

## Fundamentos Java e Orientação a Objetos

Por  
Thiago Faria

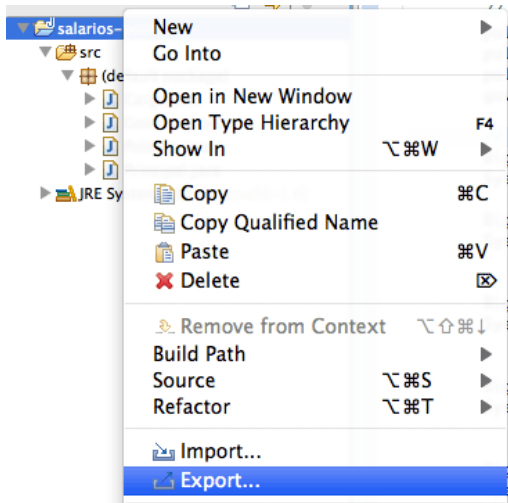
### 6.14. Exercício: arquivos JAR

6. Tópicos avançados

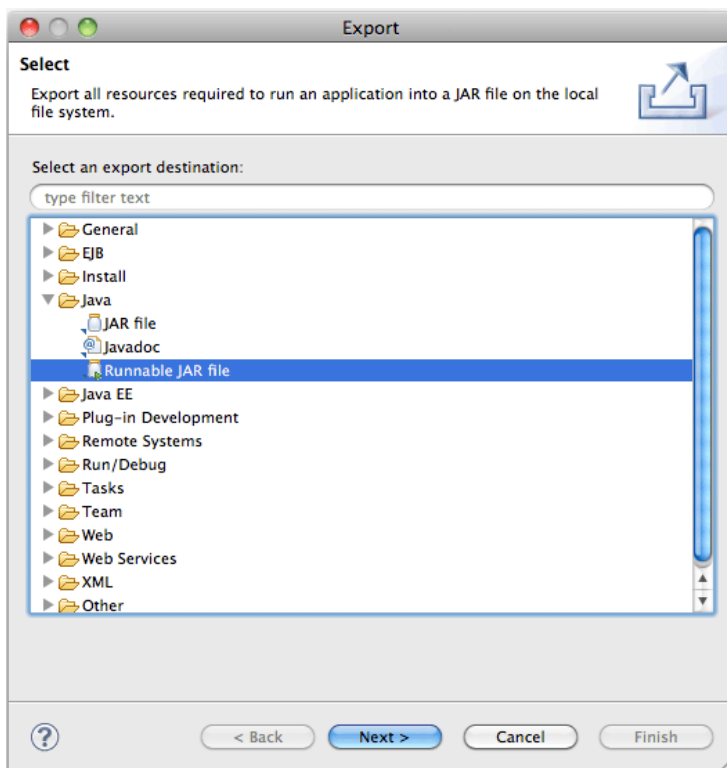
Agora iremos gerar um arquivo JAR e testar sua execução no prompt de comando (Windows) ou terminal (Linux ou Mac).

Encontre o projeto do [desafio sobre Collections](#) no Eclipse, pois vamos usá-lo para gerar um JAR executável.

Clique com o botão direito do mouse sobre o projeto e acesse o menu "Export...".

