



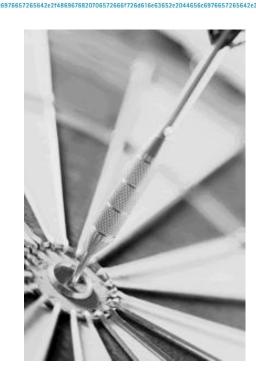
High performance. Delivered.

# Application Delivery Fundamentals: Java

Module 2: Introduction to Java

#### **Module Objective**

- No final deste módulo, você poderá:
  - Descrever os principais conceitos que suportam a tecnologia Java
  - Explicar como o Java obtém independência de plataforma
  - Discuta as diferentes ferramentas e bibliotecas disponíveis como parte do Standard Java Development KIT (J2SE JDK)
  - Instale e configure o software, ferramentas e bibliotecas necessários para iniciar o Java
  - Escreva, compile e execute aplicativos Java simples



#### **Brief History of Java**

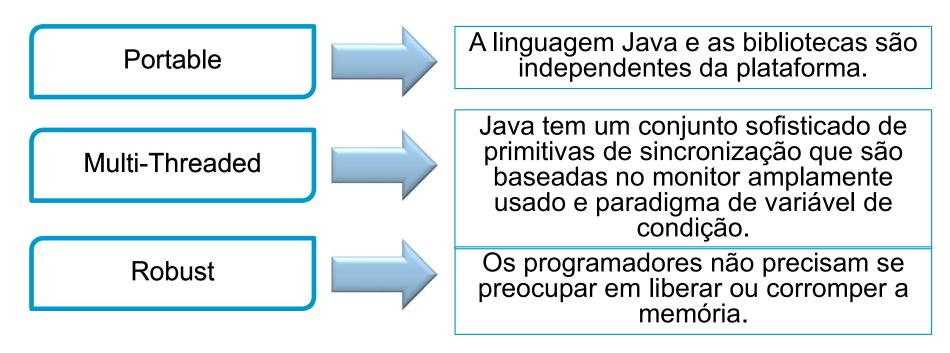
Java foi originalmente chamado de "Oak"



- Java era para ser uma linguagem de programação específica para dispositivos e vários pequenos dispositivos
- A especificação original:
  - Decodificadores direcionados para televisão a cabo que permitiam aos usuários controle e interatividade ao usar o serviço
  - A especificação Java pertence à Sun Microsystems
- A Internet recém-emergente provou ser uma plataforma muito melhor para a especificação:
  - A maneira como a Internet estava sendo usada tinha a mesma interatividade planejada para os clientes de televisão a cabo

#### The Java Programming Language

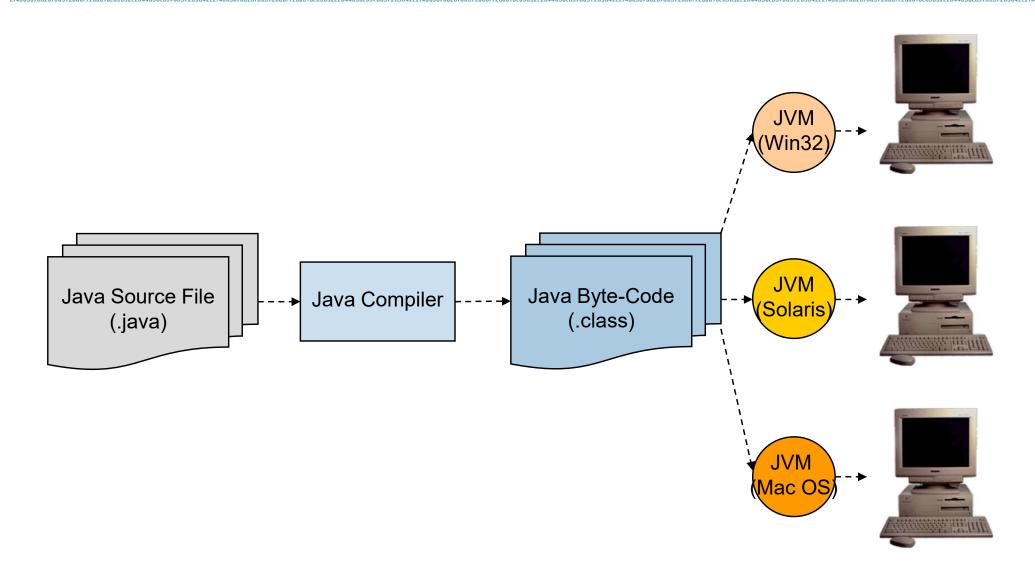
- A linguagem de programação Java é uma linguagem totalmente orientada a objetos.
- A edição padrão fornece bibliotecas e APIs pré-criadas que fornecem recursos úteis imediatamente.
- Java é:



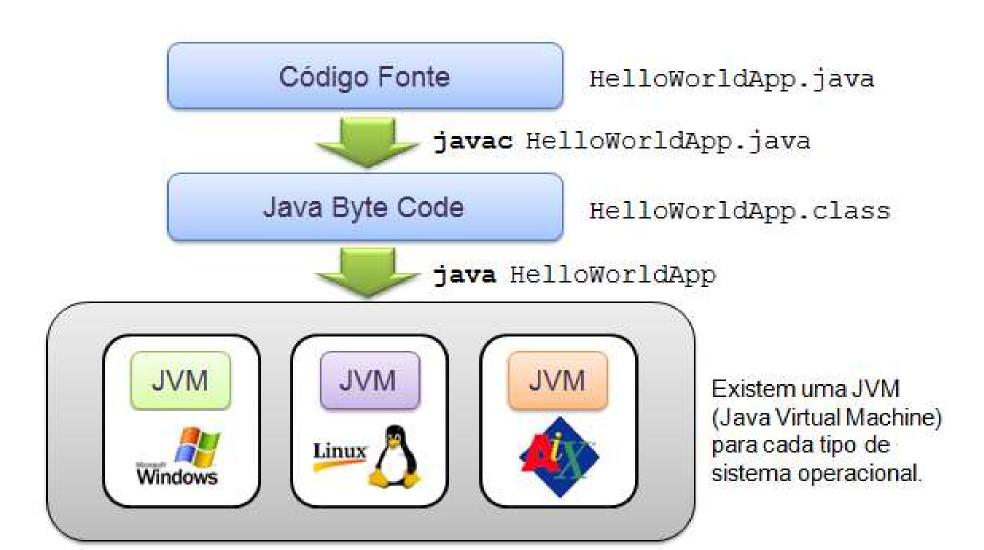
#### The Java Technology Platform

- Os aplicativos Java são executados em um ambiente de máquina virtual que:
  - Isola a plataforma;
  - Alcança portabilidade e desempenho;
  - Fornece segurança;
- O código-fonte Java é gravado como arquivos de texto simples (.java) que são compilados como códigos de bytes independentes da plataforma (.class)
- Os códigos de bytes Java são interpretados e executados pela máquina virtual que passa as instruções para a plataforma real;

