

Aula 01 - Preparação do ambiente de desenvolvimento

1. Introdução

O que é JAVA?

É uma linguagem de programação que foi criada pela Sun Microsystems no ano de 1995.

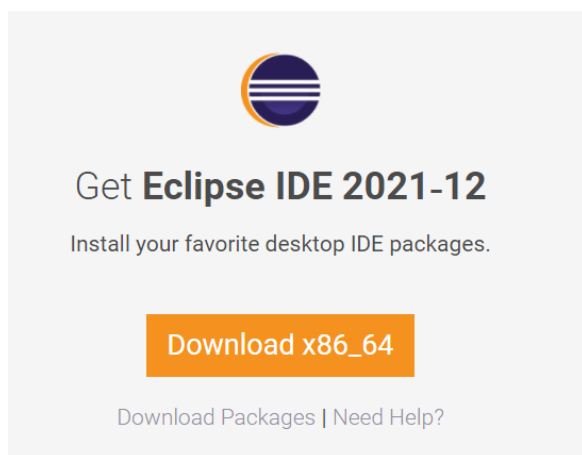
Exemplo de utilização dessa linguagem são os serviços bancários online, os vários aplicativos da Receita Federal brasileira como o programa de declaração de imposto de renda (desktop e não web).

2. Eclipse

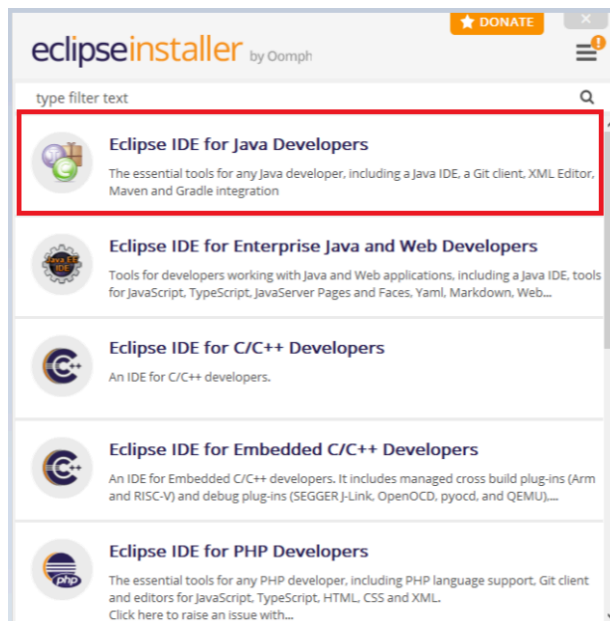
Eclipse é uma IDE utilizada para desenvolvimento de soluções em JAVA. IDE é o acrônimo de **I**ntegrated **D**evelopment **E**nvironment, ou seja, um programa que usamos para codificar e criar novos programas a partir dele.

Em nosso curso vamos usar o Eclipse, portanto, vamos fazer o download aqui:

<https://www.eclipse.org/downloads/>

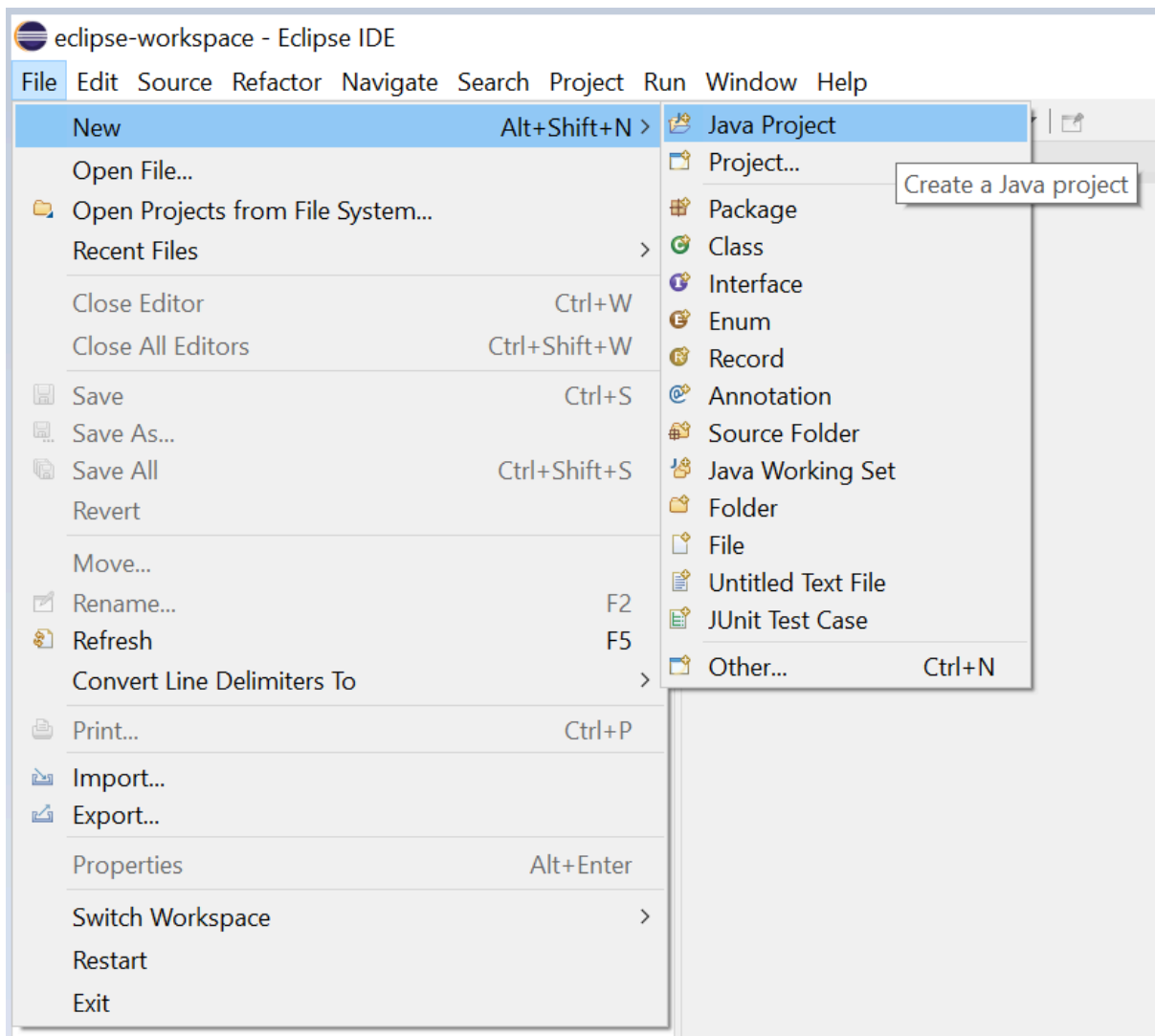


Escolher a opção:



3. Criando um projeto no Eclipse

Criar o projeto:



Defina o nome do projeto (ddd):

New Java Project

Create a Java Project

Create a Java project in the workspace or in an external location.

Project name:

☒ Use default location

Location: [Browse...](#)

JRE

☒ Use an execution environment JRE:

☐ Use a project specific JRE:

☐ Use default JRE 'jdk-11.0.2' and workspace compiler preferences [Configure JREs...](#)

Project layout

☐ Use project folder as root for sources and class files

☒ Create separate folders for sources and class files [Configure default...](#)

Working sets

☐ Add project to working sets [New...](#)

Working sets: [Select...](#)

Module

☒ Create module-info.java file

[?](#) [< Back](#) [Next >](#) [Finish](#) [Cancel](#)

Clique em **Don't create**

New module-info.java

Create module-info.java


Create a new module-info.java file.

Module name:

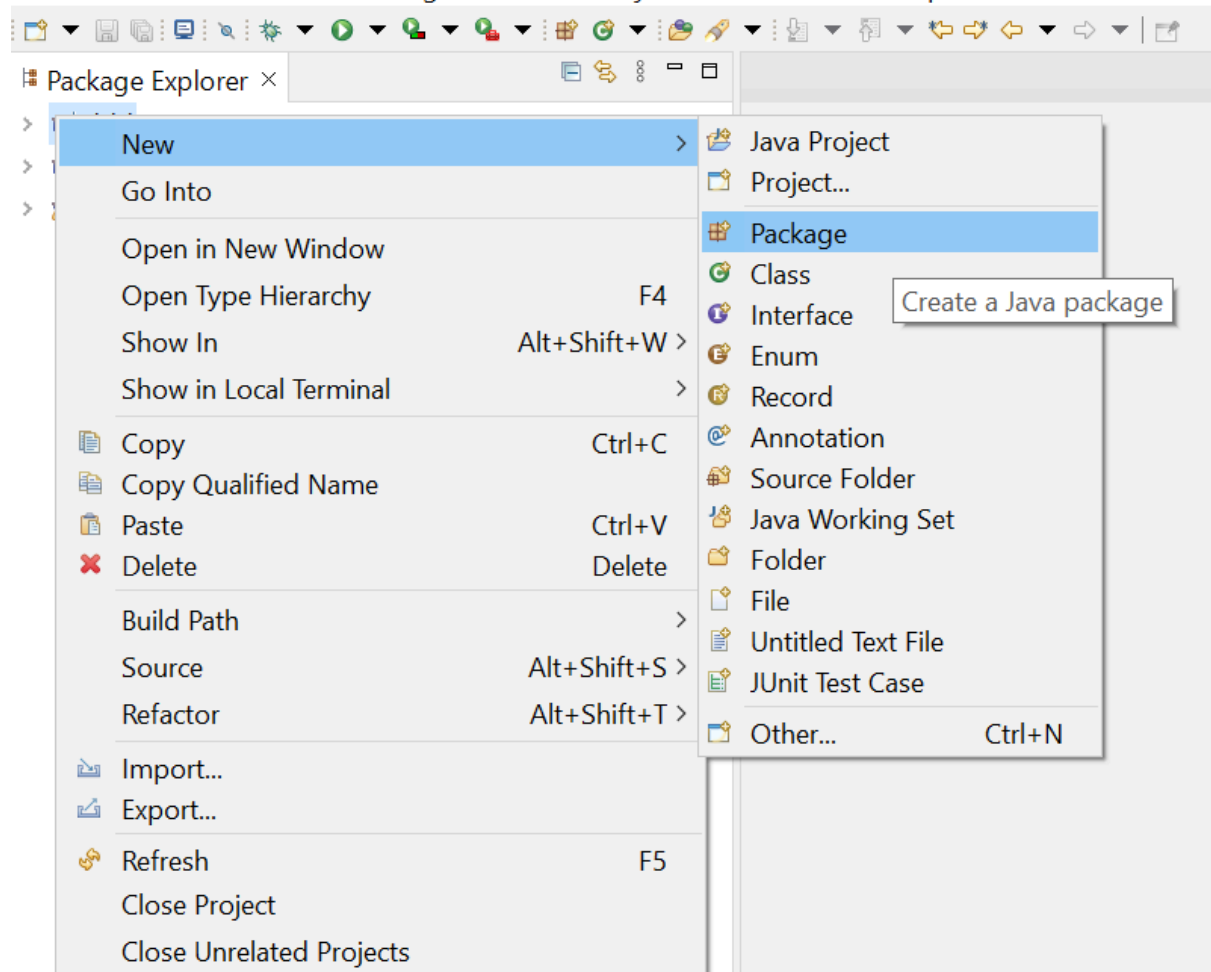
☐ Generate comments (configure templates and default value [here](#))

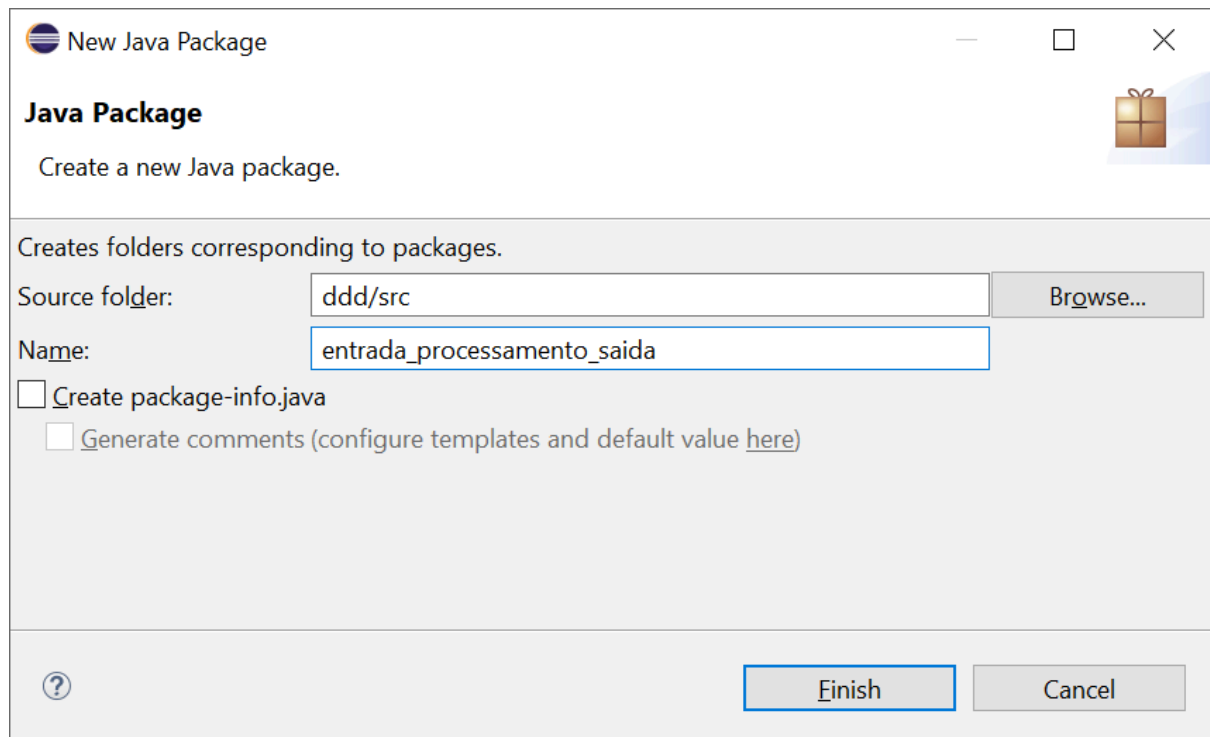
[Create](#) [Don't Create](#)

