

## Fundamentos de Java

### 3-3: Código-Fonte e Documentação

### Atividades Práticas

#### Objetivos da Lição:

- Demonstrar as alterações do código-fonte para invocar métodos de modo programático
- Demonstrar as alterações do código-fonte para escrever uma instrução de decisão if
- Descrever um método para exibir a orientação de um objeto

#### Vocabulário:

Identifique a palavra do vocabulário para cada definição a seguir.

	Multiplicar os métodos executados pelo Greenfoot na ordem em que eles estão escritos no programa.
	Diz ao objeto quais métodos executar e em qual ordem.
	Descrever o que o código faz para outros humanos. O Greenfoot não o lê nem afeta a funcionalidade do programa.
	Instrução escrita para dizer ao seu programa que execute um conjunto de instrução somente se/quando uma determinada condição for verdadeira.
	Conjunto de comentários que o programador pode modificar para que outros que vejam o código-fonte saibam o que é a classe, o que ela faz, o autor do código e a data em que foi modificado.

#### Tente/solucione:

1. Verdadeiro ou falso: Código-fonte é a estrutura que define como o programa funciona.
2. Abra o cenário JF\_practices criado em um exercício anterior.
3. Abra o editor de código para uma subclasse Ator. Identifique cada componente do editor de código.
4. Abra o editor de código para uma subclasse Ator. Modifique a descrição da classe para incluir seu nome, uma descrição da classe e o número de versão ou a data e que ela foi modificada pela última vez.
5. No método act() para uma subclasse Ator, programe a classe para mover 3 passos sempre que os botões Act ou Run forem clicados no ambiente.
6. Escreva a assinatura do método para o método act().

7. No método `act()`, invoque métodos para fazer com que as instâncias de sua classe se movam e girem. Na seção de comentários, escreva comentários que descrevam o que o método `act` faz. ()
8. No método `act()` para uma classe `Ator`, escreva uma instrução `if` que faça com que um objeto gire 10 graus se uma condição específica for verdadeira.
9. Posicione 5 instâncias do mundo e inspecione a orientação de cada uma. Crie uma tabela que liste as coordenadas `x` e `y` de cada instância.