



Introdução à Ciência da Computação com Jogos

Bruno Feijó - Esteban Clua - Fávio S. Corrêa da Silva

Usando Java na Plataforma NetBeans

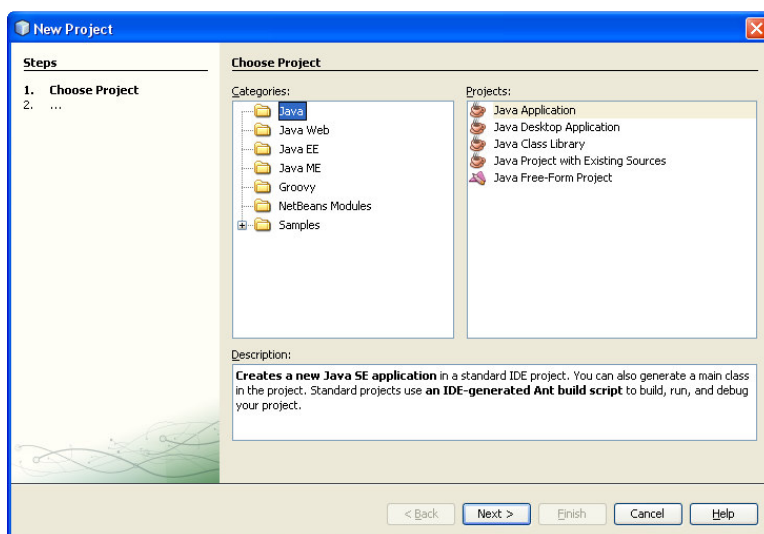
Antes de usar a plataforma NetBeans pela primeira vez, crie uma pasta onde você guardará as suas aplicações Java (por exemplo: **C:\meusJavas**).

1. Abra e especifique um novo projeto

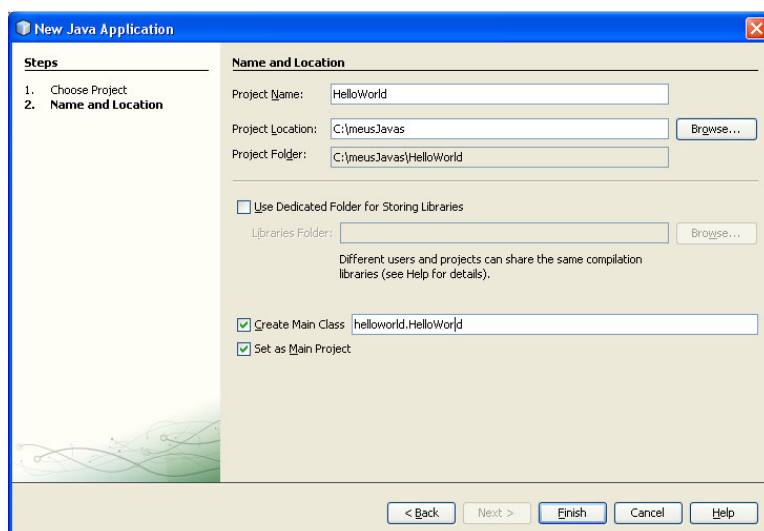
File > New Project...

Certifique-se de que a Categoria Java está selecionada.

Next



Batize o seu projeto com o nome **HelloWorld** no campo **Project Name:** e selecione a pasta que você criou (usando o botão **Browse...**). Observe que o nome default da classe é **Main** e é automaticamente preenchido no campo **Create Main Class: helloworld.Main**. Troque Main por HelloWorld para que sua classe fique melhor identificada, isto é **Create Main Class : helloworld.HelloWorld**.



Pressione **Finish**.

