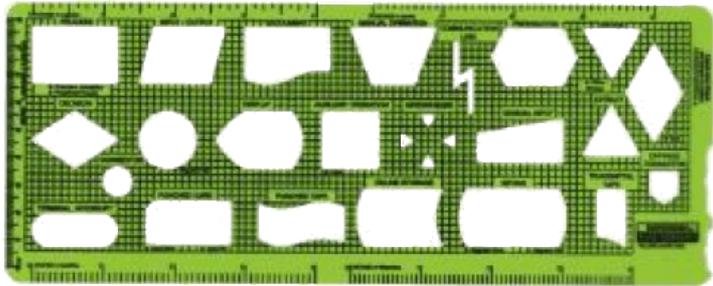


Lógica e Programação Java



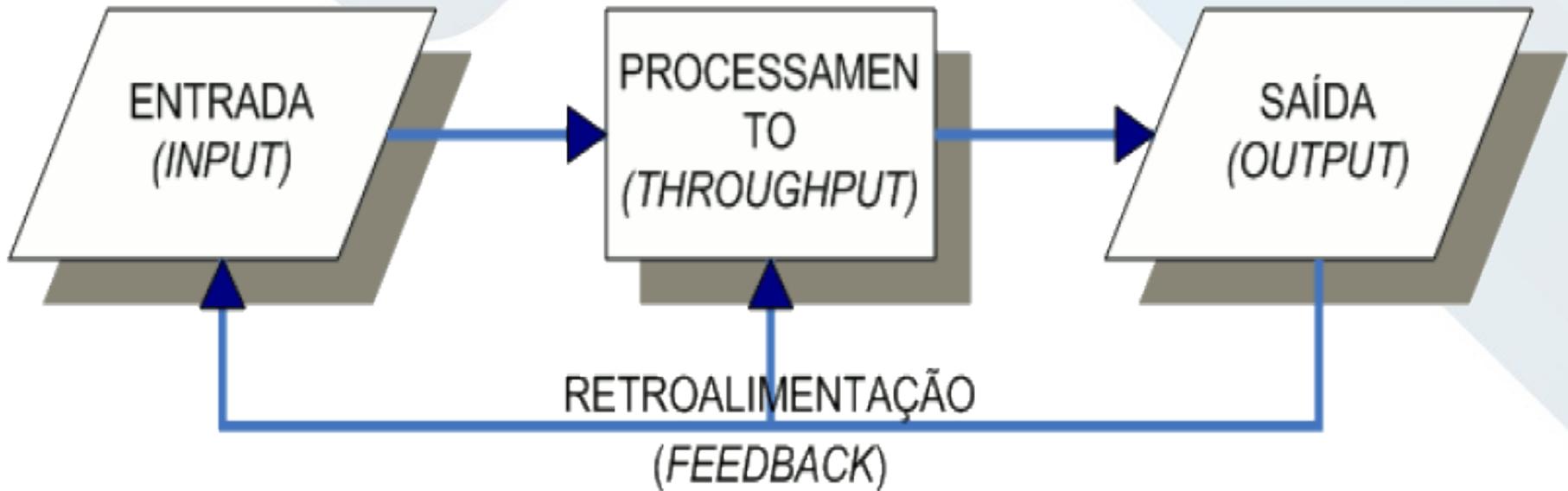
Programadores {+ Inovadores ;}

www.x25.com.br

- Lógica
 - Mundo Real
 - Eventos
 - Classe e Objeto
- Java
 - Nomenclatura Java
 - Palavras Chaves
 - Tipos Primitivos
 - Classe e Objeto
 - Comandos Decisão
 - Comandos Repetição



Relembrando



```
public class Hello {  
    public static void main(String [] args) {  
        System.out.println("Olá Mundo");  
    }  
}
```



Nomenclatura de Java

Nomes iniciam por letras (a..z A..Z), sinal de dólar (\$) ou underscore (_) depois é permitido dígitos (0..9)



Palavras Chaves e Reservadas*

abstract
case
default
extends
for
int
null
return
switch
transient
while

assert
catch
do
false
if
interface
package
short
synchronized
true

boolean
char
double
final
implements
long
private
static
this
try

break
class
else
finally
import
native
protected
strictfp
throw
void

byte
continue
enum
float
instanceof
new
public
super
throws
volatile

*const

*goto



Tipos de Dados Primitivos

Data Type	Size in Bits	Range of Values	Signed/Unsigned
boolean	1	true or false	NA
byte	8	-2^7 to $2^7 - 1$	Signed
short	16	-2^{15} to $2^{16} - 1$	Signed
char	16	0 to $2^{15} - 1$	Unsigned
int	32	-2^{31} to $2^{31} - 1$	Signed
float	32	-10^{38} to $10^{38} - 1$	Signed
long	64	-2^{63} to $2^{63} - 1$	Signed
double	64	-10^{308} to $10^{308} - 1$	Signed

Literais Lógicos – true false

Literais Decimal – 10, 20, 5

Literais Octal – 010, 020, 05

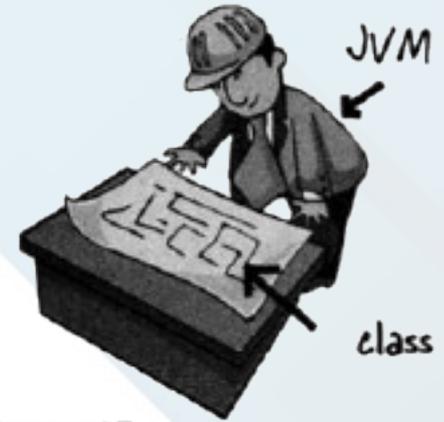
Literais Hexadecimal – 0x10, 0x20, 0x5

Literais Character – 'a', '1', '3'

Literais Ponto-Flutuante – 10.3, 20.4, 5.5



O que é uma classe ?



Programadores {+ Inovadores ;}

www.x25.com.br

Então o objeto, só pode ser...



Programadores {+ Inovadores ;}

www.x25.com.br

Comandos de Decisão

SE (condição) ENTÃO
em_caso_verdadeiro
SENAO
em_caso_falso
FIMSE

ESCOLHA (variavel)
CASO valor1
bloco 1
CASO valor2
bloco 2
OUTROCASO
bloco
FIMESCOLHA

```
if (condição) {  
    instruções em caso  
    verdadeiro;  
} else {  
    instruções em caso falso;  
}
```

```
switch (inteiro) {  
    case valor1: bloco 1; break;  
    case valor2: bloco 2; break;  
    default: bloco default;  
}
```



Comandos de Repetição

ENQUANTO (condição) FAÇA
instruções
FIMENQUANTO

```
while (condição) {  
    instruções;  
}
```

REPITA
instruções
ATE (condição)

```
do {  
    instruções;  
} while (condição);
```

PARA declaração
DE valor_inicial
ATE valor_limite FAÇA
instruções
FIMPARA

```
for (declaração;  
condição; incremento) {  
    instruções;  
}
```



Dúvidas? Agradecimentos

Home Page

<http://about.me/fernando.anselmo>

Blog

<http://fernandoanselmo.blogspot.com>



Fernando Anselmo

fernando.anselmo74@gmail.com



Programadores {+ Inovadores ;}

www.x25.com.br