

O que é uma variável? Variável é uma região de memória que existe apenas em tempo de execução que armazena um valor ou conjunto de valores.

Algoritmos I

Características de uma variável

- Toda variável possui um NOME, que identifica a variável para que possamos utilizá-la dentro de programas de computadores.
- Toda variável tem um TIPO, que define o valor que será armazenado dentro dela.

Algoritmos I – Ricardo Ribeiro Assink – ricardo assink@unisul b

Algoritmos I

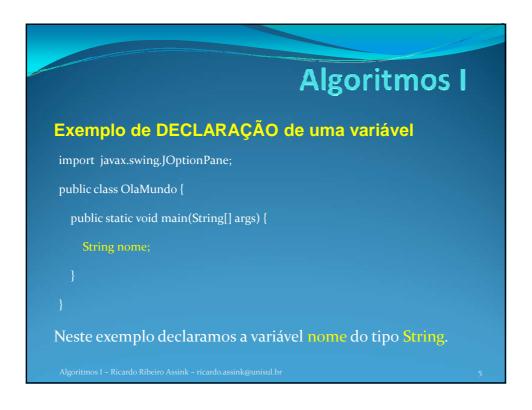
Características de uma variável

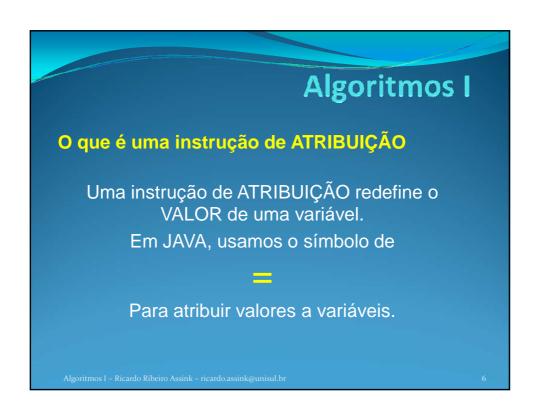
 Toda variável deve ser DECLARADA para que a mesma exista dentro do programa que está sendo escrito.

A declaração dentro do programa funciona assim:

<TIPO> <Nome da Variável> ;

Algoritmos I – Ricardo Ribeiro Assink – ricardo.assink@unisul.br





Exemplo de ATRIBUIÇÃO import javax.swing.JOptionPane; public class OlaMundo { public static void main(String[] args) { String nome; nome = "Ricardo"; } } Note que por se tratar de uma String, precisamos colocar o valor entre aspas. Agora a variável nome tem o valor Ricardo Algoritmos I - Ricardo Ribeiro Assink - ricardo.assink@unisul.br

Algoritmos I Exemplo de ATRIBUIÇÃO Agora, dentro deste programa, enquanto estiver em execução, podemos invocar a variável nome que o valor Ricardo aparecerá. A qualquer momento a variável nome pode ser "reconfigurada", ou seja, é possível executar uma instrução de atribuição novamente e MUDAR o valor da variável. Exemplo: nome = "Maria";

Algoritmos I

Exercício 4

Faça um programa em JAVA declarando uma variável chamada nome, e siga os seguintes passos:

- 1 Atribua o valor "João" a esta variável
- 2 Mostre o valor da variável nome em uma mensagem
- 3 Mude o valor da variável nome para outro valor qualquer
- 4 Mostre o valor da variável nome em uma mensagem seguindo o seguinte modelo
- O valor da variável é: <valor inserido no passo 3>

Algoritmos I – Ricardo Ribeiro Assink – ricardo.assink@unisul.b

Algoritmos I

Exercício 5

Faça um programa em JAVA, declarando uma variável do tipo inteiro (int), atribua um valor qualquer a esta variável, depois mostre o valor desta variável em uma mensagem.

Algoritmos I – Ricardo Ribeiro Assink – ricardo.assink@unisul.br

0

