todos os fundamentos da programação. O texto apresenta os aspectos básicos da linguagem, como compilar e executar um programa, de forma passo a passo. Os recursos mais avançados, como o uso de Janelas Gráficas, Coleções, Threads e Tipos Genéricos, também são trabalhados de forma bem dosada.

Para o leitor mais iniciante, os programas foram desenvolvidos com a utilização da Ferramenta VisuALG, que permite a execução de um fluxograma por meio de uma estrutura flexível de programação. Isso permite um maior aprofundamento que vai desde a criação de algoritmos simples até estruturas complexas e aplicações de negócio.



**Visual Books**

[www.visualbooks.com.br](http://www.visualbooks.com.br)

ISBN: 978-85-7502-281-8



9 788575 022818