1 ) Configurações

Java -version

#Baixar o Java

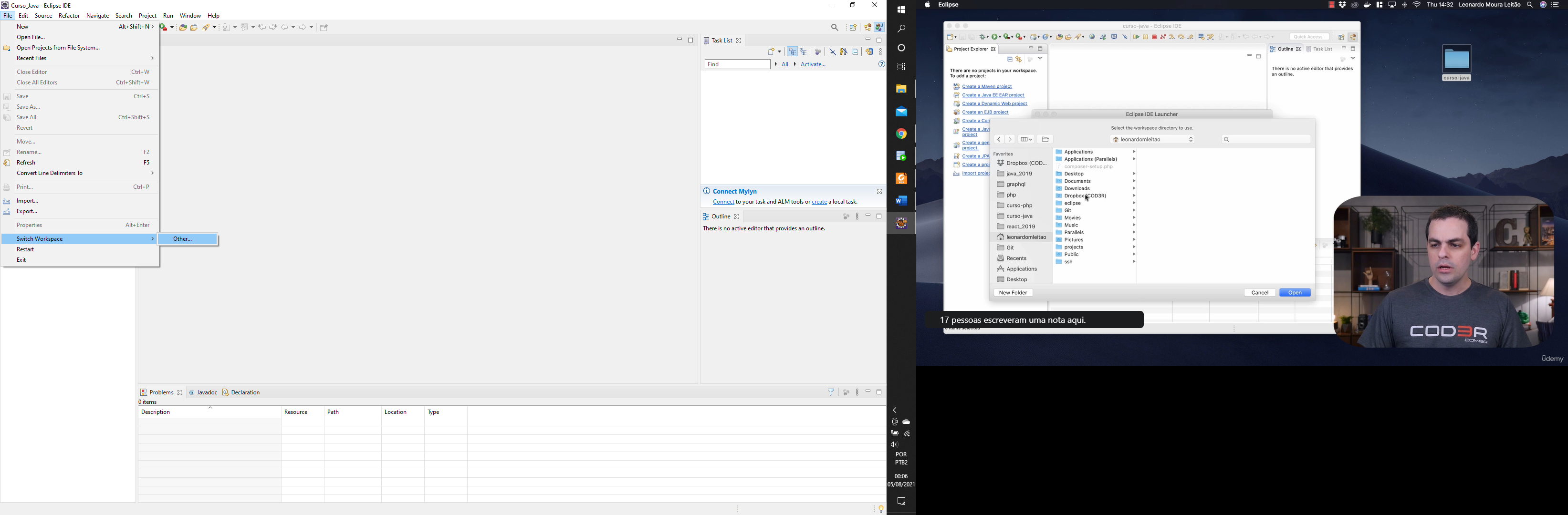
Java.oracle.com -> Baixar o JDK

#Baixar o Eclipse:

Select a directory as workspace:

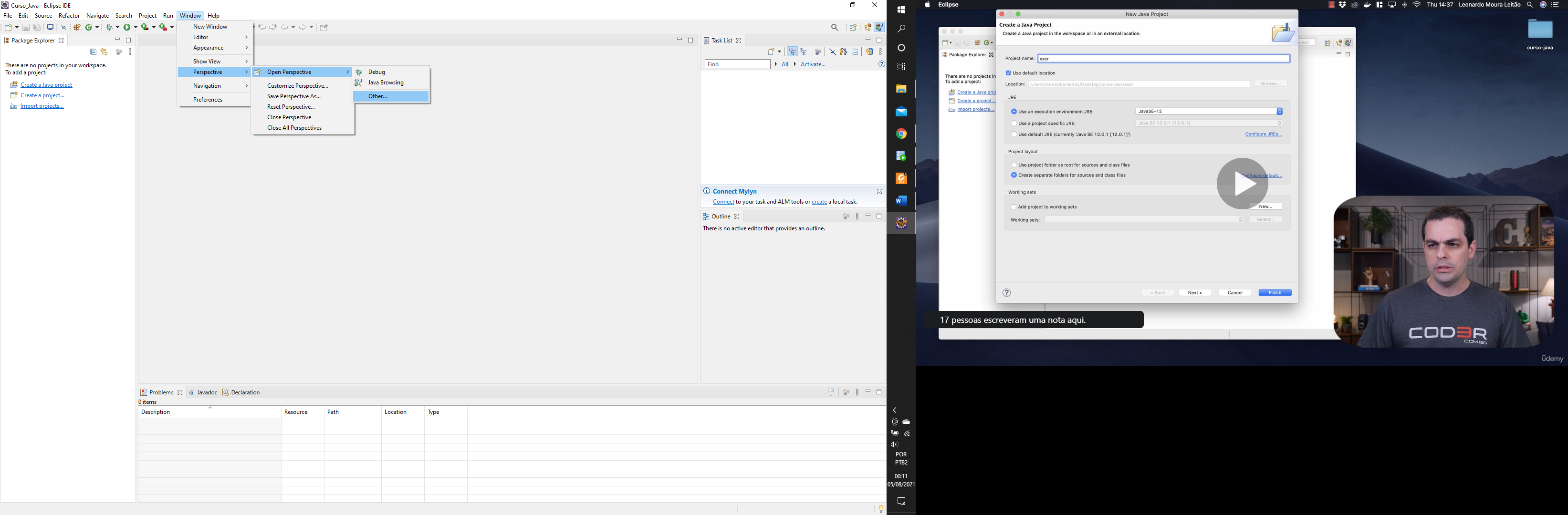
Os workspaces servem para dividir as aplicações.

