



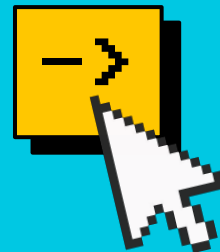
COMPETEC





Aula nº00

Revisão



Assuntos da aula

- > Intro
(Mínimo para começar)
- > Tomando o controle. Parte 1
(Condicionais)
- > Não se repita! Parte 1
(Laços)

Ok

Cancel

Options<<

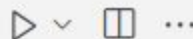


Revisão: Intro



Hello world

J Main.java ×



J Main.java > Main

```
1 public class Main {  
2     public static void main(String[] args){  
3         System.out.print("Olá mundo\n");  
4     }  
5       
6 }  
7
```

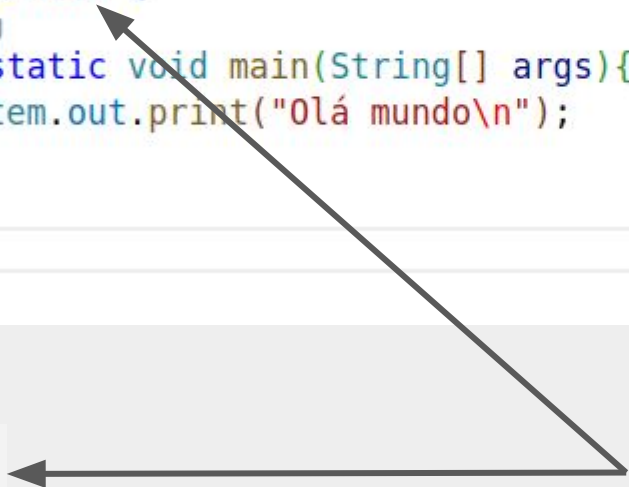


Hello world

```
J Main.java ×  
J Main.java > Main  
1 public class Main {  
    Run | Debug  
2     public static void main(String[] args){  
3         System.out.print("Olá mundo\n");  
4     }  
5  
6 }  
7
```

J Main.java

Sempre o mesmo nome





Hello world

```
J Main.java ×  
J Main.java > Main  
1 public class Main {  
   Run | Debug  
2   public static void main(String[] args){  
3     System.out.print("Olá mundo\n");  
4   }  
5  
6 }  
7
```

Método principal

Método de impressão

```
int numero_inteiro; (?)  
float numero_decimal; (?)  
double numero_decimal_maior; (?)  
char caractere; (?)  
String palavra_ou_frase_ou_texto; (?)
```

TABLE 1.1 Java primitive types

Keyword	Type	Example
boolean	true or false	true
byte	8-bit integral value	123
short	16-bit integral value	123
int	32-bit integral value	123
long	64-bit integral value	123
float	32-bit floating-point value	123.45f
double	64-bit floating-point value	123.456
char	16-bit Unicode value	'a'

**Mas e o tipo String ?
E esse tipo boolean ?**

Usando valores e variáveis numéricas podemos fazer contas!

```
int a;  
int b;  
int c;  
int d;
```

```
a = 1;  
b = 2;  
c = 3;
```

```
numero_inteiro = 3*9+4-5/2;  
numero_inteiro = 4 * 5;
```

```
d = a + b*c;  
d = d*d;
```

Operações com inteiros têm como resultados inteiros, operações com números de ponto flutuante têm como resultado números de ponto flutuante.

```
int e = 5;
```

```
int f = 2;
```

```
float g = 5;
```

```
float h = 2;
```

Divisão inteira

```
e = e/f;
```

```
g = g/h;
```

Divisão decimal

O que faz esse operador?

`%`

Tipo boolean:

```
boolean os_de_verdade_eu_sqs;
```

```
os_de_verdade_eu_sqs = true;  
//                ou  
os_de_verdade_eu_sqs = false;
```

```
boolean primeiro_boolean = a > b;  
boolean segundo_boolean = a + b == c;  
boolean terceiro_boolean = a <= c;  
boolean quarto_boolean = a != b;
```

Condicionalis: if-else



```
if(a > b){  
    System.out.printf("%d eh maior que %d%n",a,b);  
}  
else{  
    System.out.printf("%d eh menor ou igual a %d%n",b,a);  
}
```

Qual a outra possibilidade?

Condicionalis: if-else



```
if(a > b){  
    System.out.printf("%d eh maior que %d%n",a,b);  
}  
else if(a < b ){  
    System.out.printf("%d eh menor que %d%n",b,a);  
}
```

Qual a outra possibilidade?

Condicionalis: switch



```
int numero_mes = 1;
switch (numero_mes) {
    case 1:
        System.out.println("Janeiro");
        break;
    case 2:
        System.out.println("Fevereiro");
        break;
    case 3:
        System.out.println("Março");
        break;
    default:
        break;
}
```

Não se repita! Parte 1



1. Como faço para imprimir na tela uma sequência de números que vai de 0 à 5? E de 0 a 10? E a 100?

2. Como imprimir apenas os números pares entre 0 e 100?

3. Como imprimir na tela um quadrado de asteriscos com lado igual a 7? E um retângulo com lado maior igual a 9 e lado menor igual 3?