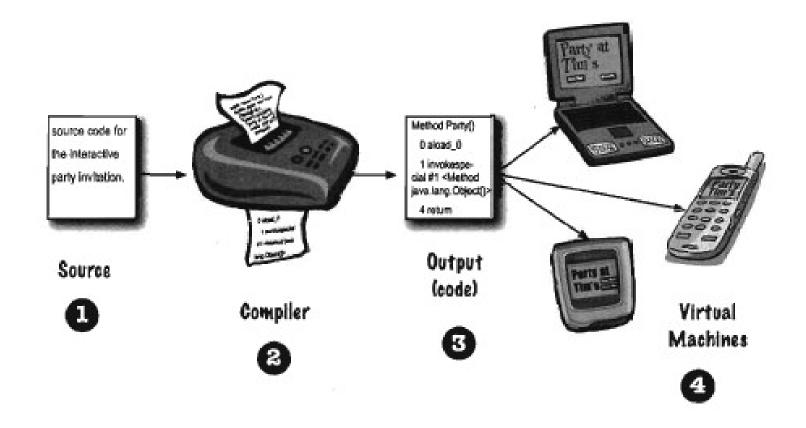
#### The Java Technology Platform



#### **Java Virtual Machine**



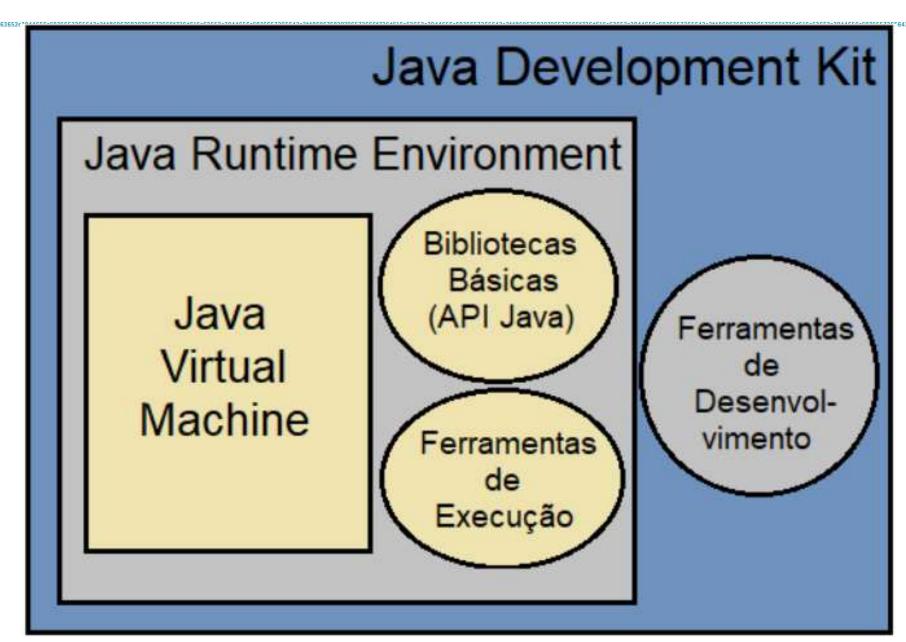
#### **Java Virtual Machine**



#### Java Development Kit

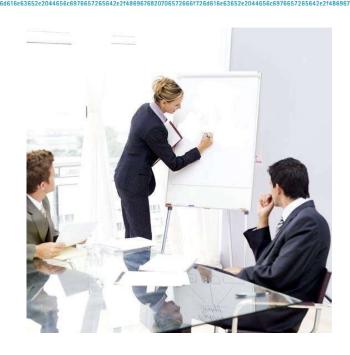
- Java Development Kit (JDK):
  - É um conjunto de software, ferramentas e bibliotecas que precisam ser instaladas para começar a escrever e compilar aplicativos Java
  - Instala a máquina virtual (ambiente de tempo de execução) necessária para executar aplicativos Java na plataforma
    - A máquina virtual pode ser baixada separadamente do JDK como um download do JRE (Java Runtime Environment)

#### **JDK**



#### **Activity**

- Instale o Java Development Kit;
- 2. Instale um IDE (Eclipse);
- Crie o programa HelloWorld e compile-o usando javac;
- 4. Crie e configure um projeto dentro do Eclipse importando os arquivos de trabalho do SEF;
- 5. Compile e execute um aplicativo Java simples;



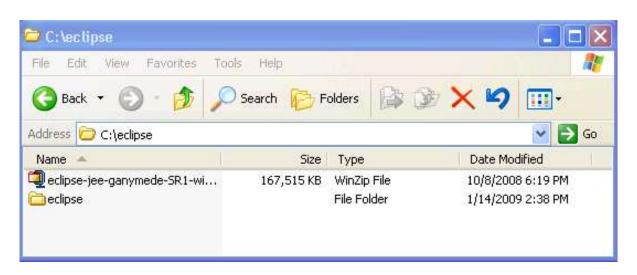
#### **Installing the JDK**

- O Contrato de Licença do JDK usado neste curso encontra-se na seção Apêndice deste módulo
- Se o instalador não estiver disponível localmente, acesse http://java.sun.com e faça o download do instalador do J2SE8
  - Certifique-se de baixar a versão 'JDK' apropriada para sua plataforma;
- Quando o instalador estiver disponível, execute o instalador e siga os procedimentos solicitados.
  - Basta escolher as opções padrão para qualquer opção de instalação;

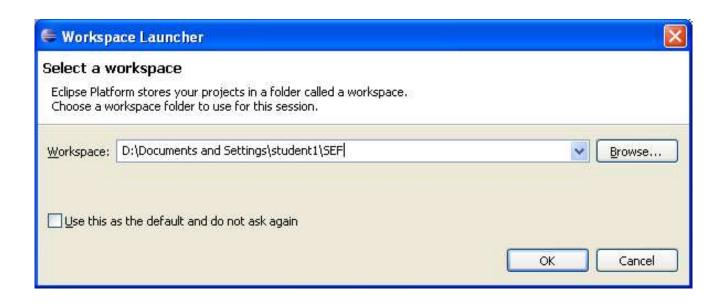
#### **Integrated Development Environment**

- Os arquivos de origem Java estão no formato de texto e podem ser gravados usando qualquer editor de texto;
- Para maior produtividade, baixe e instale um Ambiente de Desenvolvimento Integrado (IDE). Um IDE:
  - Fornece um conjunto de ferramentas que auxiliam no desenvolvimento, teste e depuração de aplicativos Java;
  - Popular IDEs are:
    - NetBeans (from http://java.sun.com).
    - Eclipse (<u>http://eclipse.org</u>).

