



Pedro José Henriques Pires Nº21359 EFA S13

Reflexão do módulo de sistemas do formador Tomás Lima

UFCDs 21 e 22 da linguagem de programação java

Nesta UFCD abordei a linguagem Java, os fundamentos desta linguagem, assim como a Programação orientada por objetos, os seus conceitos, as classes e os seus atributos.

Usei, nos exercícios que efetuei nesta linguagem, as estruturas de dados, as estruturas lógicas condicionais e as estruturas lógicas repetitivas assim como as classes e os objectos.

Compreendi o que são as subclasses, as classes de um objeto, as interfaces, as *packages*, assim como as livrarias de classe do Java.

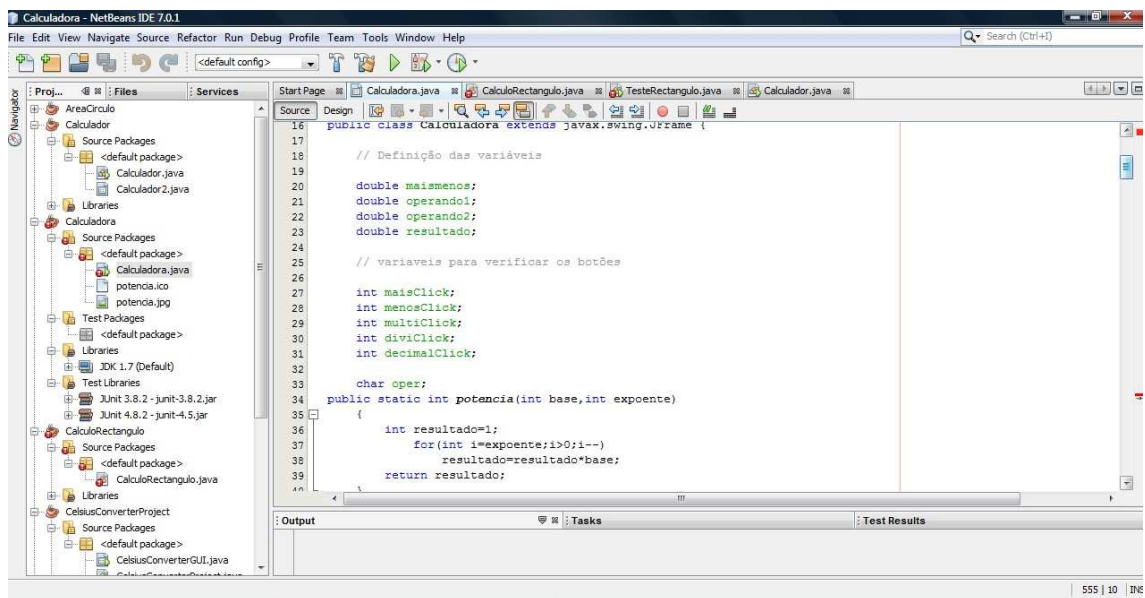
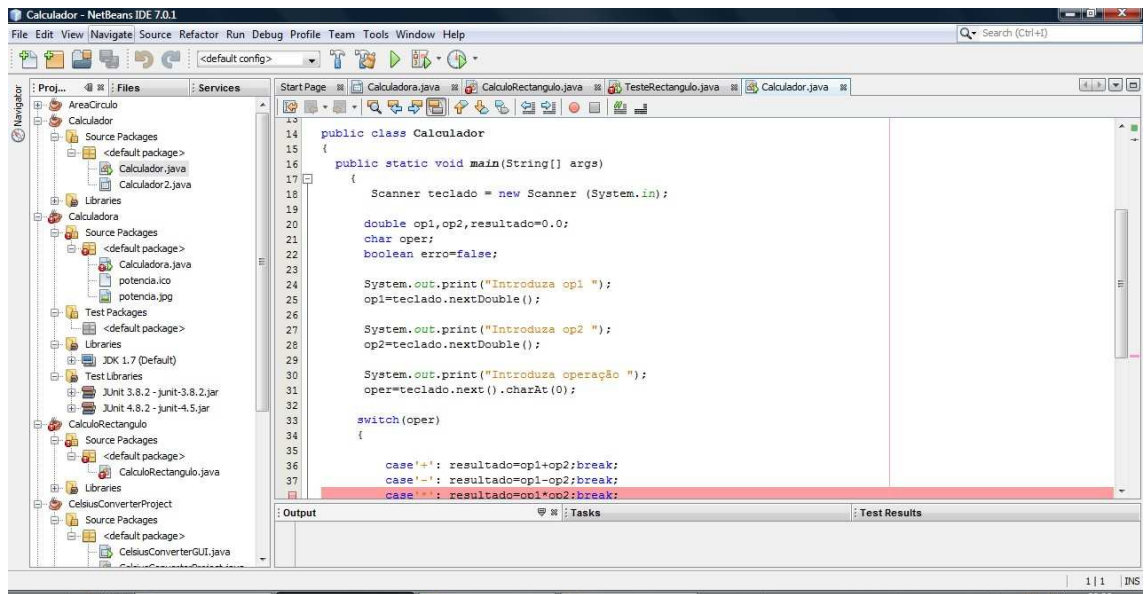
Aprendi aos conceitos da linguagem Java como a Programação orientada por objectos, os seus conceitos, as classes e os atributos.

