

Laboratório 02 - 14/04/2015

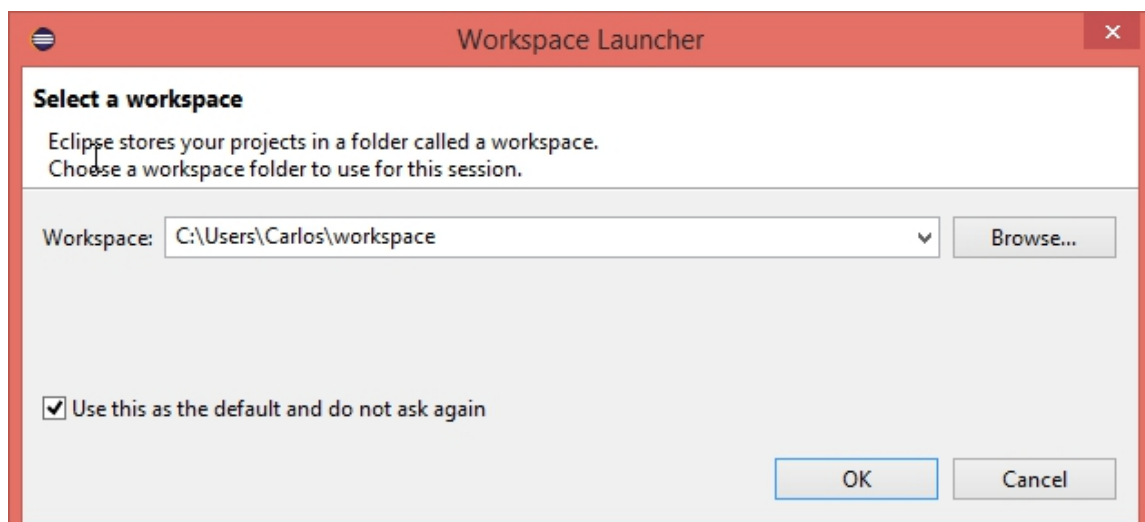
Neste laboratório iremos experimentar o uso da **IDE Eclipse** e **debug**de programas simples em Java (explorando estruturas básicas).

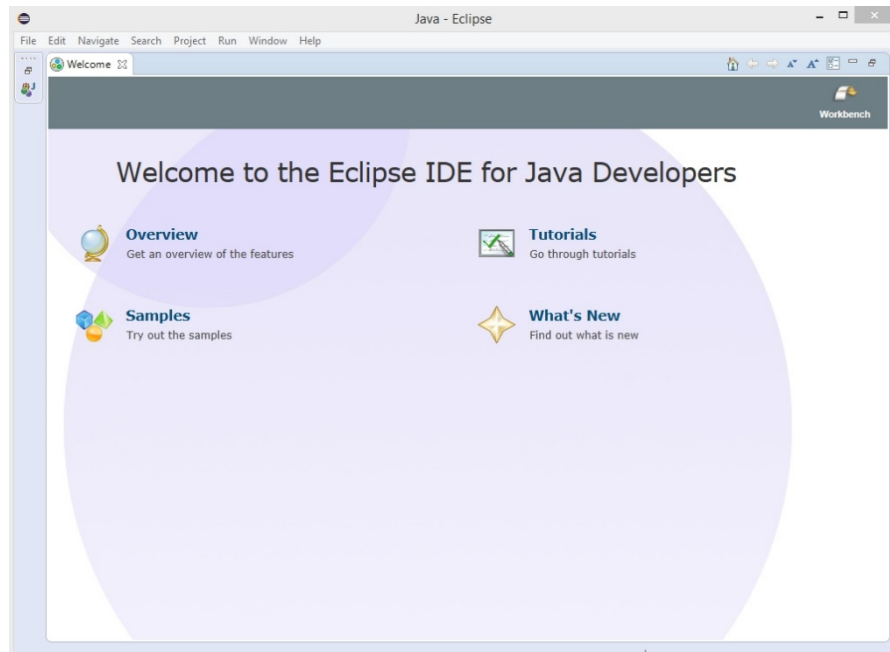
O **Eclipse** (<http://www.eclipse.org>) é uma **IDE** (Integrated Development Environment) para desenvolvimento Java, porém suporta várias outras linguagens a partir de *plugins* como C/C++, PHP, ColdFusion, Python, Scala e plataforma Android. Existem também centenas de *plugins* gratuitos para gerar diagramas UML, suporte a servidores de aplicação, visualizadores de banco de dados e muitos outros.

