

Fundamentos Java e Orientação a Objetos

Por
Thiago Faria

2.2. Exercício: codificando um primeiro programa

2. Fundamentos da linguagem

Está na hora de você fazer seu primeiro programa em Java.

Crie um programa chamado "OlaGalera" que imprime na tela "Ola galera do curso de Java".

1. Para começar, abra seu editor de texto preferido e digite o seguinte código:

```
public class OlaGalera {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Ola galera do curso de Java.");  
    }  
  
}
```

Não copie e cole o código. É importante você mesmo digitar para fixar o que acabou de aprender.

2. Salve o arquivo com o nome "OlaGalera.java".

3. Abra o prompt de comando (se estiver usando Windows) ou Terminal (se estiver usando Linux ou Mac) e acesse o diretório onde salvou o arquivo "OlaGalera.java".

```
cd c:\cursojava
```

4. Compile o arquivo "OlaGalera.java" usando o compilador "javac".

```
javac OlaGalera.java
```

5. Verifique se um novo arquivo chamado "OlaGalera.class" foi criado. Este arquivo é o bytecode de seu programa.

6. Execute o programa.

```
java OlaGalera
```

Se funcionar, você verá na tela a mensagem "Ola galera do curso de Java".

Não funcionou ou continua com dúvidas? Assista novamente as aulas anteriores ou faça uma pergunta para nossos instrutores especificando o problema que você teve.

[Acesse o código-fonte desta aula](#)

Comentários sobre esta aula

**Joel da Silva Sobral** - 18/08/2012 às 15:57

Essa mensagem do OlaGalera funcionou legal, já esta do CalculadoraProfessor não deu certo... aqui segue o link que capturei a imagem de erro na tela do meu note...

<http://troll.ws/HSB6AU>

Grato,

Joel Sobral

**Normandes Júnior** INSTRUCTOR - 19/08/2012 às 07:54

Olá Joel.

Reparei que está faltando iniciar a aspas duplas (") antes da palavra Resultado. O código deve ficar assim:

```
System.out.println("Resultado: " + area);
```

Se ainda não der certo, por favor, cole o código inteiro da sua classe.

**Joel da Silva Sobral** - 19/08/2012 às 10:30

Não deu certo, e agora, to procurando dinovo o mesmo código aqui no site, mas não estou encontrando ele... rrsrr

Grato,

Joel Sobral

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](#)