Para as duas primeiras perguntas do item 1 existe uma resposta simples!


```
System.out.println("1 2 3 4 5");
```

```
System.out.println("1 2 3 4 5 6 7 8 9 10");
```

Item 1:

```
int ponto_de_partida = 0;
int contador = ponto_de_partida;
int ponto_final = 5;
while(contador < ponto_final){
    System.out.printf("%d", contador);
}
```

Variando aqui
eu consigo
indicar quando
deve parar




Mas esse código tem
problemas, quais são?



Item 1:

```
int ponto_de_partida = 0;
int contador = ponto_de_partida;
int ponto_final = 5;
while(contador < ponto_final){
    System.out.printf("%d ", contador);
    contador++;
}
```

Variando aqui
eu consigo
indicar quando
deve parar



Agora sim!



Item 2:

```
int ponto_de_partida = 0;
int contador = ponto_de_partida;
int ponto_final = 100;
while(contador < ponto_final){
    if(contador % 2 == 0){
        System.out.printf("%d ", contador);
    }
    contador++;
}
```

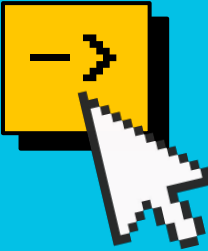
Item 2:

```
int ponto_de_partida = 0;
int contador = ponto_de_partida;
int ponto_final = 100;
while(contador < ponto_final){
    if(contador % 2 == 0){
        System.out.printf("%d ", contador);
    }
    contador++;
}
```



Aula n°03

Arrays



```
int numeros [ ] = {1, 5, 6, 2, 9};
```

```
int numeros [ ] = new int [5];
```

```
numeros[0] = 1;
```

```
numeros[1] = 5;
```

```
numeros[2] = 6;
```

```
numeros[3] = 2;
```

```
numeros[4] = 9;
```

```
int numeros [ ] = {1, 5, 6, 2, 9};  
int soma = numeros[2] + numeros[3];  
System.out.println(soma);  
//imprime: 8
```

```
int numeros [ ] = new int [5];
```

```
String cidades [ ] = {"São Paulo", "Rio de Janeiro"};
```

```
char caracteres [ ] = new char [256];
```

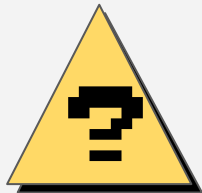
```
char alfabeto [] = {'a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', 'h', 'i', 'j', 'k', 'l', 'm', 'n',  
'o', 'p', 'q', 'r', 's', 't', 'u', 'v', 'w', 'x', 'y', 'z'};
```

```
int tamanho = alfabeto.length();
```

```
System.out.println(tamanho);
```

```
//imprime: 26
```


COMPETEC



Como imprimir os
dados de um vetor

Don't show this message again

Ok



Printar usando um loop



```
String nomes [ ] = {"Ana", "Beatriz", "Carlos"};
```

```
for(int i = 0; i < nomes.length; i++){
```

```
    System.out.print(nomes[i] + " ");
```

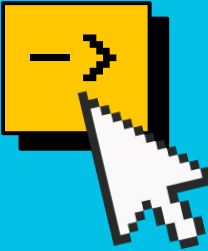
```
}
```

```
//imprime: Ana Beatriz Carlos
```



Aula n°04

Matrix

A large white rectangular frame with a black border. At the top, a white horizontal bar contains the text "Aula n°04" in a black, pixelated font. The main area of the frame is black and contains the word "Matrix" in a large, white, pixelated font.

```
int[ ][ ] tabela = {{0, 1},  
                    {2, 3}};
```

```
int lin = 2;
```

```
int tabela [ ][ ] = new int[lin][2];
```

```
tabela[0][0] = 0;
```

```
tabela[0][1] = 1;
```

```
tabela[1][0] = 2;
```

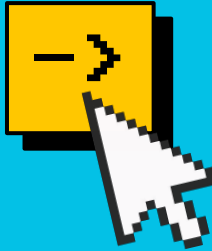
```
tabela[1][1] = 3;
```

```
for(int i = 0; i < lin; i++){  
    for(int j = 0; j < col; j++){  
        System.out.print(tabela[i][j] + " ");  
    }  
    System.out.println(" ");  
}  
  
//imprime: 0 1  
//imprime: 2 3
```



Aula nº07

Métodos Funções



A estrutura do cabeçalho do método é composta por algumas informações sobre ele. É importante se atentar a ordem em que essas informações devem ser colocadas.

	Informações		
Modificador de acesso	public	private	
Complemento	static		
Tipo de retorno	void	int	Objeto
Nome	main	media	novoUsuario
Lista de parâmetros	(String[] args)	(float n1, float n2)	()

Para declarar, ou seja, criar um novo método, é importante sempre lembrar de colocar o **cabeçalho** do mesmo, seguido de chaves. Entre as chaves está o que chamamos de *corpo* do método, coloque nele todo o código necessário com os procedimentos do método.

```
public static void imprimeIMC(float altura, float peso){  
    float imc = peso / (altura * altura);  
    System.out.println("Seu imc eh: " + imc);  
}
```


COMPETEC



Obrigado pela
atenção! :)

Don't show this message again

Ok