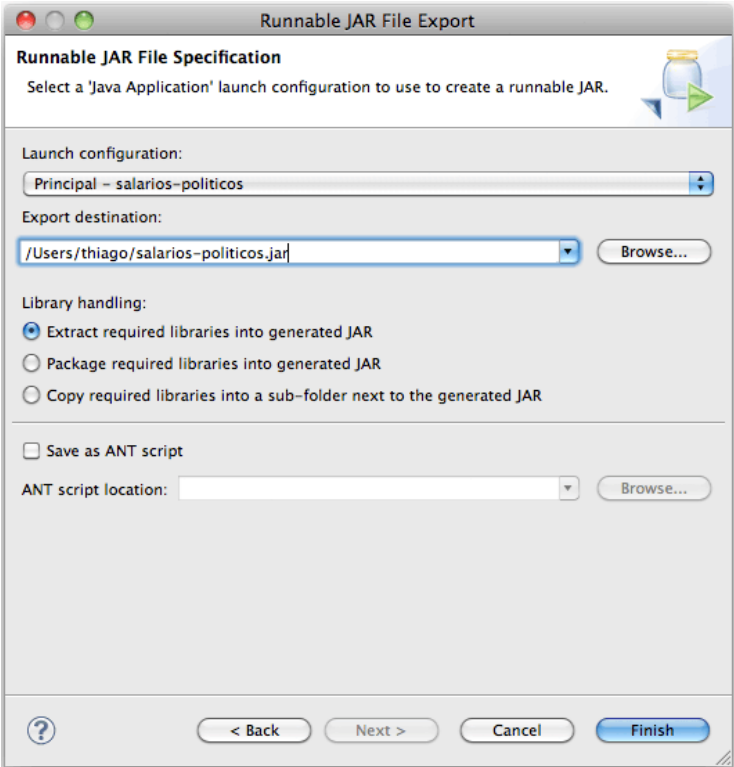


A janela "Export" será exibida. Encontre a opção "Runnable JAR file" dentro da pasta "Java" e clique em "Next".



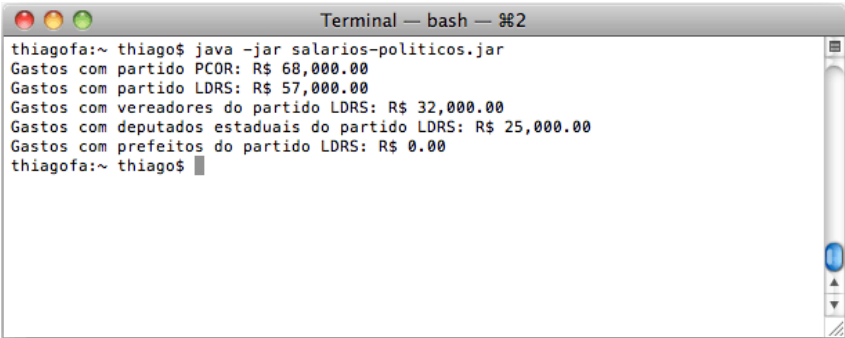
Na janela "Runnable JAR File Export", selecione a configuração de execução da classe Principal do projeto. No caso do exemplo, o nome dessa configuração é "Principal - salarios-politicos", considerando que o nome do projeto no Eclipse seja "salarios-politicos".

Informe o caminho onde deseja que o arquivo JAR seja gerado no campo "Export destination", incluindo o nome do arquivo com a extensão ".jar" neste caminho. Clique em "Finish" para gerar o arquivo JAR.



Abra o prompt de comando (Windows) ou terminal (Linux ou Mac), acesse a pasta onde o arquivo JAR foi gerado e digite o comando:

```
java -jar salarios-politicos.jar
```



O programa será ser executado com sucesso! Caso ocorra algum erro, verifique se você está realmente na pasta onde o arquivo JAR foi gerado.

Os arquivos JAR são importantes para a distribuição de projetos. Se você enviar um arquivo JAR para seus usuários, eles não precisarão ter a JDK instalada para executá-lo, mas precisarão de pelo menos a JRE (Java Runtime Environment), que é bem menor para se fazer download e a maioria dos computadores já possui instalado.

Tenha certeza que você ainda usará muito esse tipo de arquivo. Qualquer dúvida, não deixe de perguntar.

Comentários sobre esta aula

Nenhum comentário para esta aula. Efetue [login](#) para enviar uma mensagem.

