

INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
PIAUÍ  
Campus Picos

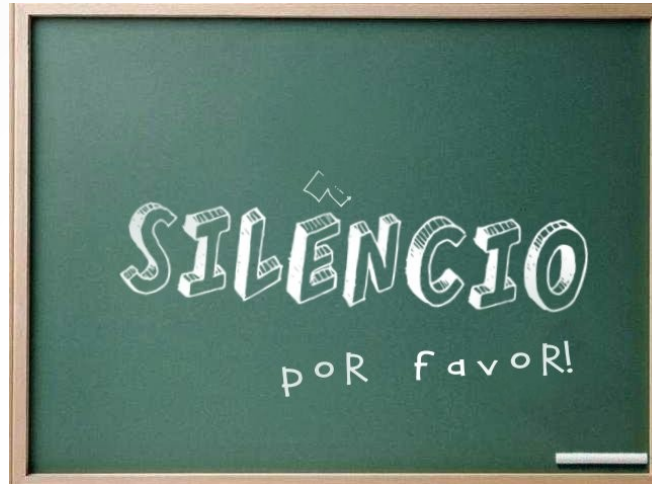
# *Apresentação*

## Programação Orientada a Objetos *POO com Java*

*Tec Info M3*

Prof. João Paulo  
[joao.nascimento@ifpi.edu.br](mailto:joao.nascimento@ifpi.edu.br)

# *Por favor...*



- Manter o telefone celular sempre silencioso ou desligado em sala de aula;
- Se for receber uma ligação importante, atender fora da sala de aula;
- Fazer silêncio em sala de aula!

# *Conteúdo Programático*

- Java
- Criando classes em Java
- Instanciando objetos
- Entrada e Saída
- Bibliografia

# Java

- Não é somente uma linguagem POO
- É também uma Plataforma
- Criado em 1992 por James Gosling e sua equipe (Green Team – Sun Microsystems)
- Comprada pela Oracle em 2009
- Hoje o Java está presente em bilhões de dispositivos no mundo, inclusive em Marte!



# Java

- Versões e plataformas

1.0  
1.1  
1.2 (Java2)  
Java2 1.3  
Java2 1.4  
Java 1.5 (Java 5)  
Java 6  
Java 7  
Java 8  
...  
Java 18

JEE  
JSE      JavaFX  
JME

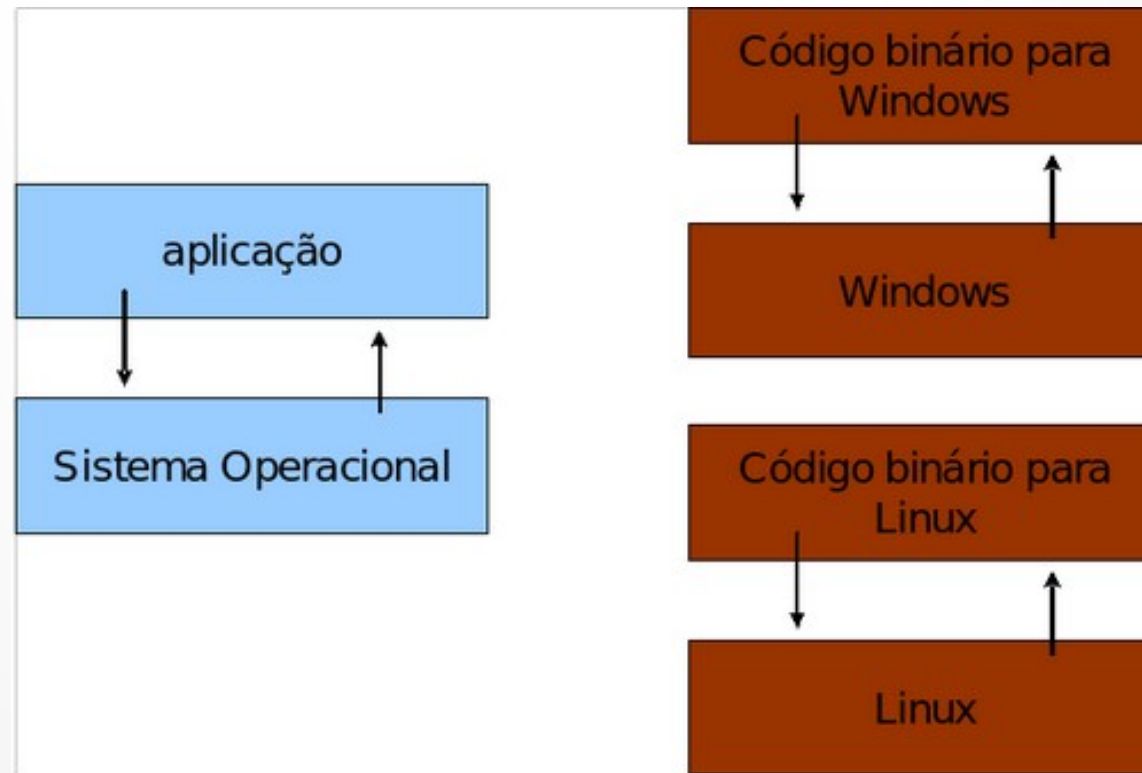
JDK      JVM

JRE

APIs...