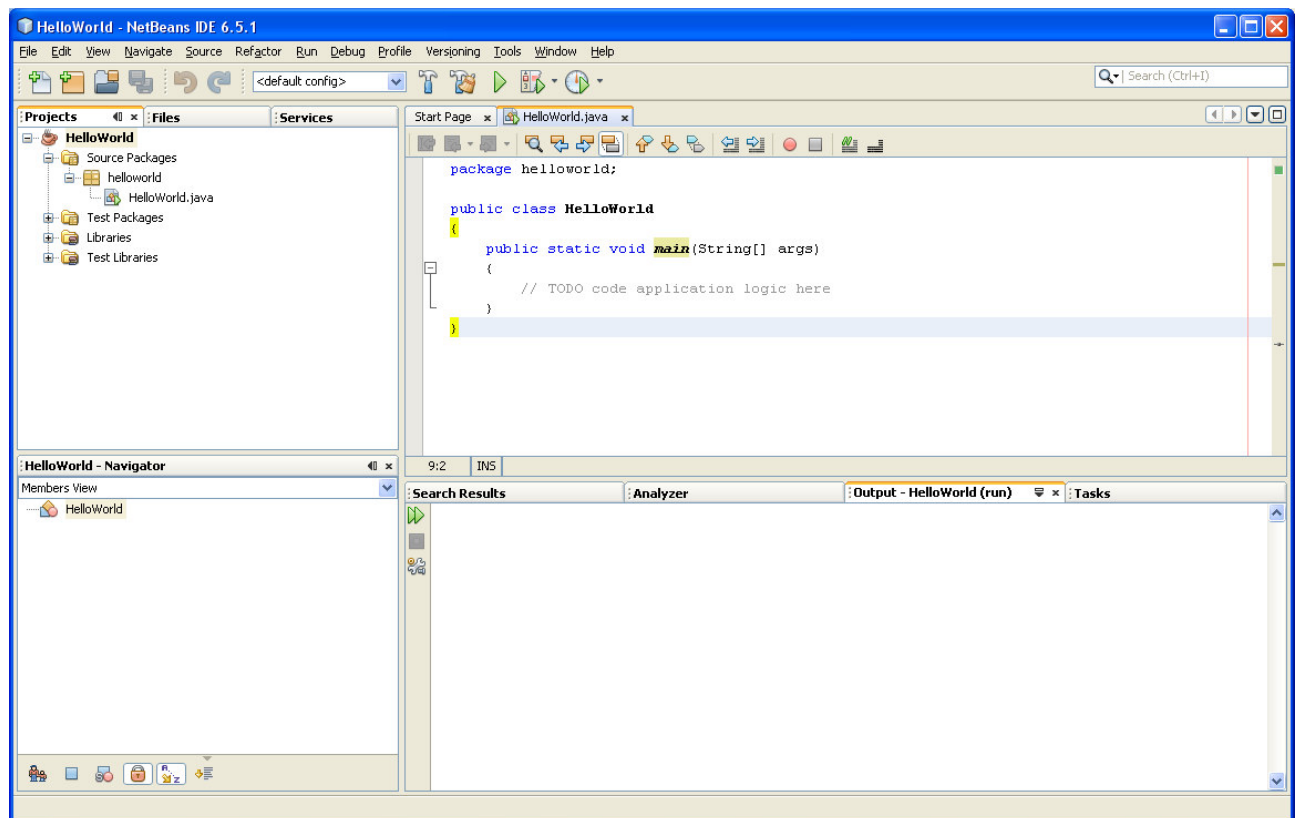


Introdução à Ciência da Computação com Jogos

Bruno Feijó - Esteban Clua - Fávio S. Corrêa da Silva

2. Acerte o código e rode a aplicação

Na janela que aparece o código Java, você pode limpar os comentários e alinhar as chaves ({ e }) como nos exemplos do livro. A figura a seguir ilustra esta etapa:



Complete o programa com seu próprio código, digitando a linha:

```
System.out.println("Hello World"); // imprime mensagem
```

no lugar do `// TODO code application logic here`

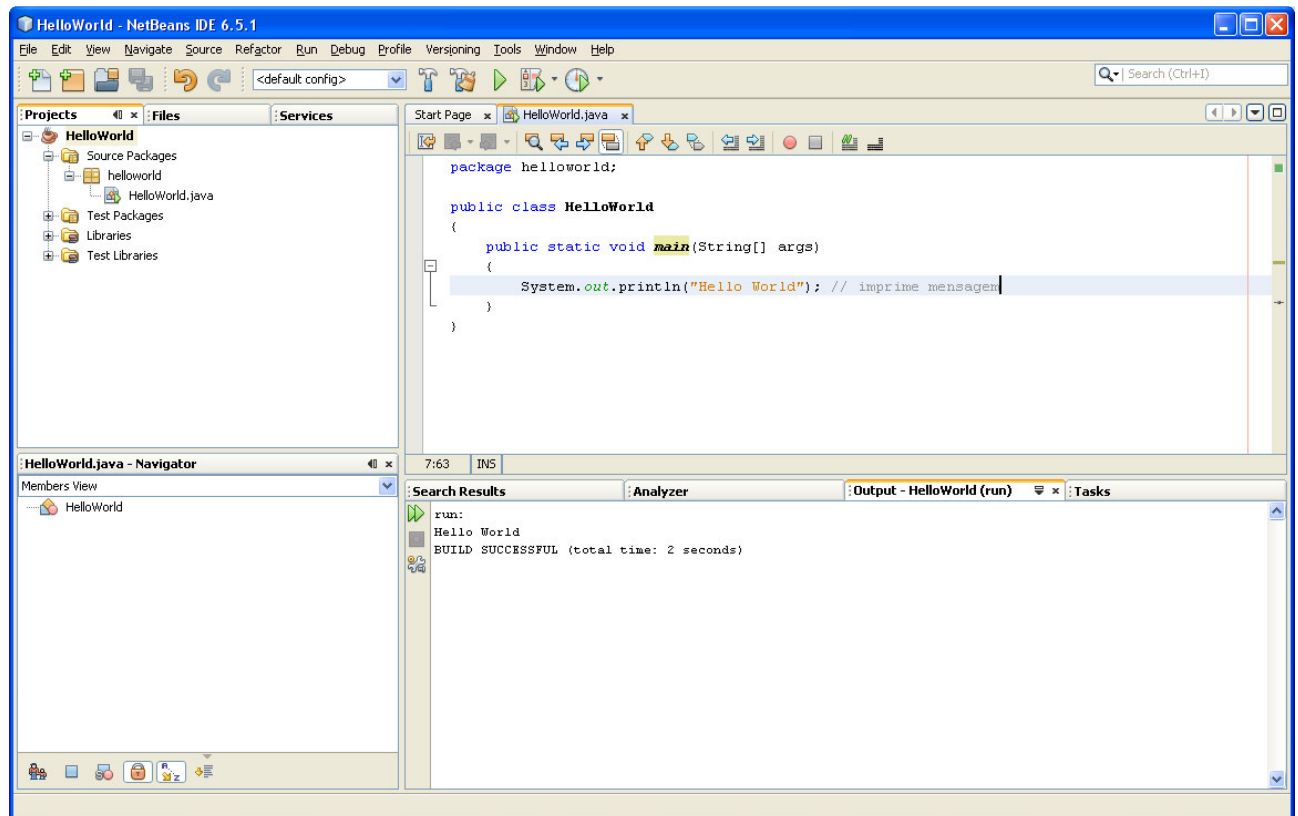
Note que o NetBeans vai lhe orientando a medida que você vai digitando código. Neste início de uso do ambiente, ignore estas informações. Observe que o NetBeans atribui cores a vários elementos do código para facilitar a sua análise. No final execute a aplicação: **Run > Run Main Project**

O resultado (isto é, a impressão do texto Hello World) aparece na janela Output do NetBeans, conforme ilustra a figura a seguir:



Introdução à Ciência da Computação com Jogos

Bruno Feijó - Esteban Clua - Fávio S. Corrêa da Silva



Note que o código acima difere um pouco do Código 2.2 do livro (o seu primeiro código em Java):

CÓDIGO 2.2 Hello Word

```
1 class HelloWorld
2 {
3     public void main(String[] args)
4     {
5         System.out.print("Hello World!"); // imprime mensagem
6     }
7 }
```

O modificador `public` para a classe `HelloWorld` e o modificador `static` para `main` estão ausentes no Código 2.2. Além disso, no Código 2.2, não há a linha `package helloworld;`. Mantenha estes modificadores e a definição de `package` nos exercícios que você fizer no NetBeans. Uma outra diferença é que o Código 2.2 usa `System.out.print` ao invés de `System.out.println`. Troque `println` por `print` e verifique o que ocorre (note que `println` coloca uma quebra de linha na impressão).

3. Crie outra aplicação

Neste exercício você vai aproveitar para ver como ter mais de um projeto no ambiente NetBeans e como aceitar o nome default para sua classe. Desta maneira, sem fechar o projeto `HelloWorld`, crie um novo projeto chamado `Teste01`:

File > New Project...

Certifique-se de que a Categoria Java está selecionada.

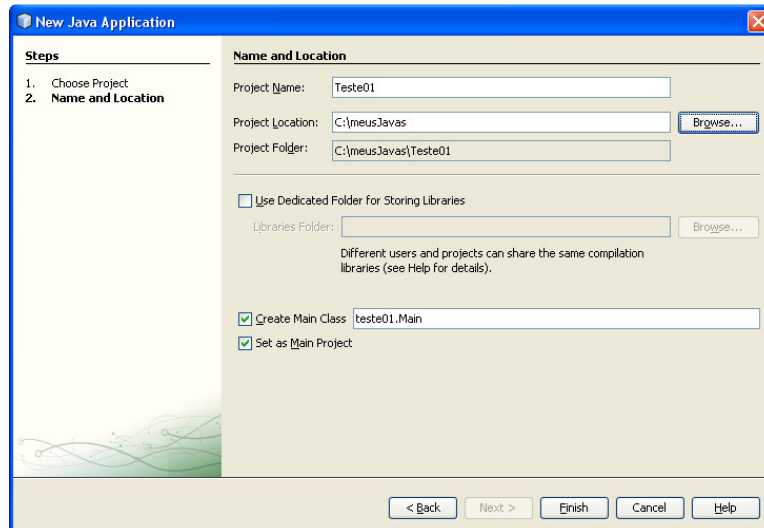
Next



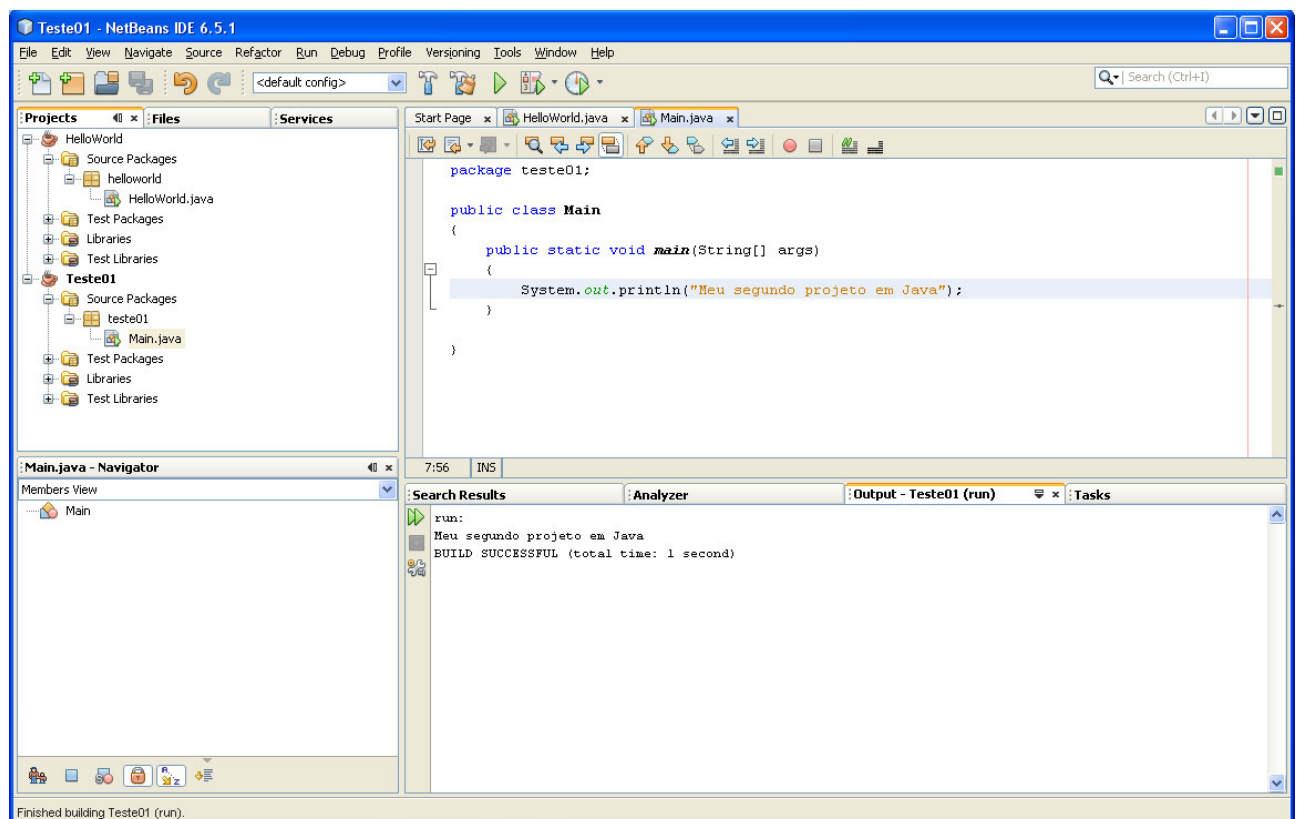
Introdução à Ciência da Computação com Jogos

Bruno Feijó - Esteban Clua - Fávio S. Corrêa da Silva

Aceite, desta vez, o nome default **Main**, isto é, deixe **Create Main Class: teste01.Main**



Pressione **Finish** e acerte o código. Desta vez, imprima outro texto: Meu segundo projeto em Java.