Compartilhe esta aula com seus amigos

[Twitter](#) [Facebook](#)

1. Introdução

- 1.1. Como aprender Java? 5m 50s GRÁTIS
- 1.2. A história do Java 2m 46s GRÁTIS
- 1.3. As plataformas Java e como elas evoluem 10m 31s GRÁTIS
- 1.4. Máquina virtual Java 8m 45s GRÁTIS
- 1.5. Baixando, instalando e configurando a JDK 7m 59s GRÁTIS
- 1.6. Exercício: instalação da JDK GRÁTIS

2. Fundamentos da linguagem

- 2.1. Codificando, compilando e executando o programa "oi mundo" 13m 10s GRÁTIS
- 2.2. Exercício: codificando um primeiro programa GRÁTIS
- 2.3. Comentários 3m 3s GRÁTIS
- 2.4. Sequências de escape 5m 14s GRÁTIS
- 2.5. Palavras reservadas 3m 32s GRÁTIS
- 2.6. Convenções de código 2m 28s GRÁTIS
- 2.7. Trabalhando com variáveis 6m 18s GRÁTIS
- 2.8. Nomeando variáveis 5m 42s GRÁTIS
- 2.9. Operadores aritméticos 9m 36s GRÁTIS

- 2.10. Exercício: variáveis e operadores aritméticos

GRÁTIS
- 2.11. Tipos primitivos

12m 0s

GRÁTIS
- 2.12. Outros operadores de atribuição

4m 43s

GRÁTIS
- 2.13. Conversão de tipos primitivos

12m 39s

GRÁTIS
- 2.14. Promoção aritmética

6m 25s

GRÁTIS
- 2.15. Exercício: tipos primitivos e outros operadores de atribuição

GRÁTIS
- 2.16. Trabalhando com strings

7m 5s

GRÁTIS
- 2.17. Recebendo entrada de dados

7m 41s

GRÁTIS
- 2.18. Operadores de comparação e igualdade

6m 40s

GRÁTIS
- 2.19. Estruturas de controle if, else if e else

12m 23s

GRÁTIS
- 2.20. Exercício: Strings, entrada de dados, operadores de comparação e if else

GRÁTIS
- 2.21. Escopo de variáveis

6m 3s

GRÁTIS
- 2.22. Operadores lógicos

15m 13s

GRÁTIS
- 2.23. Exercício: operadores lógicos

GRÁTIS
- 2.24. Estrutura de controle switch

7m 10s

GRÁTIS
- 2.25. Operador ternário

6m 49s

GRÁTIS
- 2.26. Operadores de incremento e decremento

8m 11s

GRÁTIS
- 2.27. Estrutura de controle while

5m 45s

GRÁTIS
- 2.28. Estrutura de controle do-while

3m 47s

GRÁTIS
- 2.29. Estrutura de controle for

4m 15s

GRÁTIS
- 2.30. Cláusulas break e continue

7m 2s

GRÁTIS
- 2.31. Exercício: operador ternário, decremento e estruturas de repetição

GRÁTIS
- 2.32. Introdução e instalação do Eclipse IDE

13m 40s

GRÁTIS
- 2.33. Depurando códigos com o Eclipse

8m 43s

GRÁTIS
- 2.34. Exercício: instalando o Eclipse IDE

GRÁTIS

3. Orientação a Objetos - parte 1

- 3.1. O que é POO?