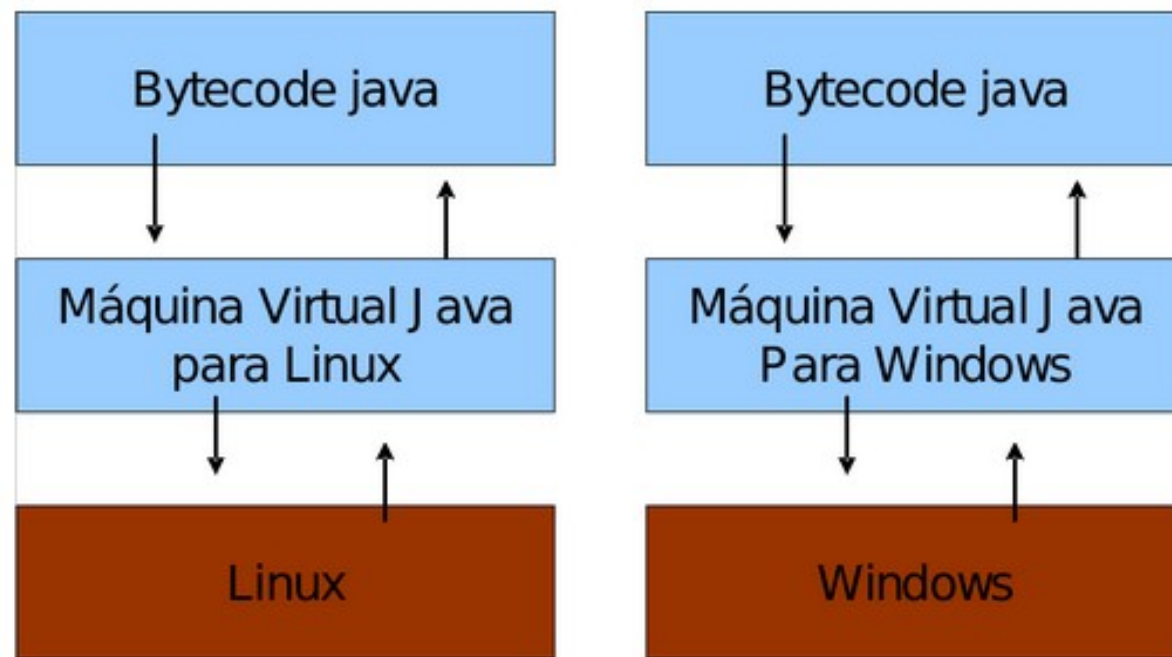
# Java

- Máquina Virtual



# Java

- Java Virtual Machine – JVM
- É uma especificação
- Write once, run anywhere!





# Uma Classe em Java

```
1 <modificador de acesso> class NomeDaClasse {  
2  
3     // Local onde atributos, construtores e métodos são criados  
4  
5 }
```

```
1 public class Pessoa {  
2  
3     //Atributos...  
4     String nome;  
5     double altura;  
6     double peso;  
7  
8     //Métodos...  
9     public void andar() { }  
10    public void correr() { }  
11    public void falar() { }  
12  
13 }  
14
```

Pessoa
nome altura peso
andar() correr() falar()



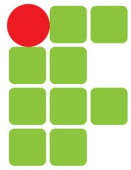
# Instanciando um Objeto

- Ativando o objeto Pessoa:

```
1 public class Teste {  
2  
3     public static void main( String args[] ) {  
4  
5         //Objeto Pessoa na memória!  
6         Pessoa pessoa = new Pessoa();  
7     }  
8  
9 }  
10
```

# Entrada e Saída

```
1 import java.util.Scanner;
2
3 public class AloMundo {
4
5     public static void main(String args[]) {
6
7         //Para imprimir no terminal...
8         System.out.println("Olá turma!\n...");
9         System.out.println("Qual o seu nome?");
10
11        //Para leitura do teclado...
12        Scanner in = new Scanner(System.in);
13        String nome = in.nextLine();
14        System.out.println("Seja bem vindo, " + nome);
15    }
16 }
17 |
```



# *Bibliografia*

- ASCENCIO, Ana Fernanda Gomes; CAMPOS, Edilene Aparecida Veneruchi de. Fundamentos da programação de computadores: algoritmos, Pascal, C/C++ e Java. 2. ed. São c2008. 434 p. ISBN 978-85-7605-148-0
- SINTES, Antony. Aprenda Programação Orientada a Objetos em 21 dias. 1ª Ed. São Paulo: Makron Books, 2002.
- HORSTMANN, Cay S.; CORNELL, Gary. Core JAVA 2: Volume I – Fundamentos. 7ª Ed. São Paulo: Alta Books, 2005.
- COX, Brad J. Programação Orientada para Objeto. São Paulo: Makron Books, 1991.
- SANTOS, Rafael. Introdução à Programação Orientada a Objetos Usando Java. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- DEITEL, Harvey; DEITEL, Paul. Java Como Programar. 8ª Ed. Bookman, 2010.