- O Eclipse 3.4 usado neste curso é um OSS aprovado pela Accenture. O Contrato de Licença encontra-se na seção Apêndice deste módulo;
- <a href="http://www.eclipse.org/">http://www.eclipse.org/</a> and download the Eclipse IDE.
- O instalador deve ser um arquivo morto.
- Extraia os arquivos no arquivo morto para um diretório de sua escolha (c:\eclipse in the example below).



- Depois de extraído, vá para o diretório, localize o executável 'eclipse.exe' e crie um atalho para ele;
- Coloque o atalho em um local conveniente e clique duas vezes no atalho para iniciar o Eclipse IDE;
- Após a tela inicial, o IDE solicitará que você crie uma área de trabalho. Nomeie o espaço de trabalho "SEF".



- Se for a primeira vez que você usa o eclipse, a janela "Bem-vindo" deve fornecer algumas opções e tutoriais para iniciantes;
- Feche a janela por enquanto.
   Isso pode ser acessado a qualquer momento sob o 'Help->Welcome' menu.

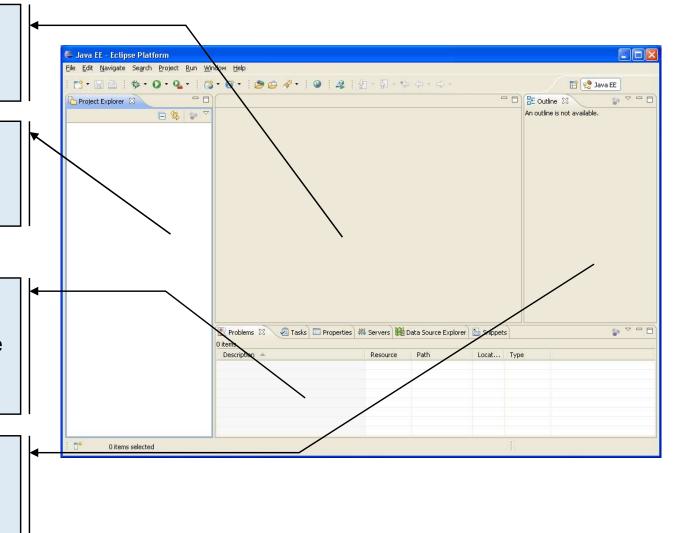


A janela do editor é onde o componente selecionado pode ser visualizado e editado

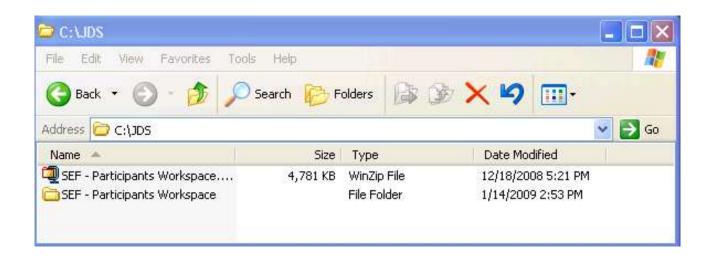
O project explorer permite navegar pelo conteúdo dos vários projetos que você criou na área de trabalho

As guias Informações na parte inferior fornecem informações adicionais sobre o aplicativo / componente selecionado

A visualização de estrutura de tópicos permite examinar os vários elementos de um componente selecionado no explorador de projeto