O Eclipse pode ser baixado do site oficial <http://www.eclipse.org>. Apesar de ser escrito em Java, a biblioteca gráfica usada no Eclipse, chamada **SWT**, usa componentes nativos do sistema operacional. Por isso você deve baixar a versão correspondente ao seu sistema operacional.

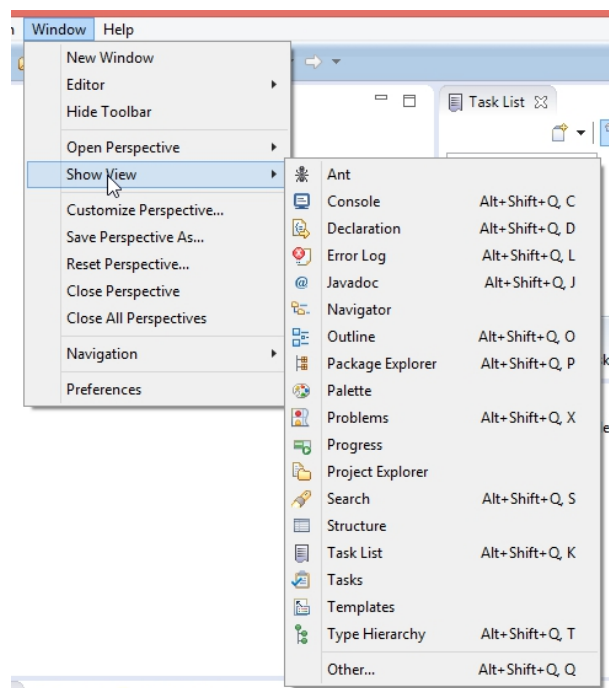
Passo 1: Executando o Eclipse

Clique no ícone do **Eclipse** no seu Desktop. A primeira pergunta que ele te faz é que **workspace** você vai usar. **Workspace** define o diretório em que as suas configurações pessoais e seus projetos serão gravados. Logo em seguida, uma tela de Welcome será aberta, onde você tem diversos links para tutoriais e ajuda.



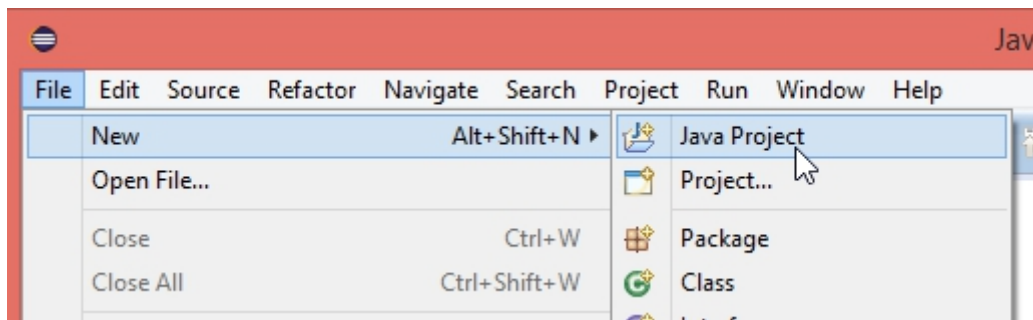


Feche a tela de Welcome e você verá a tela abaixo. Nesta tela, destacamos as Views. No menu **Window** -> **Show View** -> **Other**, você pode ver as dezenas de Views que já vem embutidas no Eclipse. Acostume-se a sempre procurar novas Views, elas podem te ajudar em diversas tarefas.