2m 57s

GRÁTIS
- 3.2. Classes e objetos

5m 16s

GRÁTIS
- 3.3. Criando uma classe com atributos

2m 48s

GRÁTIS
- 3.4. Instanciando objetos

7m 59s

GRÁTIS
- 3.5. Acessando atributos de objetos

8m 32s

GRÁTIS
- 3.6. Exercício: instanciando e acessando atributos do objeto

GRÁTIS
- 3.7. Composição de objetos

9m 28s

GRÁTIS
- 3.8. Valores padrão

5m 59s

GRÁTIS
- 3.9. Variáveis referenciam objetos

9m 22s

GRÁTIS
- 3.10. Criando, nomeando e chamando métodos

8m 2s

GRÁTIS
- 3.11. Métodos com retorno

11m 13s

GRÁTIS
- 3.12. Passando argumentos para métodos

5m 25s

GRÁTIS
- 3.13. Argumentos por valor ou referência

7m 0s

GRÁTIS
- 3.14. Exercício: composição de objetos e chamada de métodos

GRÁTIS

4. Wrappers, boxing e arrays

- 4.1. Wrappers do java.lang

3m 31s

GRÁTIS
- 4.2. Boxing

6m 47s

GRÁTIS
- 4.3. Desafio: wrappers e boxing

GRÁTIS
- 4.4. Trabalhando com arrays

16m 37s

GRÁTIS
- 4.5. Exercício: arrays

GRÁTIS

5. Orientação a Objetos - parte 2

- 5.1. Introdução à UML e diagrama de classes

7m 31s

GRÁTIS
- 5.2. Desafio: diagrama de classes

GRÁTIS
- 5.3. O objeto this

8m 18s

GRÁTIS
- 5.4. Construtores

11m 43s

GRÁTIS
- 5.5. Encapsulamento e modificadores de acesso public e private

11m 7s

GRÁTIS
- 5.6. Criando JavaBeans

8m 40s

GRÁTIS
- 5.7. Desafio: objeto this, construtores e JavaBeans

GRÁTIS
- 5.8. Organizando os projetos em pacotes

11m 51s

GRÁTIS
- 5.9. Modificador de acesso default

6m 55s

GRÁTIS
- 5.10. Modificadores static e final

12m 40s

GRÁTIS
- 5.11. Desafio: static e final

GRÁTIS
- 5.12. Enumerações

17m 26s

GRÁTIS
- 5.13. Desafio: pacotes e enumerações

GRÁTIS
- 5.14. Herança e modificador protected

10m 42s

GRÁTIS
- 5.15. Classe java.lang.Object

4m 13s

GRÁTIS
- 5.16. Sobreposição

7m 48s

GRÁTIS
- 5.17. Desafio: herança e sobreposição

GRÁTIS
- 5.18. Sobrecarga

7m 48s

GRÁTIS
- 5.19. Exercício: sobrecarga

GRÁTIS
- 5.20. Polimorfismo, casting de objetos e instanceof

18m 49s

GRÁTIS
- 5.21. Classes abstratas

9m 49s

GRÁTIS
- 5.22. Desafio: polimorfismo e classes abstratas

GRÁTIS
- 5.23. Interfaces

11m 49s

GRÁTIS
- 5.24. Exercício: interfaces e polimorfismo

GRÁTIS

6. Tópicos avançados

- 6.1. Coleta de lixo

8m 40s

GRÁTIS
- 6.2. Classe java.lang.Math

16m 6s

GRÁTIS
- 6.3. Desafio: classe java.lang.Math

GRÁTIS
- 6.4. Tratando e lançando exceções

29m 12s

GRÁTIS
- 6.5. Desafio: exceções

GRÁTIS
- 6.6. Classes String, StringBuffer e StringBuilder

8m 26s

GRÁTIS
- 6.7. Trabalhando com datas

19m 28s

GRÁTIS
- 6.8. Desafio: datas

GRÁTIS
- 6.9. Trabalhando com números

9m 12s

GRÁTIS
- 6.10. Desafio: números

GRÁTIS
- 6.11. Collections Framework

22m 25s

GRÁTIS
- 6.12. Desafio: collections

GRÁTIS

- 6.13. Arquivos JAR

6m 19s

GRÁTIS
- 6.14. Exercício: arquivos JAR

GRÁTIS
- 6.15. Documentação javadoc

9m 55s

GRÁTIS
- 6.16. Desafio: javadoc

GRÁTIS
- 6.17. Próximos passos

4m 8s

GRÁTIS
- 6.18. Conclusão

2m 6s

GRÁTIS

Cursos online

Depoimentos de alunos

Sobre nós

Cursos presenciais

Instrutores

Fale conosco

Apostilas gratuitas

Trabalhe conosco

AlgaWorks Softwares, Treinamentos e Serviços Ltda

Av. Afonso Pena, 3538, Átrio Business Center

CEP. 38400-710 - Uberlândia/MG - Brasil

Tel. +55 (34) 8400-6931 - comercial@algaworks.com