#Trocar o WorkSpace



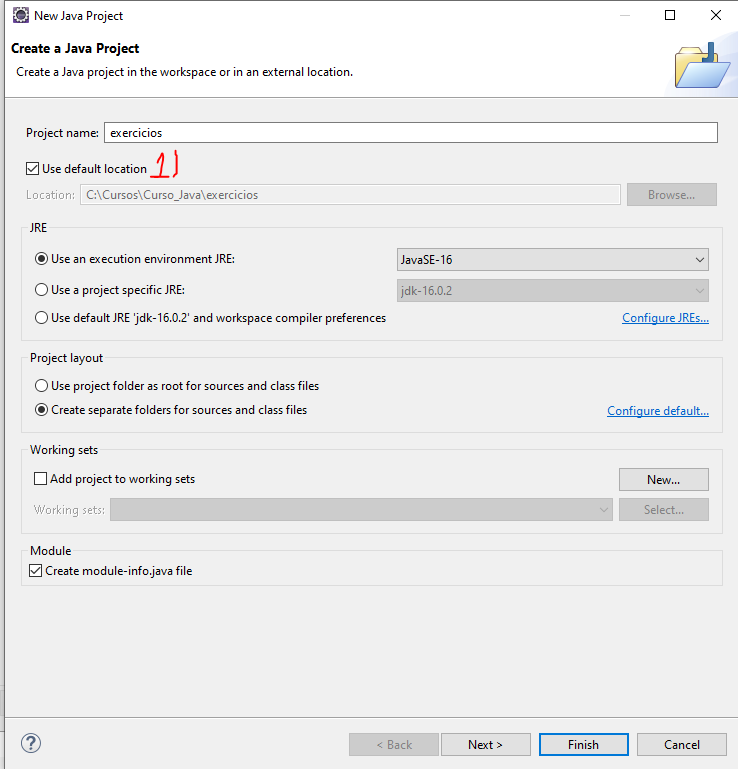
# O arquivo “.metadata” -> É o arquivo de configuração da IDE das preferências.

#Perspectivas da IDE, que são as pré-configurações da IDE para a perspectiva



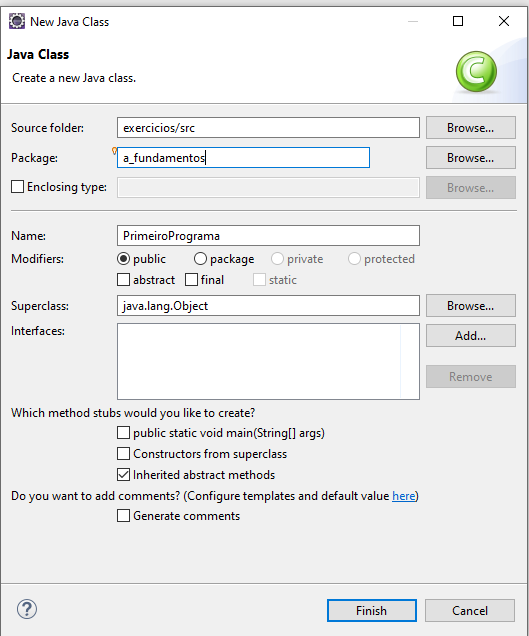
2) Fundamentos

#Criar o primeiro Projeto:

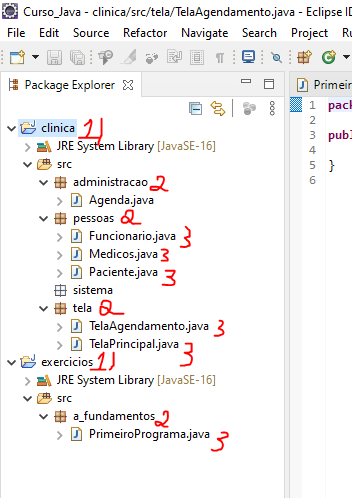


O número 1 serve para colocar o projeto dentro do Workspace

#Criar a primeira Classe. Por padrão, inserimos também a Package vinculada a ela.



