

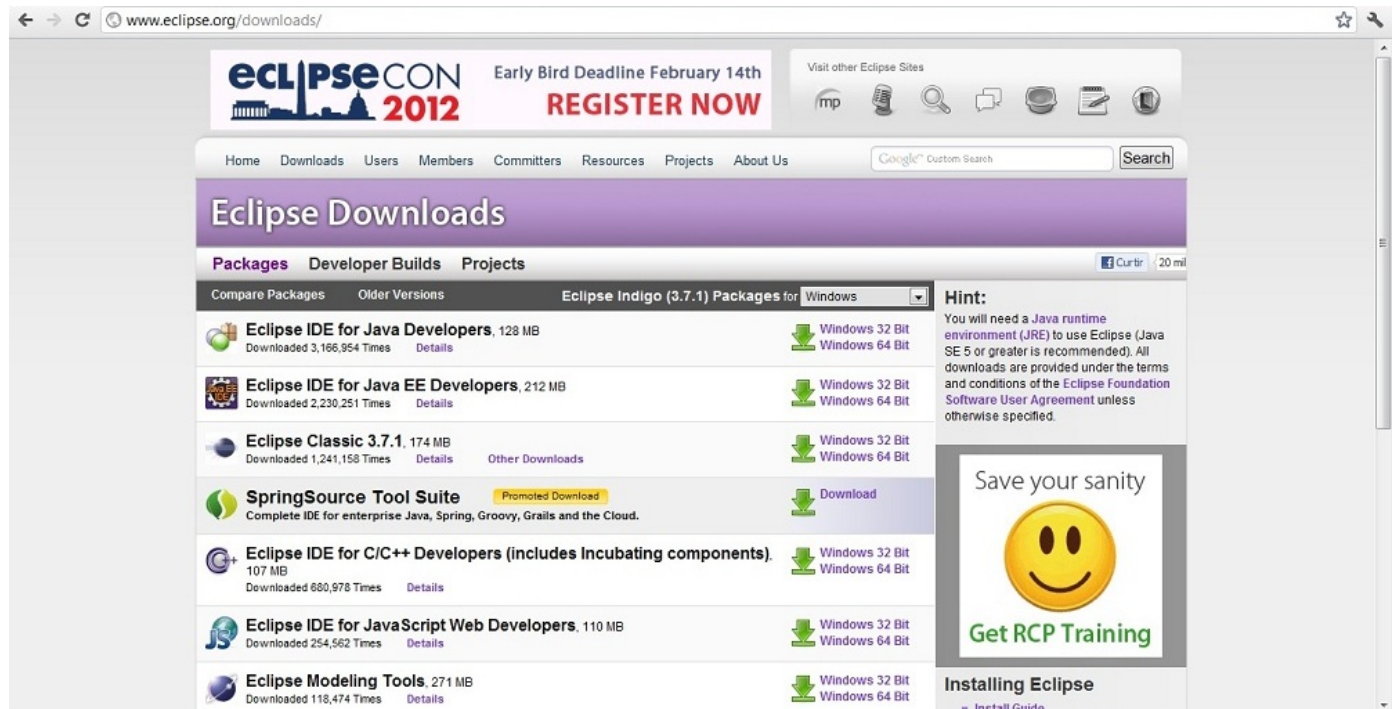
Fundamentos Java e Orientação a Objetos

Por
Thiago Faria

2.34. Exercício: instalando o Eclipse IDE

2. Fundamentos da linguagem

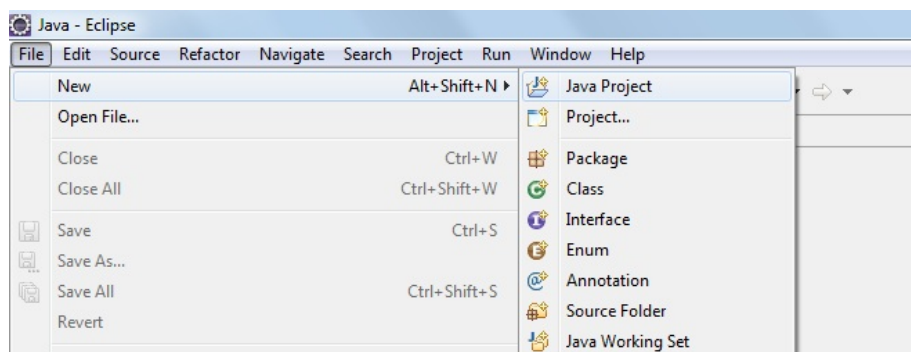
Agora chegou a hora de você ser mais feliz e instalar o Eclipse IDE!

