

PROGRAMAÇÃO EM JAVA

MÓDULO 3

TRANSCRIÇÃO DO VÍDEO

Autor: Luiz Fernando Corcini

MISSÃO 4

1.1 Introdução

Desta vez, já de início vamos colocar a mão na massa!

Então, sem mais demora, vamos preparar nosso ambiente para os **DESAFIOS DE APRENDIZAGEM** e criar nosso pacote de classes **MISSAO4**. Você já deve saber decor todos os passos para realizar esta tarefa inicial, mas, para relembrar (caso você queira ou precise), siga os passos descritos abaixo:

Passo 1: Abra o seu projeto (PROJETOS_JAVA) na IDE Eclipse;

Passo2: Crie um novo pacote (package) dentro da pasta “src” do seu projeto. O nome deste pacote deve ser “Missao4” (evite usar acentos e o til);

Passo 3: Dentro desse pacote deve ser criada uma nova classe principal, contendo o método MAIN. O nome desta nova classe deve ser “Missao4_principal”.

DICA: Durante a criação da classe, lembre-se de marcar o checkbox **public static void** main(String[] args)

Passo 4: Na Classe Missao4_principal, insira um comentário em bloco com o seu nome e a data de hoje;

Passo 5: Dentro do método main, digite um código para mostrar no console a seguinte frase: “Início da Missão 4”. O Código deve ficar assim:

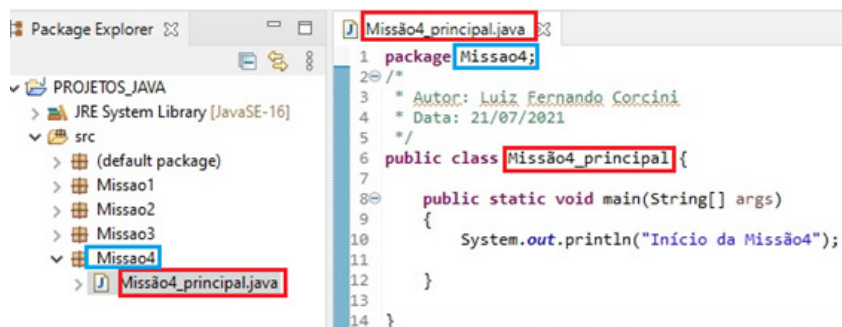


Figura 1 - Classe Missao4_principal (COM O NOME DA CLASSE ESCRITO DE MANEIRA ERRADA!!)

IMPORTANTE:

De acordo com o padrão que determinamos, no início deste material (desde o módulo 1), seria evitado o uso de acentuação ou “til” em nome de pacotes, classes, variáveis, métodos e atributos, certo? Mas, como você pode perceber, na figura acima, o nome do pacote está escrito CORRETAMENTE (destacado em azul), no entanto, a classe foi escrita de maneira ERRADA (destacado em vermelho). Perceba que declaramos a classe com o nome de “Missão4_principal” e não conforme nosso padrão: “Missao4_principal”!

CONSIDERAÇÃO:

Se você deixar assim, o programa vai funcionar sem problemas, mas é importante, quando se trata de programação profissional, que um padrão seja seguido do início ao fim do desenvolvimento. Sendo assim, você precisa saber como alterar o nome de uma classe quando, por algum descuido, você escrever seu nome de maneira errada ou inadequada.

Então, a primeira novidade (muito útil) deste quarto módulo é aprender como renomear a classe. Vamos lá:

1.1.1 Como Renomear uma Classe

Para renomear uma classe, siga as seguintes etapas:

1. Clique, com o botão direito do mouse, sobre o nome da classe (dentro do Package Explorer). Um menu irá ser apresentado;
2. Neste menu, selecione a opção “Refactor” (destacado em azul – na figura abaixo). Um sub menu será apresentado;
3. Neste sub menu, clique sobre a opção “Rename” (que, nesta versão do IDE é a primeira opção apresentada). Esta opção está destacada em vermelho, na figura abaixo.