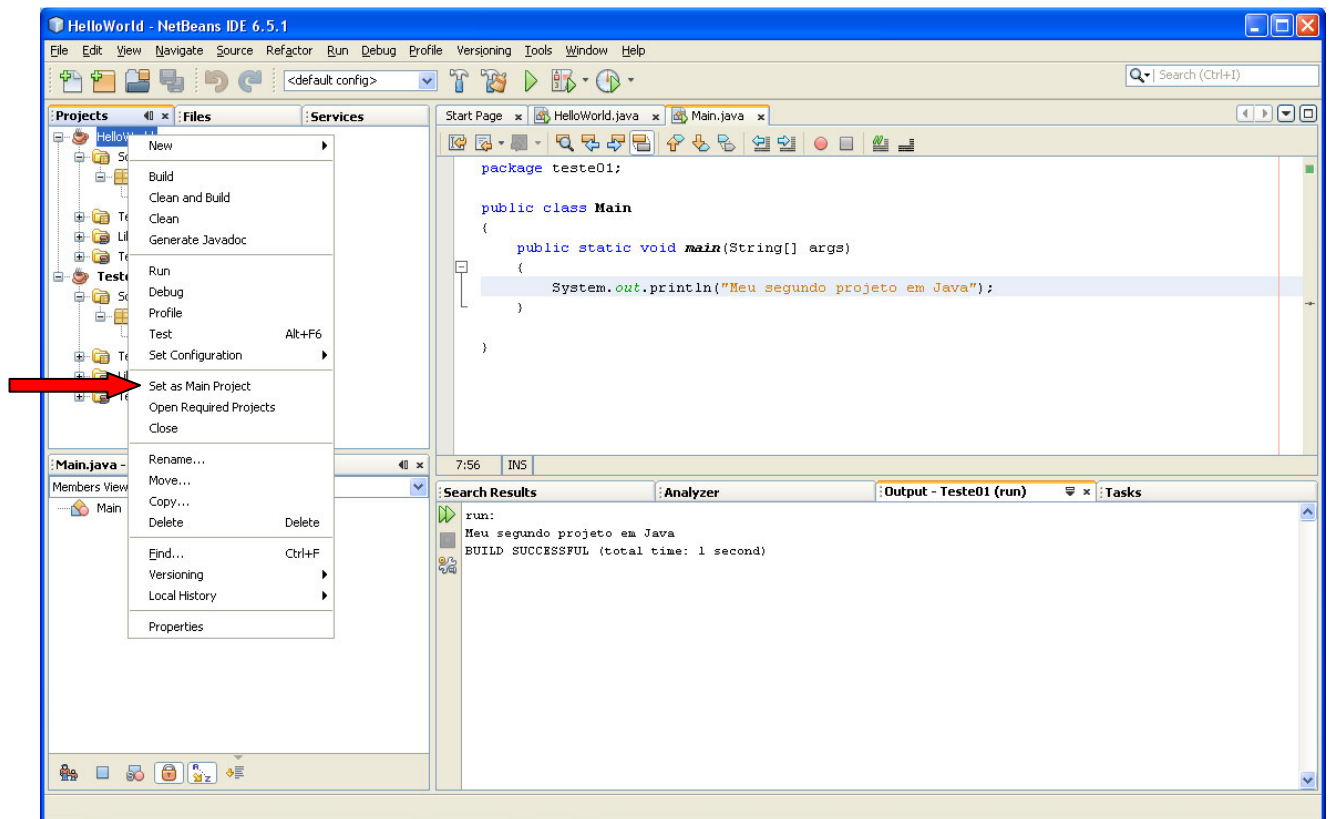
Observe as diferenças nas várias janelas entre os dois projetos.

Se você quiser rodar o projeto anterior (HelloWorld), basta selecionar este projeto (com um clique esquerdo do mouse) e depois, com um clique direito do mouse, você deve escolher a opção **Set as Main Project**. O comando **Run** executa o novo projeto selecionado.



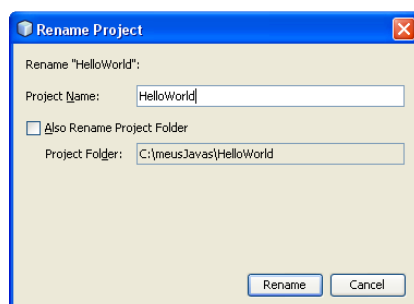
Introdução à Ciência da Computação com Jogos

Bruno Feijó - Esteban Clua - Fábio S. Corrêa da Silva



Note que há outras opções, tais como fechar um projeto (**Close**) e renomear um projeto (**Rename...**).

Atenção ao renomear projetos e classes. Renomear projeto é fácil e sempre recomendamos mudar o nome da pasta (isto é, marque a opção **Also Rename Project Folder** e use o mesmo nome do projeto):



Para renomear uma classe (com o botão direito do mouse em cima do nome da classe), faça um **Refactor > Rename...**, conforme ilustram as figuras abaixo:



Introdução à Ciência da Computação com Jogos

Bruno Feijó - Esteban Clua - Fábio S. Corrêa da Silva