1. Vamos acessar o site do Eclipse para baixá-lo em www.eclipse.org/downloads/.

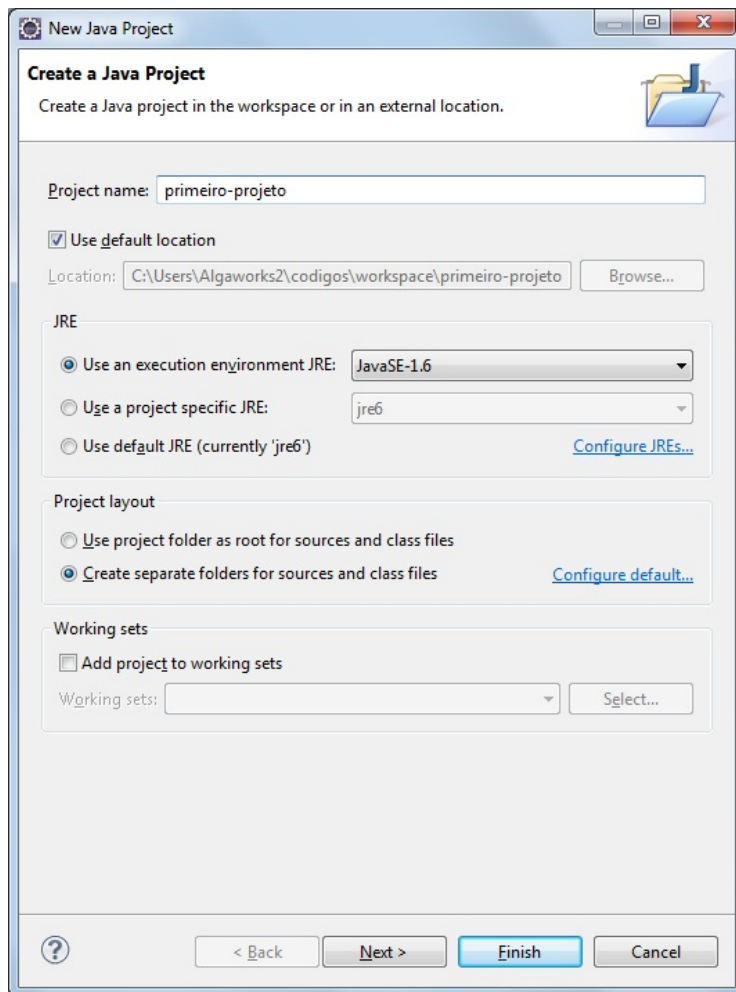
2. Baixe a versão "Eclipse IDE for Java EE Developers".

3. Para a instalação, basta descompactar o arquivo .zip em algum local de sua preferência, como o "C:". Em seguida, execute o Eclipse clicando duas vezes do arquivo "eclipse.exe".

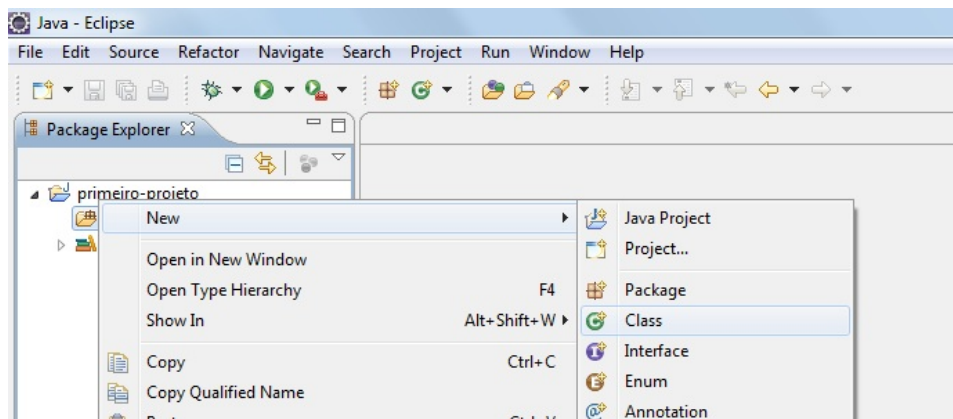
4. Para criar nosso primeiro projeto, vá em File -> New -> Java Project.



