class: É uma estrutura que gerência certo atores dentro do seu sistema.

Ex.: Jogo > Um jogo de carro, podemos criar uma classe chamada de “CARRO” e dentro dessa classe podemos definir as ações.

Caso você queira acelerar o carro, existe uma estrutura que permite que você acelere o carro e essa estrutura é chamada de Método.

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

***Aula 49 – O que são variáveis e constantes?***

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, interior

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente

Constante: É escrita em caixa alta (boas práticas).

Nomes para variáveis, sempre utilizar a primeira letra minúscula e as demais maiúscula. Ex.: **minhaVariavelString**

**COMENTÁRIOS**

**//** Linha

/\* \*/ Múltiplas linhas

**TIPOS DE VARIÁVEIS**

* String – Tipo texto
* String minhaVarialString = “João Victor”
* Números INTEIROS
* byte: -128 até 127
  + byte minhaVarialveByte = 20;
* short: - 32768 até 32767
* int: -2147483648 até 2147483647
* long: -9223372036854775808 até 9223372036854775807
  + long minhaVariavelLong = 1000000L;
    - Deve colocar a letra L no final do número para identificação do mesmo.
* Números FRACIONADOS
* float: precisão de 7 casas
  + float minhaVarialFloat = 1.1234567F;
* double: Precisão de 15 à 16 casas decimais
* Boolean – VERDADEIRO || FALSO

**ARITMÉTICA**

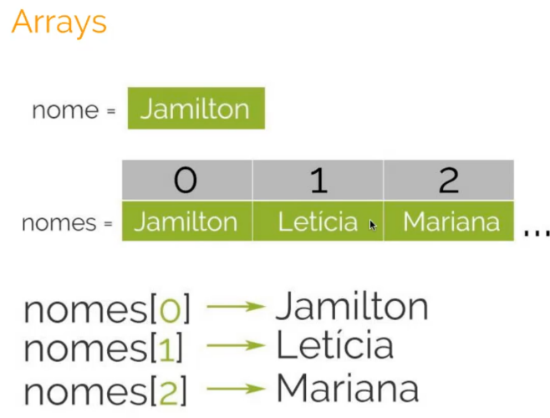
* Soma (+)
* Subtração (-)
* Multiplicação (\*)
* Divisão (/)
* Resto da divisão (%)
* && (e)
* || (ou),

**ESTRUTURAS CONDICIONAIS**

**If e else**

Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente



Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente