



JAVA & BlueJ

- Introdução

ANATOMIA DO PROGRAMADOR

Informaticus programatorum

Oculos "Twilight Zone" - São necessários devido aos dias passados em frente ao monitor.

Cabelo e barba estilo desleixe - Não dá tempo para cortes de pelagem.

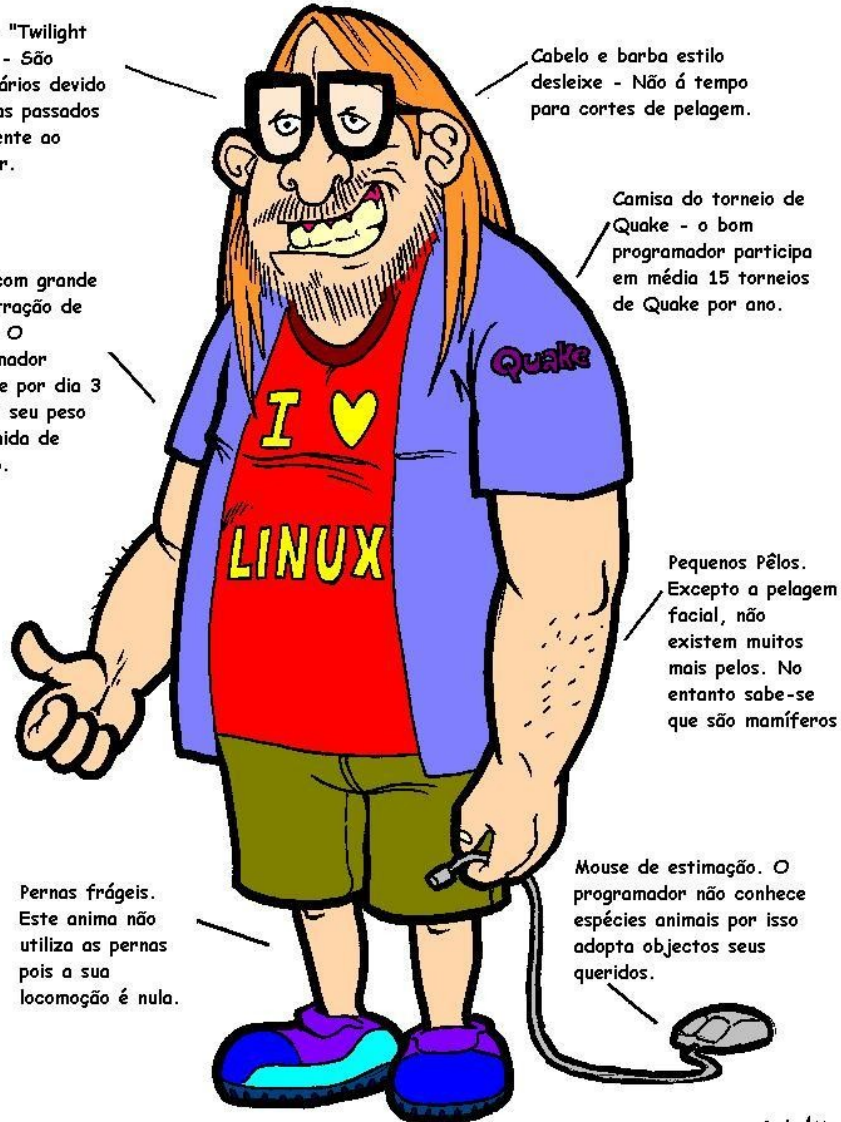
Corpo com grande concentração de lípidos. O programador consome por dia 3 vezes o seu peso em comida de plástico.

Camisa do torneio de Quake - o bom programador participa em média 15 torneios de Quake por ano.

Pequenos Pêlos. Excepto a pelagem facial, não existem muitos mais pelos. No entanto sabe-se que são mamíferos

Pernas frágeis. Este anima não utiliza as pernas pois a sua locomoção é nula.

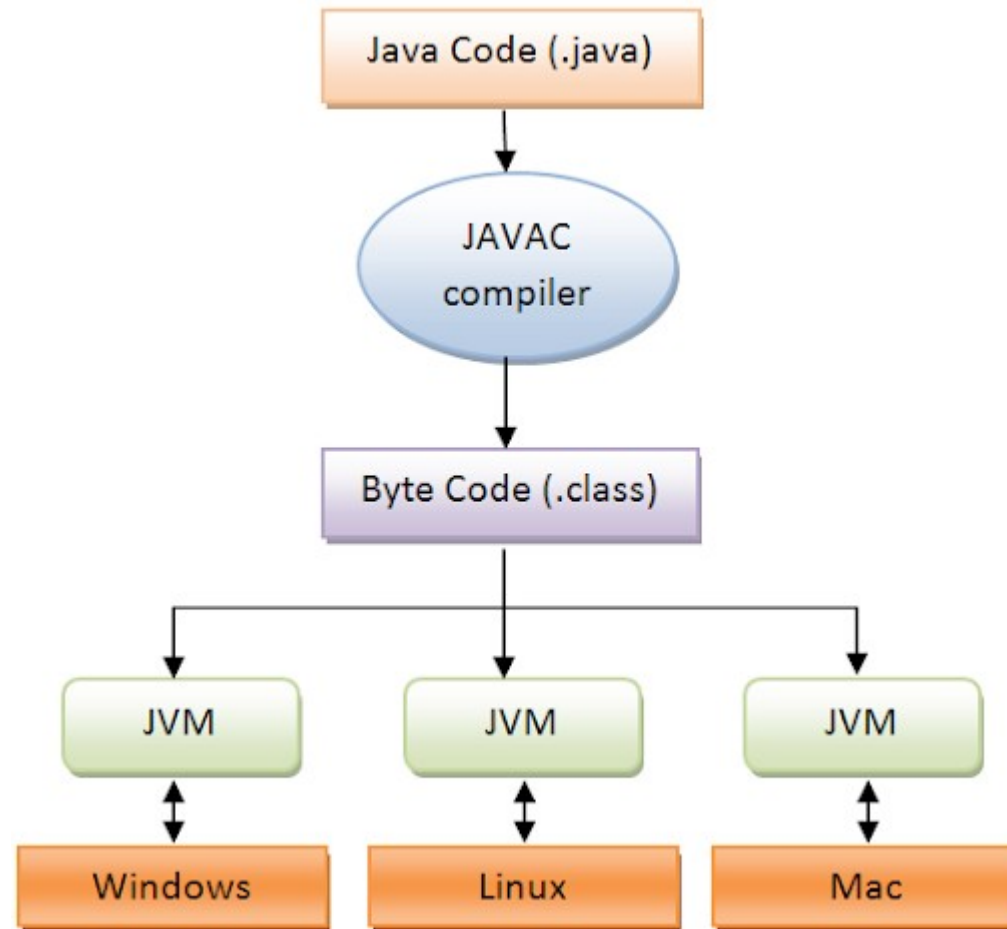
Mouse de estimação. O programador não conhece espécies animais por isso adopta objectos seus queridos.



Sumário

1. Como funciona o Java
2. Imprimindo
3. Caracteres Escape
4. Comentários
5. Impressão formatada
6. Leitura
7. Incremento e decremento

1. Como funciona o Java



2. Imprimindo

```
Welcome1.java x
1 // Programa: Welcome1.java
2 // Escrito por: xxx
3 // Data de criação: 01-01-2022
4 // Propósito: Demonstrar o primeiro programa em Java
5
6 public class Welcome1 {
7     // O método principal inicia a execução do aplicativo Java
8     public static void main(String[] args) {
9         System.out.println("Programação Java!"); // Imprime na tela
10    } // Fim do método main
11 } // Fim da classe Welcome1
```

BlueJ: BlueJ: Janela de Terminal - 01_Introducao

Opções

Programacao Java!

```
Welcome2.java x
6 public class Welcome2 {
7     public static void main(String[] args) {
8         System.out.print("Programação "); // Imprime sem pular linha
9         System.out.println("Java!"); // Imprime e pula linha
10    } // Fim do método main
11 } // Fim da classe Welcome2
```

BlueJ: BlueJ: Janela de Terminal - 01_Introducao

Opções

Programacao Java!

3. Caracteres Escape

```
Welcome3.java
6 public class Welcome3 {
7     public static void main(String[] args) {
8         // %s é o marcador para Strings, \n indica nova linha
9         System.out.printf("%s\n%s\n", "Programação", "Java!");
10    } // Fim do método main
11 } // Fim da classe Welcome3
```

BlueJ: BlueJ: Janela de Terminal - 01_Introducao

Opções

Programacao
Java!

Escape Sequence	Meaning
\'	Single Quote
\"	Double Quote
\\	Backslash
\0	Null, not the same as the C# <i>null</i> value
\a	Bell
\b	Backspace
\f	form Feed
\n	Newline
\r	Carriage Return
\t	Horizontal Tab
\v	Vertical Tab

4. Comentários

```
1 // Programa: Comentario.java
2 // Escrito por: xxx
3 // Data de criação: 01-01-2022
4 // Propósito: Ilustrar o uso de comentários em um programa Java
```

```
1 /* Programa: Comentario.java
2 |   Escrito por: xxx
3 |   Data de criação: 01-01-2022
4 |   Propósito: Ilustrar o uso de comentários em um programa Java */
```

```
4   int idade; // idade do aluno
```

```
10   // metodo principal
11   public static void main(String args[])
```


5. Impressão formatada

```
Formatted2.java
1 public class Formated2
2 {
3     public static void main(String args[])
4     {
5         int dec = 100;
6         int oct = 0100;
7         int hex = 0x100;
8
9         System.out.printf("Em octal:      %4o %4o %4o\n", dec, oct, hex);
10        System.out.printf("Em decimal:    %4d %4d %4d\n", dec, oct, hex);
11        System.out.printf("Em hexadecimal: %4x %4x %4x\n", dec, oct, hex);
12    }
13 }
```

BlueJ: BlueJ: Janela de Terminal - 01_Introducao

Opções

Em octal:	144	100	400
Em decimal:	100	64	256
Em hexadecimal:	64	40	100

```
Formatted3.java
1 public class Formated3
2 {
3     public static void main(String args[])
4     {
5         double preco = 525.75f;
6         double imposto = 0.06f;
7
8         System.out.printf("O custo do item e %.2f\n", preco);
9         System.out.printf("E em linguagem de engenharia e %e\n", preco);
10        System.out.printf("O imposto sobre a venda e %f\n", preco * imposto);
11    }
12 }
```

BlueJ: BlueJ: Janela de Terminal - 01_Introducao

Opções

O custo do item e 525,75
E em linguagem de engenharia e 5,257500e+02
O imposto sobre a venda e 31,544999

6. Leitura

```
6 import java.util.Scanner; // Importa classe Scanner para entrada de dados
7
8 public class Addition {
9     public static void main(String[] args) {
10         // Cria um objeto Scanner para ler o teclado
11         Scanner input = new Scanner(System.in);
12
13         int number1; // Primeiro número a somar
14         int number2; // Segundo número a somar
15         int sum;      // Soma de number1 e number2
16
17         // Solicita o primeiro número ao usuário
18         System.out.print("Digite o primeiro número: ");
19         number1 = input.nextInt(); // Lê o primeiro número
20
21         // Solicita o segundo número ao usuário
22         System.out.print("Digite o segundo número: ");
23         number2 = input.nextInt(); // Lê o segundo número
24
25         // Calcula a soma dos dois números
26         sum = number1 + number2;
27
28         // Exibe o resultado da soma
29         System.out.printf("A soma é %d\n", sum);
30     } // Fim do método main
31 } // Fim da classe Addition
```

BlueJ: BlueJ: Janela de Terminal - 01_Introducao

Opções

Digite o primeiro numero: 45

Digite o segundo numero: 32

A soma e 77

7. Incremento e decremento

```
Increment.java
1 public class Increment
2 {
3     public static void main( String args[] )
4     {
5         int c;
6
7         c = 5; // atribui 5 a variavel c
8         System.out.println( c ); // imprime 5
9         System.out.println( c++ ); // imprime 5 entao pos-incremente
10        System.out.println( c ); // imprime 6
11
12        System.out.println(); // pula uma linha
13
14        c = 5; // atribui 5 a variavel c
15        System.out.println( c ); // imprime 5
16        System.out.println( ++c ); // pre-incrementa e entao imprime 6
17        System.out.println( c ); // imprime 6
18    }
19 }
```

BlueJ: BlueJ: Janela de Terminal - 01_Introducao

Opções

5

5

6

5

6

6