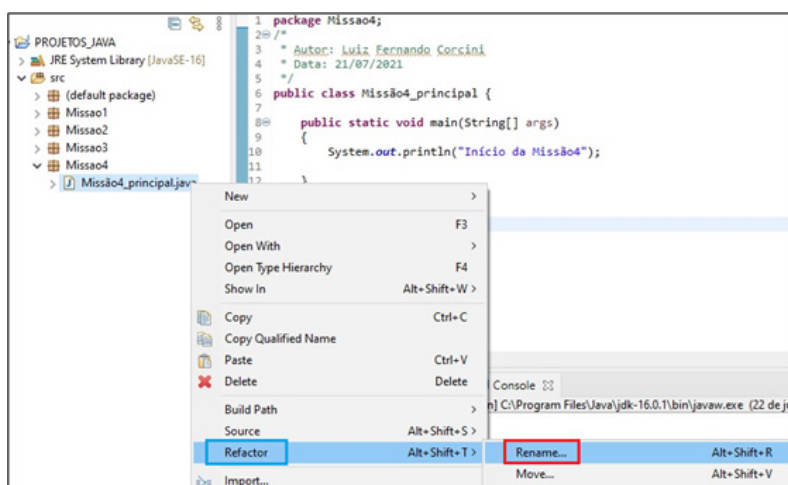


Figura 2 - Alterando o nome da classe - parte 1

4. Uma nova tela será apresentada, como mostrado na figura abaixo:

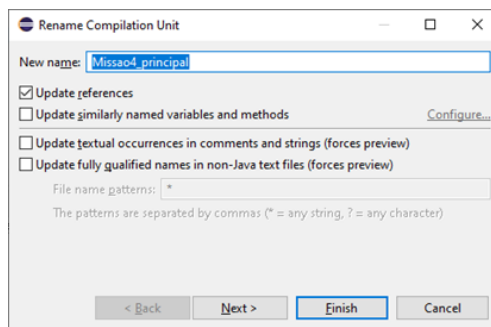


Figura 3 - Alterando o nome da classe - parte 2

- a. Corrija o nome da classe para: "Missao4_principal";
 - b. Mantenha o resto como está e clique em FINISH;
5. Uma nova tela será apresentada (figura abaixo):

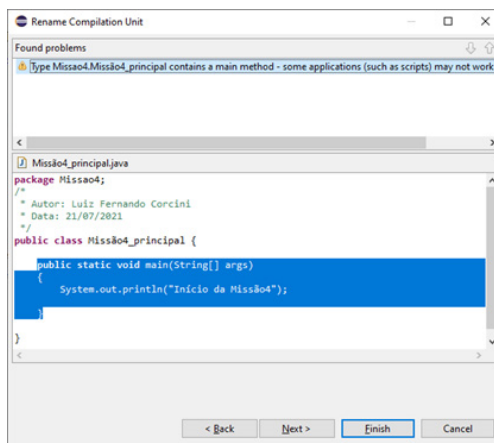


Figura 4 - Alterando o nome da classe - parte 3

- a. Mantenha tudo como está e clique em FINISH;
6. Sua Classe foi renomeada e deve estar como mostra a figura abaixo:

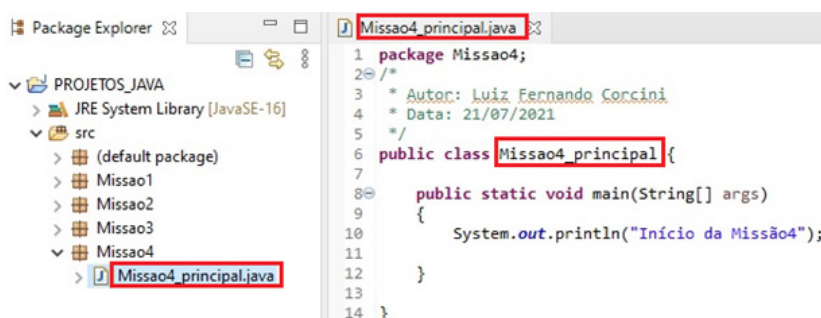


Figura 5 - Alterando o nome da classe - parte 4

- a. Verifique os destaques em vermelho e compare com os mesmos destaques na figura 1.
7. Pronto! Problema resolvido! Agora podemos continuar nossos estudos!