

Fundamentos Java e Orientação a Objetos



Por
Thiago Faria

6.16. Desafio: javadoc

6. Tópicos avançados

Javadoc é uma ferramenta muito importante no mundo Java. A maioria dos projetos open-source geram as documentações de código com Javadoc, porém no mercado corporativo, infelizmente, as pessoas esquecem de escrever as documentações nos códigos e a maioria dos projetos fica sem esse tipo de documentação.

A partir de agora, é bom você já se acostumar a escrever a documentação do código sempre que estiver programando. Não deixe para fazer depois, porque o "depois" nunca chegará... acredite!

Que tal aproveitar o código-fonte do [desafio sobre Collections](#) e gerar a documentação Javadoc dele?

Boa sorte!

 [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

3.10. Criando, nomeando e chamando métodos

8m 2s

GRÁTIS

3.13. Argumentos por valor ou referência

7m 0s

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
- 3.9. 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

4.2. 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

5.4. 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 abstratas

GRÁTIS
- 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

GRÁTIS

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