

Fundamentos Java e Orientação a Objetos



Por
Thiago Faria

6.10. Desafio: números

6. Tópicos avançados

Desenvolva um programa que:

- 1. Recebe como parâmetro do usuário o valor de um produto do tipo double.
- 2. Instancia um objeto do tipo BigDecimal atribuindo o valor double a ele.
- 3. Calcula 10% do valor usando os métodos disponíveis na classe BigDecimal.
- 4. Formata o novo valor calculado para o padrão monetário (R\$).
- 5. Exibe na tela o valor calculado e formatado.

[Acesse o código-fonte desta aula](#)

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
- 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