



# Sintaxe básica de Java

DC – UFRPE

Programação II

Prof. Gustavo Callou

[gustavo.callou@ufrpe.br](mailto:gustavo.callou@ufrpe.br)

- ▶ Criando uma aplicação Java
- ▶ Variáveis locais
- ▶ Escopo
- ▶ Entrada e saída
- ▶ Operadores



# Forma geral para uma classe pública

- ▶ Nome da classe igual ao nome do arquivo .java

```
// lista de imports  
public class NomeDaClasse {  
    // declaração de atributos  
    // declaração de métodos  
}
```

- ▶ Classe pública (**public**) com método principal (main)
- ▶ Exemplo:

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
        // imprime string na saída padrão  
        System.out.println("Olá mundo em Java!");  
    }  
}
```

# Compilando e rodando pelo console

- ▶ Compilando para obter o bytecode

```
C:\> javac HelloWorld.java
```

- ▶ Executando bytecode com JVM:

```
C:\> java HelloWorld.class
```

No Netbeans isto é transparente para o usuário

# Declaração de método

1. Tipo de acesso: public, private, ...
2. Tipo de retorno: void, int, Object, ...
3. Nome
4. Lista de parâmetros
5. Corpo

## ► Exemplo:

► `public static void main(String[] args) {...}`

Isto será explicado  
depois

- ▶ Comentários são fragmentos de texto que servem para explicações ou anotações sobre o código

Delimitador	Descrição
//	Comentário de uma linha
/* */	Comentário para múltiplas linhas
/** */	Comentário de documentação (múltiplas linhas)

# Notação ponto (.)

- ▶ Acessa métodos e atributos (visíveis)
- ▶ Exemplo: estrutura da classe `java.lang.System`

System

*in*

`read()`

`close()`

...

*out*

`println()`

`print()`

... Prof. Gustavo Callou

*in/out* representam  
entrada/saída padrão



- ▶ Comando
  - ▶ termina com ;
- ▶ Método e classe:
  - ▶ inicia com {
  - ▶ termina com }
- ▶ Indentação não influencia (mas ajuda na leitura!)

- ▶ Existe no escopo de um método
- ▶ Forma de declaração  
*tipo nome = valor;*
- ▶ Inicializar antes do uso!

## ▶ Exemplos:

```
int var1 = 0;  
int var2 = var1 + 2;
```

```
float x,y;  
x = 5.0;  
y = x + 2;
```

```
int a;  
int b = a + 2;
```

```
boolean b = false;  
b = 1;
```

# Exemplo: variáveis locais inteiras

```
public class ComparacaoMaior {  
    public static void main(String[] args) {  
        int a = 5;  
        int b = 4;  
        if (a > b) {  
            System.out.println(a);  
        } else {  
            System.out.println(b);  
        }  
    }  
}
```

# Escopo de variáveis

```
public class Escopo { // Início do bloco 0
    public static void main (String arg[]) { // Início do bloco 1
        int i = 5; // Variável do bloco 1
        { // Início do bloco 2
            int j = 0; // Variável do bloco 2
            System.out.println(i); // Uso de i dentro do seu escopo
            j = 5 * i; // Uso de j dentro do seu escopo
            System.out.println(j);
            { // Início do bloco 3
                System.out.println(i); // Uso de i dentro do seu escopo
                System.out.println(j); // Uso de j dentro do seu escopo
            }
        }
        System.out.println(i); // Uso de i dentro do seu escopo
        //System.out.println(j); // ERRO! Uso de j FORA do seu escopo
    }
}
```

# Tipos de dados primitivos

		Valores possíveis		Tamanho	Exemplo
Tipos	Primitivo	Menor	Maior		
Inteiro	byte	-128	127	8 bits	byte ex1 = (byte)1;
	short	-32768	32767	16 bits	short ex2 = (short)1;
	int	-2.147.483.648	2.147.483.647	32 bits	int ex3 = 1;
	long	-9.223.372.036.854.770.000	9.223.372.036.854.770.000	64 bits	long ex4 = 1l;
Ponto Flutuante	float	-1,4024E-37	3.40282347E + 38	32 bits	float ex5 = 5.50f;
	double	-4,94E-307	1.79769313486231570E + 308	64 bits	double ex6 = 10.20d; ou double ex6 = 10.20;
Caractere	char	0	65535	16 bits	char ex7 = 194; ou char ex8 = 'a';
Booleano	boolean	false	true	1 bit	boolean ex9 = true;

- Int a;**                      tipo Int (i maiúsculo não existe)

define duas variáveis diferentes

- ▶ Contribui para a qualidade do código
  - ▶ Ex: facilita legibilidade e manutenção
- ▶ Vamos seguir alguns padrões
  - ▶ Nomes de atributos e variáveis locais devem começar com letra minúscula.
  - ▶ Nome de classe devem iniciar com letra maiúscula



# Variável não primitiva

- ▶ A variável não primitiva aponta para um objeto de tipo específico
- ▶ `new NomeClasse (...)`
  - ▶ cria um objeto (instância) da classe
- ▶ Exemplo: Criando objeto da classe `String` (“”)