Vamos criar um package para organizar nossos desenvolvimentos:

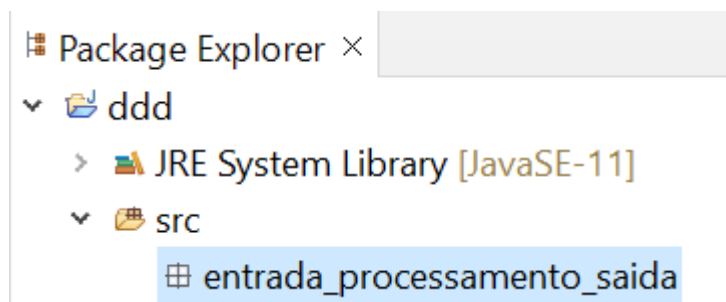
 eclipse-workspace - Eclipse IDE

File Edit Source Refactor Navigate Search Project Run Window Help





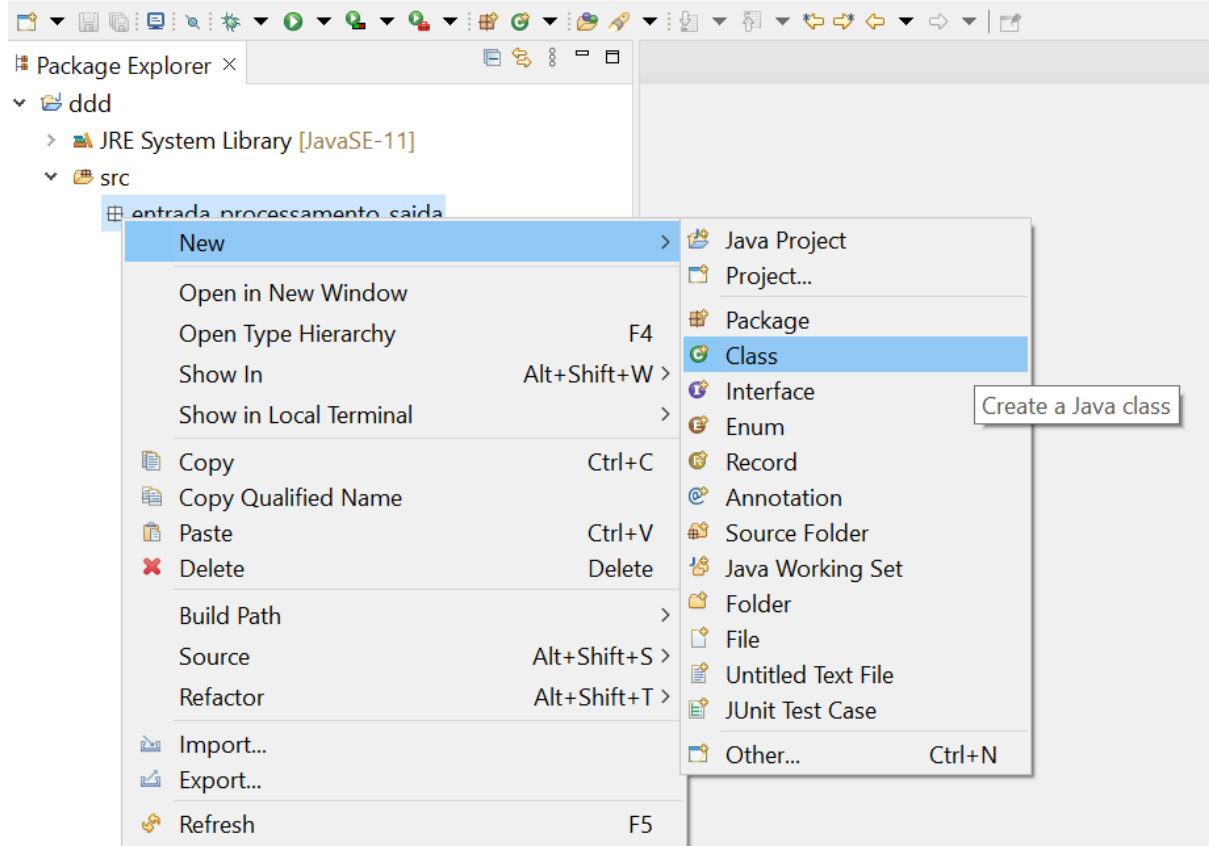
De modo que fique assim:



Clique com o botão direito em cima do package criado e vamos criar uma classe

eclipse-workspace - Eclipse IDE

File Edit Source Refactor Navigate Search Project Run Window Help



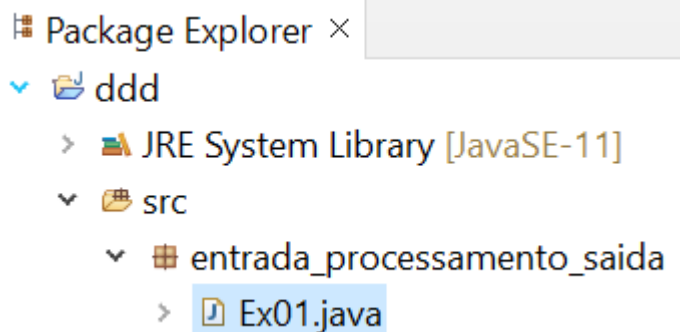
New Java Class

Java Class

Create a new Java class.

Source folder:	<input type="text" value="ddd/src"/>	<input data-bbox="1182 421 1401 465" type="button" value="Browse..."/>
Package:	<input type="text" value="entrada_processamento_saida"/>	<input data-bbox="1182 479 1401 524" type="button" value="Browse..."/>
<input type="checkbox"/> Enclosing type:	<input type="text"/>	<input data-bbox="1182 537 1401 582" type="button" value="Browse..."/>
Name:	<input type="text" value="Ex01"/>	
Modifiers:	<input checked="" type="radio"/> public <input type="radio"/> package <input type="radio"/> private <input type="radio"/> protected <input type="checkbox"/> abstract <input type="checkbox"/> final <input type="checkbox"/> static	
Superclass:	<input type="text" value="java.lang.Object"/>	<input data-bbox="1182 770 1401 815" type="button" value="Browse..."/>
Interfaces:	<input type="text"/>	<input data-bbox="1182 828 1401 873" type="button" value="Add..."/> <input data-bbox="1182 904 1401 949" type="button" value="Remove"/>
Which method stubs would you like to create?		
<input checked="" type="checkbox"/> <code>public static void main(String[] args)</code>		
<input type="checkbox"/> Constructors from superclass		
<input checked="" type="checkbox"/> Inherited abstract methods		
Do you want to add comments? (Configure templates and default value here)		
<input type="checkbox"/> Generate comments		
<input data-bbox="220 1368 252 1413" type="button" value="?"/>	<input data-bbox="938 1368 1155 1413" type="button" value="Finish"/>	<input data-bbox="1171 1368 1388 1413" type="button" value="Cancel"/>

De modo que fique assim:



3. Vamos testar nosso projeto

Vamos desenvolver o seguinte programa:

```
Ex01.java ×
1 package entrada_processamento_saida;
2
3 public class Ex01 {
4
5     public static void main(String[] args) {
6         System.out.printf("Olá mundo!");
7     }
8
9 }
10
```

E vamos executar esse programa dessa forma:

