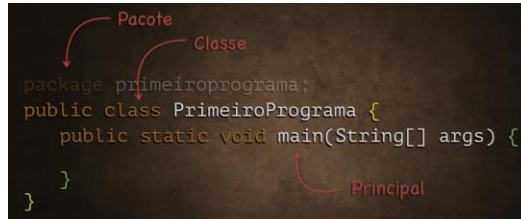


AULA 4 – PRIMEIRO PROGRAMA EM JAVA



```
package primeiroprograma;
public class PrimeiroPrograma {
    public static void main(String[] args) {
    }
}
```

O diagrama mostra o código Java com setas explicativas: uma seta vermelha aponta para 'primeiroprograma' com o rótulo 'Pacote', outra seta vermelha aponta para 'PrimeiroPrograma' com o rótulo 'Classe', e uma terceira seta vermelha aponta para 'main' com o rótulo 'Principal'.

- 1º comando de toda classe JAVA: é o cabeçalho da classe (**public class**)
- As chaves são blocos, ou seja, tudo que está entre abre chave ({) e fecha chave (}) é um bloco
- Uma classe em JAVA é um bloco
- Dentro do bloco da classe, vamos criar um método, que é o método principal
- Não precisa decorar!

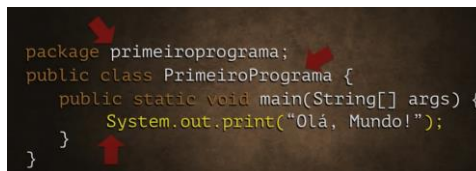
Resumo: temos um **método principal**, dentro de uma **classe PrimeiroPrograma** que faz parte do **pacote primeiroprograma**

Hierarquia:

- Tenho métodos dentro de uma classe
- As classes são compostas de métodos
- Posso ter várias classes dentro dos pacotes

Obs: sempre cuidar as letras MAIÚSCULAS e as letras MINÚSCULAS

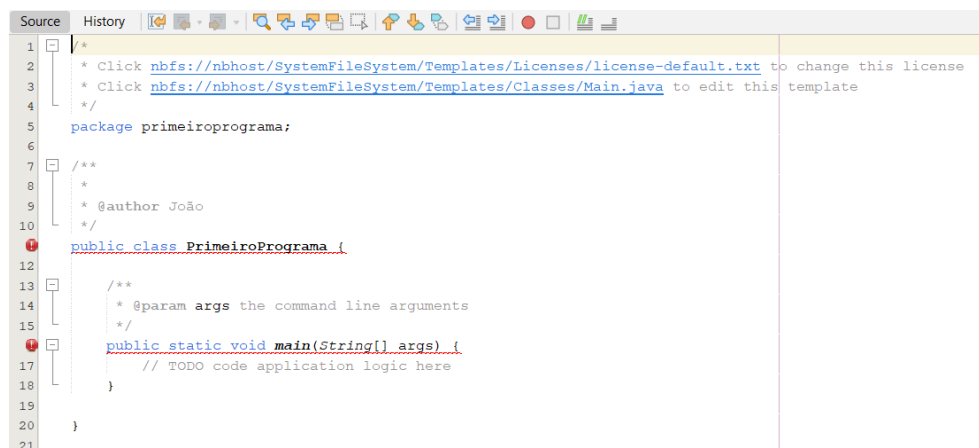
Técnicas de nomeação de identificadores no JAVA:



```
package primeiroprograma;
public class PrimeiroPrograma {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.print("Olá, Mundo!");
    }
}
```

O diagrama mostra o código Java com setas explicativas: uma seta vermelha aponta para 'primeiroprograma', outra seta vermelha aponta para 'PrimeiroPrograma', e uma terceira seta vermelha aponta para 'main'.

Replicar a **escrita em amarelo** no NetBeans



A captura de tela do NetBeans mostra o código Java no editor de texto. O código é o mesmo que o mostrado anteriormente, com o método 'main' contendo o comando 'System.out.print("Olá, Mundo!");'. O código está formatado com comentários e docstrings, e as linhas de código estão numeradas de 1 a 21.

- Linhas em cinza são linhas de comentário

sout + Tab = System.out.print

psvm + Tab = public + static + void + main

Técnica da caixa do camelo:



Regras:

1ª letra MAIÚSCULA: indica uma **classe** ou uma **interface**

1ª letra MINÚSCULA e as outras forem como CamelCase: pode ser um **atributo**, uma **variável** ou um **método**

Somente com letras MINÚSCULAS: é o nome do pacote

Todas as letras MAIÚSCULAS: configura o nome de uma constante

	Classe / Interface
MinhaClasse	AlunosCursoEmVideo
meuAtributo	nomeAluno
minhaVariável	mediaPrimeiroBimestre
meuMétodo	lançarNotaAluno
meu_pacote	alunoscursoemvideo
MINHA_CONSTANTE	VALOR_DE_PI