

# INTRODUÇÃO AO KOTLIN ORIENTADO A OBJETO

aprendendo uma nova linguagem de programação



Prof. Iuri Nascimento Santos  
SENAC São Leopoldo

# QUEM SOU EU?

Iuri Santos – @iuri.com.br

- Educação:
  - Licenciatura em Computação
  - Especialista (MBA) em Segurança em Informação
  - Atualmente cursando Bacharel em Teologia
- Experiências:
  - Dev Full Stack atendendo Sicredi e McDonalds
  - Prof. no IFRS Sertão
  - Atualmente Prof. no SENAC São Leopoldo EM
- Além disso:
  - Gosto de correr, jogar, tocar violão e desenhar :)

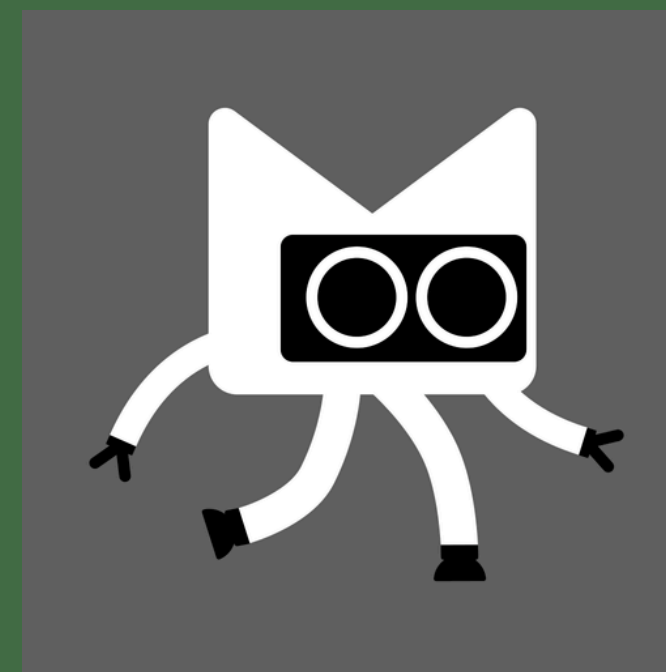


Linguagens:  
TypeScript/JS;  
Python;  
Kotlin.

# E QUEM É KOTLIN?

ou melhor, o que é e como surgiu?...

- JetBrains e sua de características específicas e velocidade de compilação (2011);
- 2015 surgiu a v1.0;
- 2017 foi incorporado a Google com compatibilidade para o Android → Transpilado para o Java (6 ou 8);
- 2018 recebe a compatibilidade com async;
- 2019 vira a linguagem oficial de devs android.



Interoperabilidade  
com o Java :)

# E COMO COMEÇAMOS?

- Kotlin Playground: <https://play.kotlinlang.org/>
- Como podemos declarar as variáveis?
  - Variáveis mutáveis e imutáveis;
  - Tipagem de variáveis (Interferência de tipos).
- Como começar as minhas funções?
- Vamos usar orientação a objeto!

 Kotlin

2.1.20 ▾

JVM ▾

Program arguments

```
/**
 * You can edit, run, and share this
 * play.kotlinlang.org
 */
fun main() {
    println("Hello, world!!!")
}
```

Programação Funcional

**VAMOS PARA A**  
**PRÁTICA :).**

# ONDE ME ENCONTRAR?

SENAC São Leopoldo – Unidade Unisinos

instagram – @iuri.com.br

e-mail – insantos@senacrs.com.br

e-mail pessoal – iurisaints@gmail.com

github – [github.com/iurisaints](https://github.com/iurisaints)