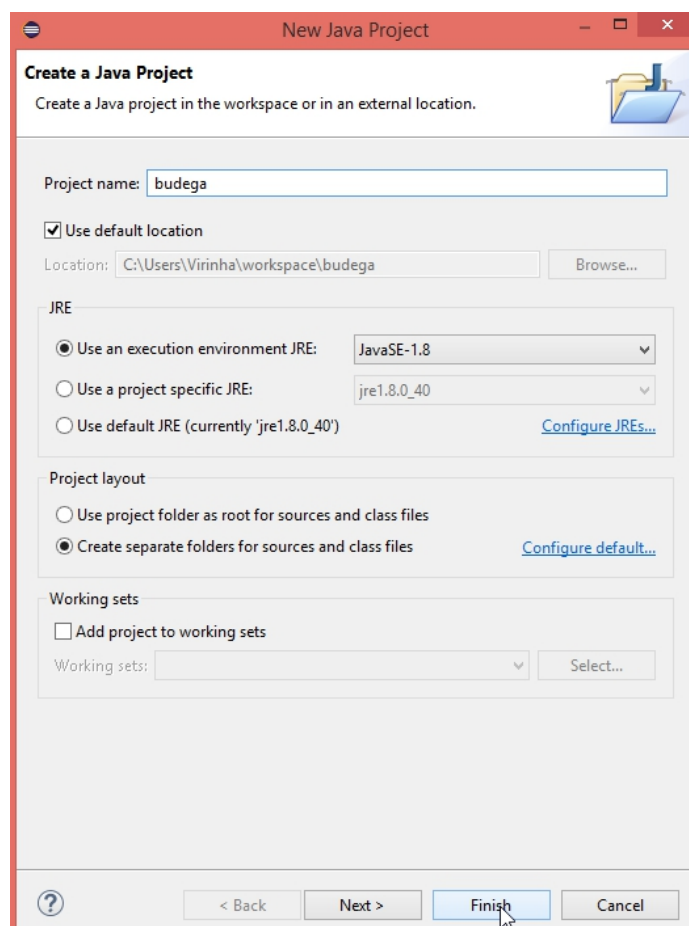


Passo 2: Criando um Novo Projeto

Vá em **File -> New -> Project**. Selecione Java Project e clique em Next.

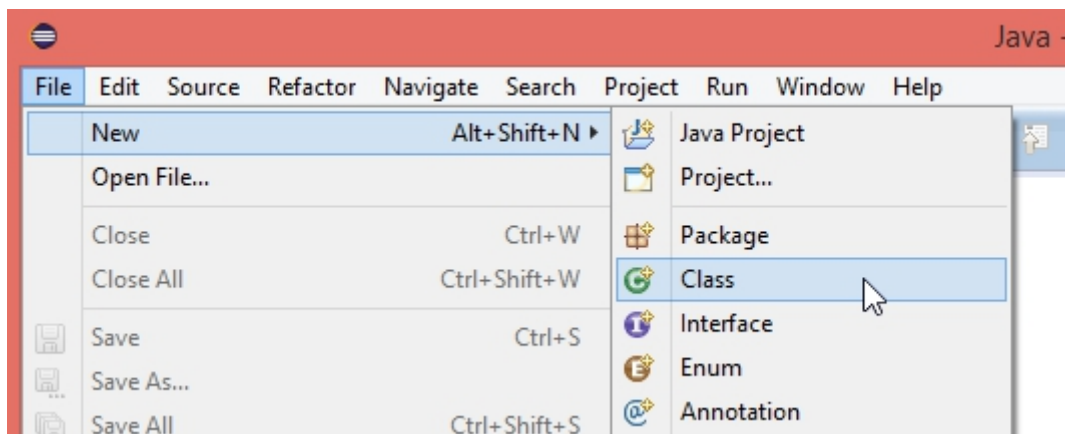


Crie um projeto chamado **bodega** e clique em **Finish**.



Por convenção, inicie o identificador de cada nome de classe com uma letra maiúscula e inicie cada palavra subsequente do identificador com uma letra maiúscula. Assim, se desejamos criar uma classe que representa a "conta de uma bodega", escrevemos o nome da classe como **ContaDaBodega** ou **ContaBodega**.

Vamos iniciar nosso projeto criando a classe **ContaDaBodega**. Para isso, vá em **File -> New -> Class**.