#Estrutura de um projeto



1. Projetos -> São os projetos do C#.
2. Pacotes > Na teoria, são pastas
3. Arquivos

#Comentários

/\*

\* Linha 1

\* Linha 2

\*/

#JavaDov

/\*\*

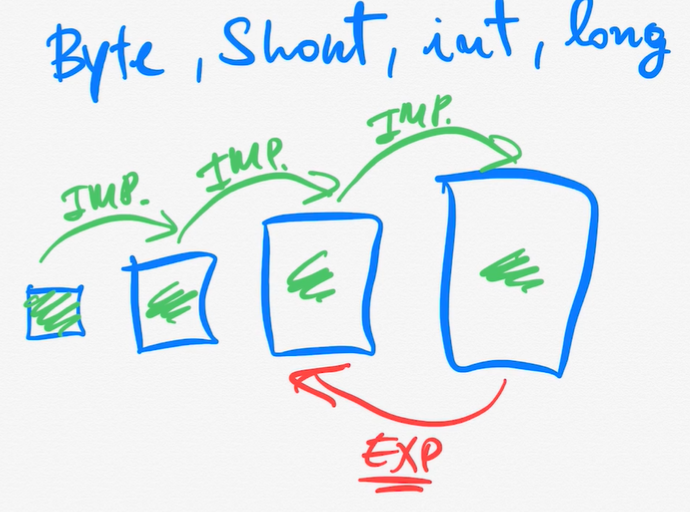
\*@author Rafael Vasconcelos

\*/

Tudo no Java são classes, menos os tipos primitivos(int, short, byte,...)

3) Conversões de Tipos Primitivos

Tipo Inteiro:



1. Locale -> Erro de “.” E de “,”

<https://blog.cod3r.com.br/o-que-e-locale/>

5) JRE vs JDK

Todo arquivo .JAVA, gera uma .CLASS

JRE -> Java Runtime Env. Quem usa é o usuário.

JDK -> Java Dev Kit. Quem usa é o desenvolvedor.

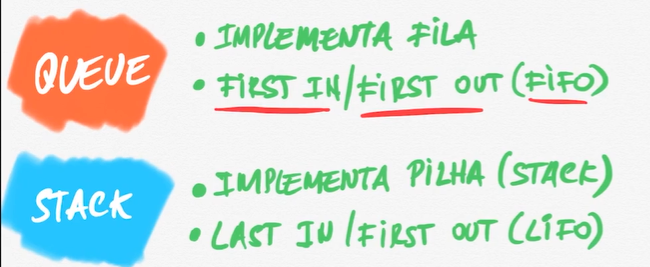
A gente desenvolve em .JAVA e ele transforma em .CLASS

6) Java vs JavaC

Quando colocamos o comando JavaC, no prompt, em um arquivo .Java, ele cria um arquivo .Class, que é o BITCOID, compilar o arquivo .JAVA

Java é o comando que usamos para executar o arquivo .Class





# 7) SET

Trabalhar com o tipo HASHSET

# 8) ORIENTAÇÃO OBJETO

Encapsulamento -> A complexibilidade do objeto está escondida do mundo exterior.

Public -> Qualquer classe do sistema consegue ver

Private -> Só dentro da classe.

Protegido -> Dentro da classe e de suas heranças.

Herança -> Reuso de código.

Polimorfismo -> Usa um conceito genérico, para poder especificar os demais objetos.

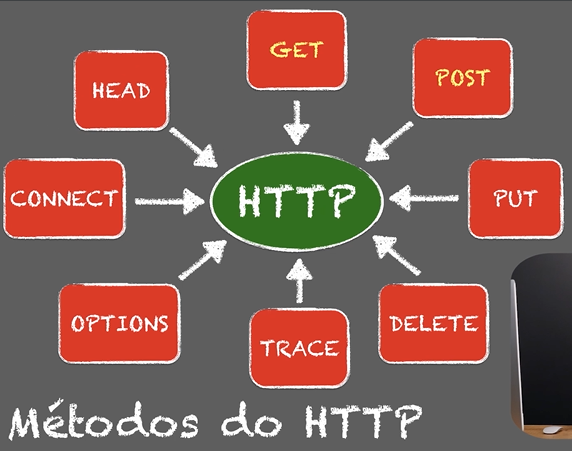
Estático – Sobrecarga. Métodos com o mesmo nome, porém parâmetros diferentes.

Dinâmico – Precisa ter Herança.

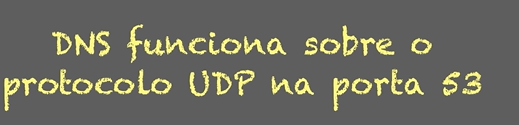
Abstração -> Simplificar alguma coisa do mundo real e colocar no software.

9)

# 10) Conceitos Sobre Web







11)

# 12) Spring Boot

<https://start.spring.io/>

Texto

Descrição gerada automaticamente