

Introdução ao Eclipse 3.2

Prof. Gustavo Wagner
(modificações)

Slides originais: Prof. Tiago Massoni
Java Básico

Objetivos da prática

- Ambientação com a ferramenta Eclipse 3.2
- Praticar sintaxe de Java no novo ambiente

Roteiro de uso do Eclipse

- Criando o projeto
 - Programas
- Criando classes
 - Classe Multiplicacao (no pacote default)
 - Incluir a função main() (selecionar opção)

Roteiro de uso do Eclipse

- Ambientação
 - Package Explorer
 - Classes
 - Outline
 - Tasks (apagar **void** para testar)
 - Console
 - Menus

Mensagens Típicas

- Tarefas: usa-se **TODO** antes do texto;
- Erro: não compila se há algum erro (x vermelho);
- Aviso: melhoria do código. Exs.:
variável nunca utilizada; import sem necessidade;

Criando um novo projeto

1. File->new->project;
2. Java project;
3. Digite o nome do projeto;
4. Finish.

Criando uma nova classe

1. Com o src do projeto selecionado:
file->new->class;
2. Digite o nome da classe e a qual pacote ela pertence;

Pastas de um projeto

- src: pasta onde ficará todo o código fonte - classes java;
- lib: pasta onde ficarão todas as bibliotecas utilizadas - arquivos .jar;
- classes: pasta onde ficarão todos os arquivos compilados - arquivos .class;

Exercício

1. Fazer um programa, com um método multiplica, que multiplica 2 números.

Executando um programa

- Com a classe contendo o método `main` selecionada, vá em `run->Run`
`As->Java Application`;

Mais sobre Eclipse

- Refactor
- Ctrl + o: mostra todos os métodos de uma classe;
- Geração de código automática
 - Faça uma classe com os atributos nome, idade, sexo;
 - Gere os métodos get e set automaticamente para essa classe; ¹¹

Depurando um programa

- Faça um programa que lê os parâmetros da linha de comando e imprime esses parâmetros na tela;
- Coloque o código abaixo no main, para imprimir os parâmetros:
 - `for (int i = 1; i < args.length; i++){`
 - `System.out.println(args[i]);`
 - `}`

Depurando um programa

- Após ter colocado marcas no programa, e estando a classe do método main selecionada:
 - Run-> Debug As->Java Application;
- Step into: entra no método;
- Step over: executa o método e vai para próxima instrução;

Teclas de atalho básicas

- (Ctrl + espaço) colado numa palavra: eclipse completa a sintaxe do que você está digitando;
- (Ctrl + espaço) depois de um . : ex.:
System. - mostra as funções da classe System;