Clique em Next e crie a classe seguindo a tela abaixo:

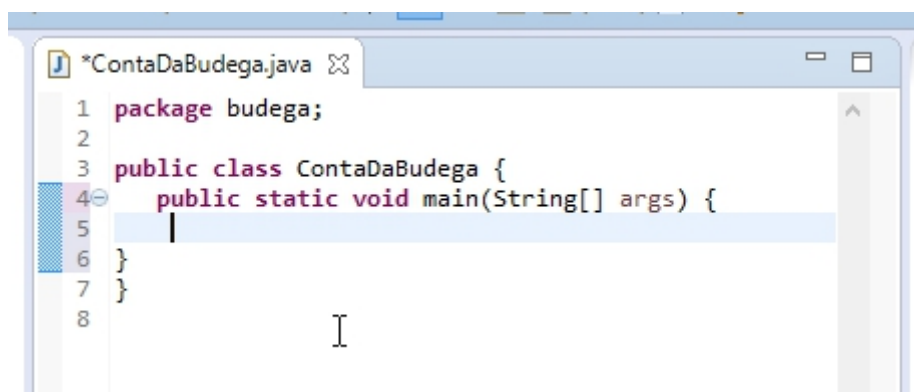
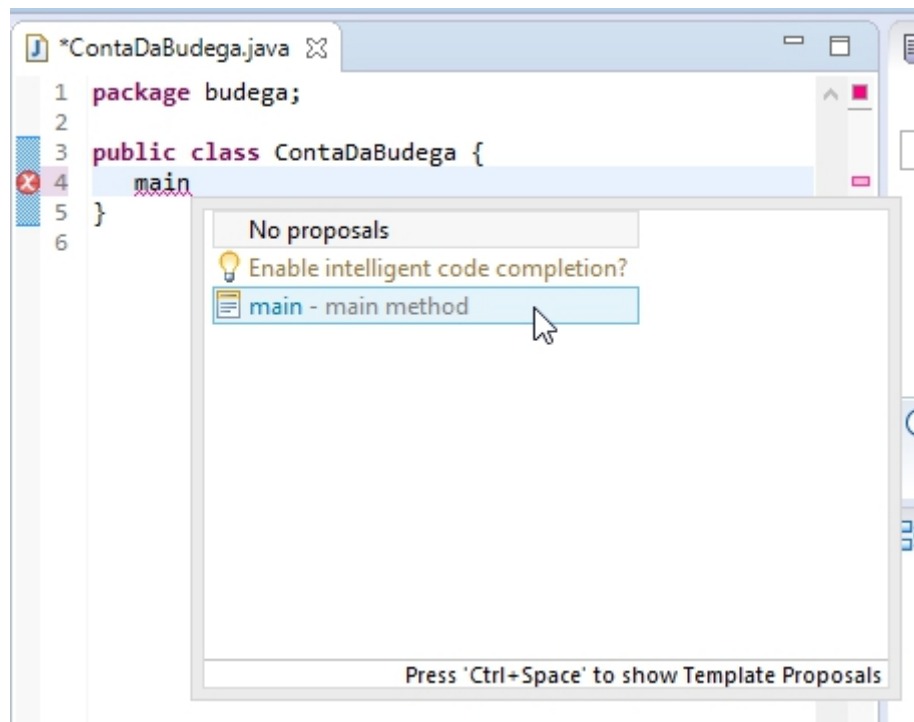
A screenshot of the 'New Java Class' dialog box. The title is 'New Java Class'. Below the title, it says 'Create a new Java class.' and there is a green 'C' icon. The dialog has several fields and options:

- Source folder: bodega/src (with a 'Browse...' button)
- Package: bodega (with a 'Browse...' button)
- Enclosing type: (empty field with a 'Browse...' button)
- Name: ContaDaBudega
- Modifiers: ☒ public, ☐ package, ☐ private, ☐ protected, ☐ abstract, ☐ final, ☐ static
- Superclass: java.lang.Object (with a 'Browse...' button)
- Interfaces: (empty list with 'Add...' and 'Remove' buttons)
- Which method stubs would you like to create?: ☐ public static void main(String[] args), ☐ Constructors from superclass, ☒ Inherited abstract methods
- Do you want to add comments? (Configure templates and default value [here](#)): ☐ Generate comments

At the bottom, there is a 'Finish' button (highlighted with a mouse cursor) and a 'Cancel' button.

Passo 3: Criando o Main

Vamos colocar um método main para testar nossa **ContaDaBodega**. Em vez de digitar todo o método **main**, vamos usar o **code assist** do Eclipse. Escreva só main e aperte Ctrl + Espaço logo em seguida.



O Eclipse sugerirá a criação do método **main** completo; selecione esta opção. O control + espaço é chamado de **code assist**. Experimente usar o **code assist** em diversos lugares.