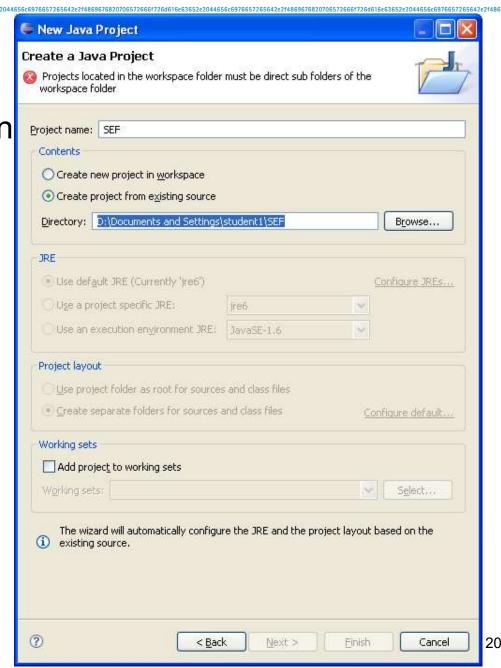


- Extraia o SEF Participants Workspace para qualquer diretório que você desejar.
- Neste exemplo, o arquivo zip é extraído para C: \ JDS

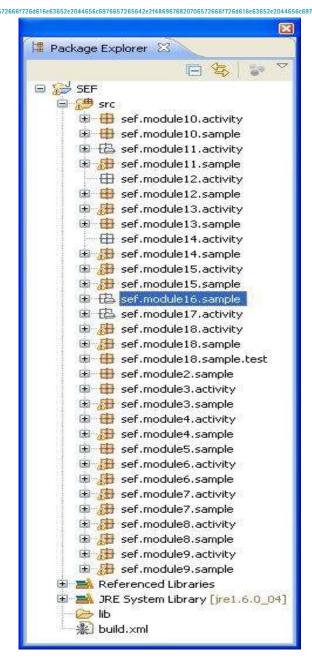


- Selecionar File->import...General -> .....Projects from folder or Archive ....
- Botão Directory.
  - Escolher a pasta descompactada;
- Finish.

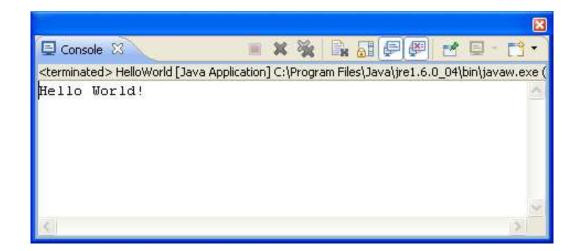
- Use "SEF" como o nome do projeto;
- Selecione 'Create Project from an existing source' e navegue até o diretório chamado SEF no diretório em que o arquivo de área de trabalho dos participantes do Eclipse SEF é extraído;
- Click 'Finish' pois não precisamos das outras etapas;



- Os arquivos de trabalho deste treinamento são divididos em pacotes para cada módulo;
- No explorador de pacotes, vá para sef.module2.sample e clique duas vezes no arquivo 'HelloWorld.java';
- A visualização principal do editor deve mostrar o conteúdo do arquivo HelloWorld.java e a visualização de estrutura de tópicos deve mostrar os diferentes elementos desse arquivo;



- O arquivo HelloWorld é um executável Java;
- Execute o arquivo clicando com o botão direito do mouse no file->Run As->Java application;
- A guia do console abaixo do editor principal deve mostrar os resultados do aplicativo;

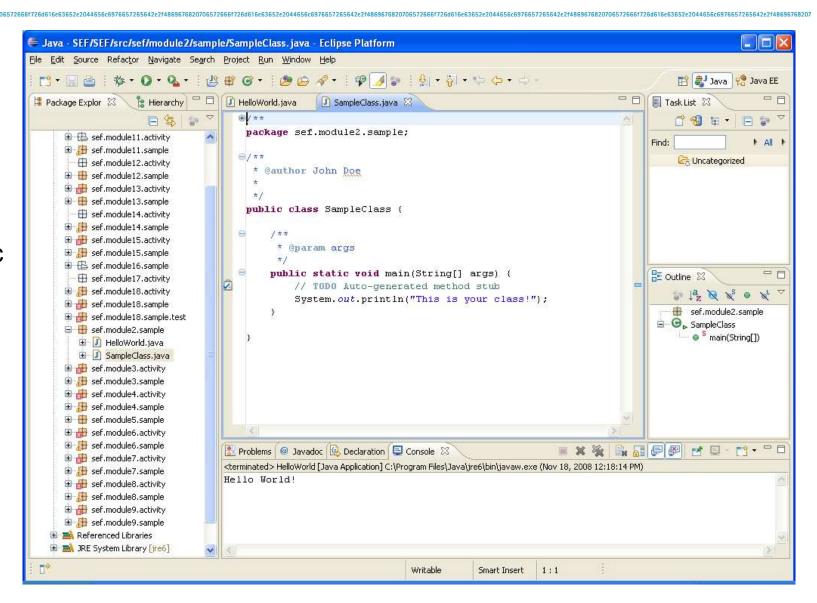


#### O que é uma classe Java?

- Classes são blocos de construção fundamentais de um programa Java;
- A letra inicial no nome de uma classe deve ser maiúscula;
- O método main () em uma classe serve como um ponto de entrada padrão.
  - Quando uma classe é executada com o interpretador Java, o sistema de tempo de execução inicia chamando o método main () da classe.

#### Criando uma nova classe Java

- Right-click on the package sef.module2.sa mple and select New->Class
- Dê um nome paraa classe 'SampleClass'
- Adicione 'public static void main(String arg[]) in the method stubs
- Click 'Generate Comments'
- Click Finish when done



#### Criando uma nova classe Java

Complete o main method digitando:

```
public static void main(String[] args) {
// TODO Auto-generated method stub
System.out.println("This is your class!");
}
```

• Compile e execute a nova classe e veja os resultados!

## Navegação

Ctrl + Shift + R	Dialog de pesquisa para recursos, ex: arquivos de texto, classes java, arquivos html, etc.
Ctrl + Shift + T	Dialog de pesquisa por tipo
Ctrl + E	Dialog de pesquisa para selecionar algum arquivo atualmente aberto
Ctrl + F8	Atalho para trocar de pespectiva

#### Executandoprogramas

Ctrl + F11	Executar
Alt + Shift + X, J	Executa classe selecionada como Aplicação Java

## Pesquisa no editor

F3	Abre o editor para o elemento selecionado (TIPO) ou navega para a declaração da variavel selecionada.
Ctrl + .	Vai para o próximo problema / error
Ctrl + ,	Vai para o problem / error anterior
F4 na variável	Exibe a Hierarquia do tipo
Ctrl + K	Procura pelo texto selecionado ou se nada estiver selecionado procura pela ultima pesquisa do Find dialog.
Ctrl + Shift + G	No editor java, pesquisa por referencias no workspace
Ctrl + Shift + P	Seleciona o { ou } do seu codigo java. O cursor precisa estar entre as "{}" (Chaves).

## Navegação entre editores

Alt + ←	Vai para o editor anterior. O cursor é colocado no local onde esta antes de abrir o novo editor.
Alt + →	Similar ao Alt + ← mas abre o próximo editor
Ctrl + Q	Vai para o editor e posição do ultimo editor que foi feito alteções.
Ctrl + PageUp	Vai para o editor anterior aberto
Ctrl + PageDown	Vai para o próximo editor aberto

# VARABORIO FINAL DE LA CONTROL DE LA CONTROL

Ctrl + 1	Correção rápida; resultado depende da posição do cursor.
Ctrl + Space	completa o código que você esta digitando.
Ctrl + T	Exibe a hierarquia da classe java ou metodo.
Ctrl + O	Exibe todos os metodos da classe atual, precione Ctrl + O novamente para exibir a hierarquia dos metodos.
Ctrl + M	Maximiza o editor ativo
Ctrl + Shift + F	Formata o código fonte.
Ctrl + I	Corrige a identação, Ex. formata tabs/espaços no código
Ctrl + F	Abre o dialogo de pesquisa
Ctrl + Shift + O	Organiza os imports; adiciona as instruções de imports faltando and remove os não usados.

## Copiar e mover linhas

Ctrl + Alt + ↓ ou Ctrl + Alt + ↑	Copia a linha ou seleção em que o cursor está localizado.
Alt + Up ou Alt + Down	Move a linha ou seleção para cima ou para baixo

#### **Delete**

Ctrl + D	Deleta linha ou seleção
Ctrl + Shift + DEL	Deleta a linha do lado direito do cursor
Ctrl + DEL	Deleta o próximo elemento
Ctrl + BACKSPACE	Deleta o elemento anterior

# 

Shift + Enter	Adiciona uma linha em branco abaixo da linha atual e move o cursor para a nova linha. A diferença entre o ENTER e esse é que a linha atual não é alterada, independentimente da posição do cursor.
Ctrl+Shift+Enter	Mesmo que o Shift + Enter mas para cima.

#### Codificação

Shift + F2	Exibe o Javadoc para o tipo / class / metodo selecionado
Alt+Shift + N	Atalho para o menu para criar novos objetos
Alt + Shift + Z	Criar um block com try e catch no código selecionado

#### **Questions and Comments**

 What questions or comments do you have?