1.4. Máquina virtual Java

8m 45s

GRÁTIS

1.5. Baixando, instalando e configurando a JDK

7m 59s

GRÁTIS

10m 31s

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

2.4. Sequências de escape

5m 14s

GRÁTIS

2.7. Trabalhando com variáveis

6m 18s

GRÁTIS

2.10. Exercício: variáveis e operadores aritméticos

GRÁTIS

2.13. Conversão de tipos primitivos

12m 39s

GRÁTIS

2.16. Trabalhando com strings

7m 5s

GRÁTIS

2.19. Estruturas de controle if, else if e else

12m 23s

GRÁTIS

2.22. Operadores lógicos

15m 13s

GRÁTIS

2.25. Operador ternário

6m 49s

GRÁTIS

2.28. Estrutura de controle do-while

3m 47s

GRÁTIS

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

GRÁTIS

2.34. Exercício: instalando o Eclipse IDE

GRÁTIS

2.2. Exercício: codificando um primeiro programa

GRÁTIS

2.5. Palavras reservadas

3m 32s

GRÁTIS

2.8. Nomeando variáveis

5m 42s

GRÁTIS

2.11. Tipos primitivos

12m 0s

GRÁTIS

2.14. Promoção aritmética

6m 25s

GRÁTIS

2.17. Recebendo entrada de dados

7m 41s

GRÁTIS

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

GRÁTIS

2.23. Exercício: operadores lógicos

GRÁTIS

2.26. Operadores de incremento e decremento

8m 11s

GRÁTIS

2.29. Estrutura de controle for

4m 15s

GRÁTIS

2.32. Introdução e instalação do Eclipse IDE

13m 40s

GRÁTIS

2.3. Comentários

3m 3s

GRÁTIS

2.6. Convenções de código

2m 28s

GRÁTIS

2.9. Operadores aritméticos

9m 36s

GRÁTIS

2.12. Outros operadores de atribuição

4m 43s

GRÁTIS

2.15. Exercício: tipos primitivos e outros operadores de atribuição

GRÁTIS

2.18. Operadores de comparação e igualdade

6m 40s

GRÁTIS

2.21. Escopo de variáveis

6m 3s

GRÁTIS

2.24. Estrutura de controle switch

7m 10s

GRÁTIS

2.27. Estrutura de controle while

5m 45s

GRÁTIS

2.30. Cláusulas break e continue

7m 2s

GRÁTIS

2.33. Depurando códigos com o Eclipse

8m 43s

GRÁTIS

3. Orientação a Objetos - parte 1

3.1. O que é POO?

2m 57s

GRÁTIS

3.4. Instanciando objetos

7m 59s

GRÁTIS

3.7. Composição de objetos

9m 28s

GRÁTIS

3.10. Criando, nomeando e chamando métodos

8m 2s

GRÁTIS

3.13. Argumentos por valor ou referência

7m 0s

GRÁTIS

3.2. Classes e objetos

5m 16s

GRÁTIS

3.5. Acessando atributos de objetos

8m 32s

GRÁTIS

3.8. Valores padrão

5m 59s

GRÁTIS

3.11. Métodos com retorno

11m 13s

GRÁTIS

3.14. Exercício: composição de objetos e chamada de métodos

GRÁTIS

3.3. Criando uma classe com atributos

2m 48s

GRÁTIS

3.6. Exercício: instanciando e acessando atributos do objeto

GRÁTIS

3.9. Variáveis referenciam objetos

9m 22s

GRÁTIS

3.12. Passando argumentos para métodos

5m 25s

GRÁTIS

4. Wrappers, boxing e arrays

4.1. Wrappers do java.lang

3m 31s

GRÁTIS

4.4. Trabalhando com arrays

16m 37s

GRÁTIS

4.2. Boxing

6m 47s

GRÁTIS

4.5. Exercício: arrays

GRÁTIS

4.3. Desafio: wrappers e boxing

GRÁTIS

5. Orientação a Objetos - parte 2

5.1. Introdução à UML e diagrama de classes

7m 31s

GRÁTIS

5.4. Construtores

11m 43s

GRÁTIS

5.7. Desafio: objeto this, construtores e JavaBeans

GRÁTIS

5.10. Modificadores static e final

12m 40s

GRÁTIS

5.13. Desafio: pacotes e enumerações

GRÁTIS

5.16. Sobreposição

7m 48s

GRÁTIS

5.19. Exercício: sobrecarga

GRÁTIS

5.22. Desafio: polimorfismo e classes

5.2. Desafio: diagrama de classes

GRÁTIS

5.5. Encapsulamento e modificadores de acesso public e private

11m 7s

GRÁTIS

5.8. Organizando os projetos em pacotes

11m 51s

GRÁTIS

5.11. Desafio: static e final

GRÁTIS

5.14. Herança e modificador protected

10m 42s

GRÁTIS

5.17. Desafio: herança e sobreposição

GRÁTIS

5.20. Polimorfismo, casting de objetos e instanceof

18m 49s

GRÁTIS

5.23. Interfaces

11m 49s

GRÁTIS

5.3. O objeto this

8m 18s

GRÁTIS

5.6. Criando JavaBeans

8m 40s

GRÁTIS

5.9. Modificador de acesso default

6m 55s

GRÁTIS

5.12. Enumerações

17m 26s

GRÁTIS

5.15. Classe java.lang.Object

4m 13s

GRÁTIS

5.18. Sobrecarga

7m 48s

GRÁTIS

5.21. Classes abstratas

9m 49s

GRÁTIS

5.24. Exercício: interfaces e polimorfismo

6. Tópicos avançados

- 6.1. Coleta de lixo 8m 40s GRÁTIS

6.4. Tratando e lançando exceções 29m 12s GRÁTIS

6.7. Trabalhando com datas 19m 28s GRÁTIS

6.10. Desafio: números GRÁTIS

6.13. Arquivos JAR 6m 19s GRÁTIS

6.16. Desafio: javadoc GRÁTIS
- 6.2. Classe java.lang.Math 16m 6s GRÁTIS

6.5. Desafio: exceções GRÁTIS

6.8. Desafio: datas GRÁTIS

6.11. Collections Framework 22m 25s GRÁTIS

6.14. Exercício: arquivos JAR GRÁTIS

6.17. Próximos passos 4m 8s GRÁTIS
- 6.3. Desafio: classe java.lang.Math GRÁTIS

6.6. Classes String, StringBuffer e StringBuilder 8m 26s GRÁTIS

6.9. Trabalhando com números 9m 12s GRÁTIS

6.12. Desafio: collections GRÁTIS

6.15. Documentação javadoc 9m 55s GRÁTIS

6.18. Conclusão 2m 6s GRÁTIS