```
String s;  
s = new String();
```

# Palavras reservadas

- ▶ Java possui um conjunto de palavras reservadas para os tipos primitivos, modificadores de acesso e elementos da sintaxe da language.

abstract	boolean	break	byte	case	catch
char	class	const	continue	default	do
double	else	extends	final	finally	float
for	goto	if	implements	import	instanceof
int	interface	long	native	new	package
private	protected	public	return	short	static
strictfp	super	switch	synchronized	this	throw
throws	transient	try	void	volatile	while
assert					

Entrada:

```
char c = System.in.read(); //lê um caractere
```

Saída:

```
System.out.println("Hello World"); //exibe a msg
```

```
import java.util.Scanner; // importação da classe Scanner do pacote java.util

public class EntradaSaida {
    public static void main(String args[]) {
        System.out.println("Ola!"); // Mensagem inicial
        System.out.print("Digite um inteiro: "); // Exibe mensagem
        Scanner s = new Scanner(System.in); // Prepara entrada de dados
        int valor = s.nextInt(); // Declara e inicia variável
        System.out.println("Valor = " + valor); // Exibe valor lido
        s.close(); // Fecha objeto leitor
    }
}
```

- ▶ A classe Scanner pode ser utilizada para ler dados do usuário a partir do teclado.
- ▶ Exemplos:
  - ▶ `Scanner s = new Scanner(System.in);`
  - ▶ `s.nextInt();` // ler um dado inteiro
  - ▶ `s.nextDouble();` // ler um dado real
  - ▶ `s.next();` //ler uma string

## **Printf x Println**

```
int a=10;  
System.out.printf("Valor de a=%d%n" , a);
```

Ou

```
int a=10;  
System.out.println("Valor de a=" + a);
```

```
import java.util.Scanner;

public class SaidaFormatada {
    public static void main(String a[]) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in); // prepara console
        System.out.print("a= ");
        int a = sc.nextInt();
        System.out.print("b= ");
        int b = sc.nextInt();
        int soma = a+b;
        System.out.printf("A soma de %d + %d = %d\n", a,b,soma);
    }
}
```

```
package aula01;

import java.util.Scanner;

public class Aula01 {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in); // prepara console
        System.out.print("a= ");
        double a = sc.nextFloat();
        System.out.print("b= ");
        double b = sc.nextDouble();
        double soma = a+b;
        System.out.printf("A soma de %.2f + %.2f = %.2f\n", a,b,soma);
    }
}
```



# Comando import

- ▶ Importa definição de classes
- ▶ Não precisa importar as classes que:
  - ▶ Estão no mesmo diretório (pacote)
  - ▶ São da API básica de Java
- ▶ Exemplo: classes que não precisam ser importadas
  - ▶ `java.lang.System`
  - ▶ `java.lang.String`

- ▶ Multiplicação, divisão, resto, soma, subtração e atribuição(\*, /, %, +, -, =)
  - ▶ Ordem de precedência da listagem é decrescente
- ▶ Avaliação da esquerda para a direita (exceção = )
- ▶ Parêntese usado para eliminar ambiguidades

# Operadores unitários

```
int x = 0, y;
```

```
y = x++;
```

```
System.out.println(y + " " + x );
```

```
int x = 0, y;
```

```
y = ++x ;
```

```
System.out.println(y + " " + x );
```

# Operadores unitários

```
int x = 0, y;
```

```
y = x++;
```

```
System.out.println(y + " " + x );
```

0 1

```
int x = 0, y;
```

```
y = ++x ;
```

```
System.out.println(y + " " + x );
```

1 1

# ArithmeticException

- ▶ Divisão por 0 levanta exceção aritmética
  - ▶ Exemplo: `int divisao = 20/0;`

# Operadores relacionais

- ▶ Tem a mesma precedência e são avaliados da esquerda para a direita
  - ▶ Igualdade e diferença (`==` e `!=`)
  - ▶ Maior, menor, maior ou igual, menor ou igual (`>`, `<`, `>=`, `<=`)

# Exercícios para casa

1. Escrever um programa que lê do teclado três números reais e imprime a média entre eles.
2. Escrever um programa que calcula o valor do  $y$  para a equação de reta  $y = a \cdot x + b$ . Primeiro, os valores de  $a$  e  $b$  são fornecidos pelo usuário. Em seguida, o valor de  $x$  é fornecido. Como resultado deve ser impresso o valor de  $y$ .