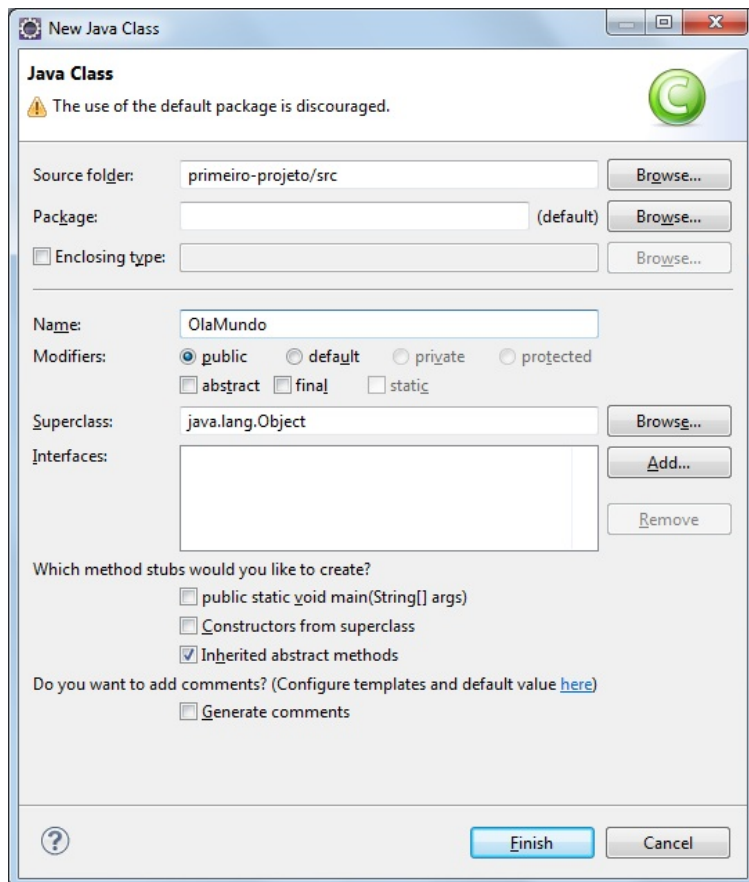
5. Dê um nome para seu projeto e clique em "Finish".



6. Agora que seu projeto foi criado, vamos criar nossa primeira classe. Clique com o botão direito na pasta "src", dentro do Eclipse, e então selecione File -> New -> Class.



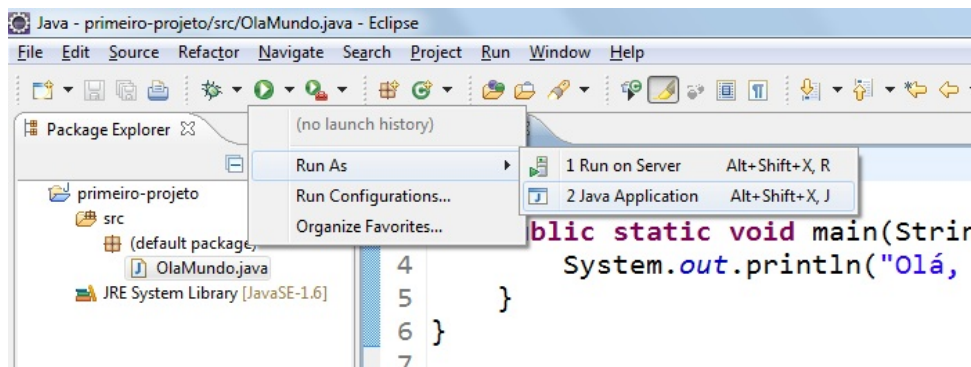
7. Vamos agora nomear nossa classe. Digite "OlaMundo" no campo "Name", em seguida clique em "Finish".



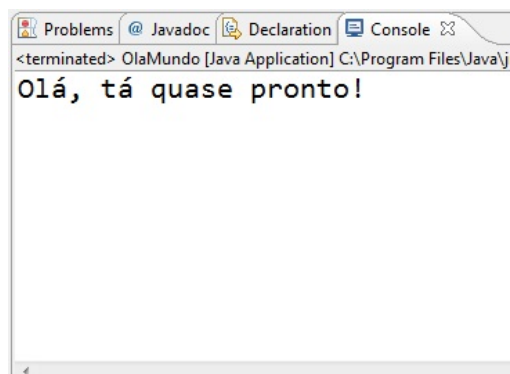
8. Cole o código abaixo dentro da classe criada.

```
public class OlaMundo {  
  
    public static void main(String args[]) {  
        System.out.println("Olá, tá quase pronto!");  
    }  
  
}
```

9. Agora vamos executar nosso programa. Siga os cliques mostrados na figura abaixo.



10. Você deverá ver a saída do console dentro do próprio Eclipse. Parabéns, você concluiu a instalação do Eclipse com sucesso!



Comentários sobre esta aula

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

Compartilhe esta aula com seus amigos

TwitterFacebook

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
- 5.16. Sobreposição

7m 48s

GRÁTIS
- 5.19. Exercício: sobrecarga

GRÁTIS
- 5.22. Desafio: polimorfismo e classes abstratas

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
- 5.15. 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

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