Abordei nesta linguagem em múltiplos exercícios a definição e criação de classes, a criação de instâncias e variáveis classe, a criação de métodos e passagem de argumentos em métodos, criação de métodos com diferentes argumentos. Aprendi a utilizar Interfaces de utilizador, Introdução aos eventos e à interactividade, a introduzir os Componentes das interfaces como os Botões e os painéis e sub painéis e os GUI.

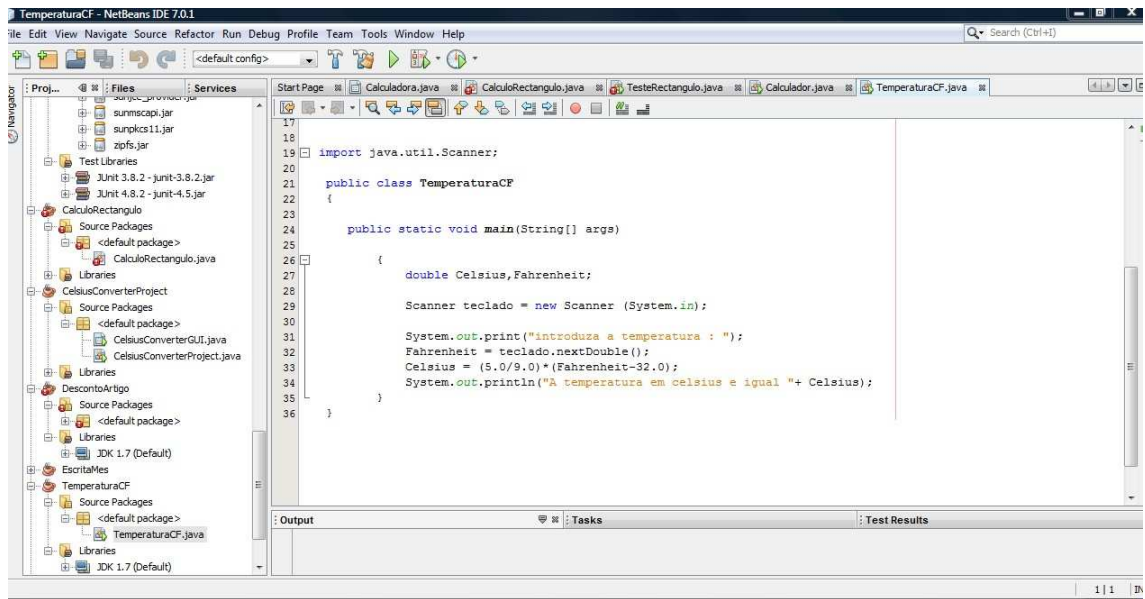
O programa que foi utilizado na UFCD foi de utilização mais fácil do que aquele utilizado no módulo de C/C++, o que simplificou a aprendizagem, mas como o módulo em c/c++ foi muito desmotivador, mantive-me um pouco afastado das linguagens de programação, mas fiquei bastante interessado em adaptar o programa para utilização em C/C++, com o objetivo de desenvolver as minhas capacidades em robótica.

Outro fator que me desmotivou foi o fato de embora o JAVA ser uma linguagem bastante utilizada, as notícias de que não será suportada pelo novo sistema da Microsoft e de ser considerada por muitos especialistas uma linguagem que necessita de muitos recursos de hardware (pode não ser muito importante num PC mas num TABLET ou num telemóvel é), faz-me pensar que, como os dinossauros, pode estar em vias de quase extinção.

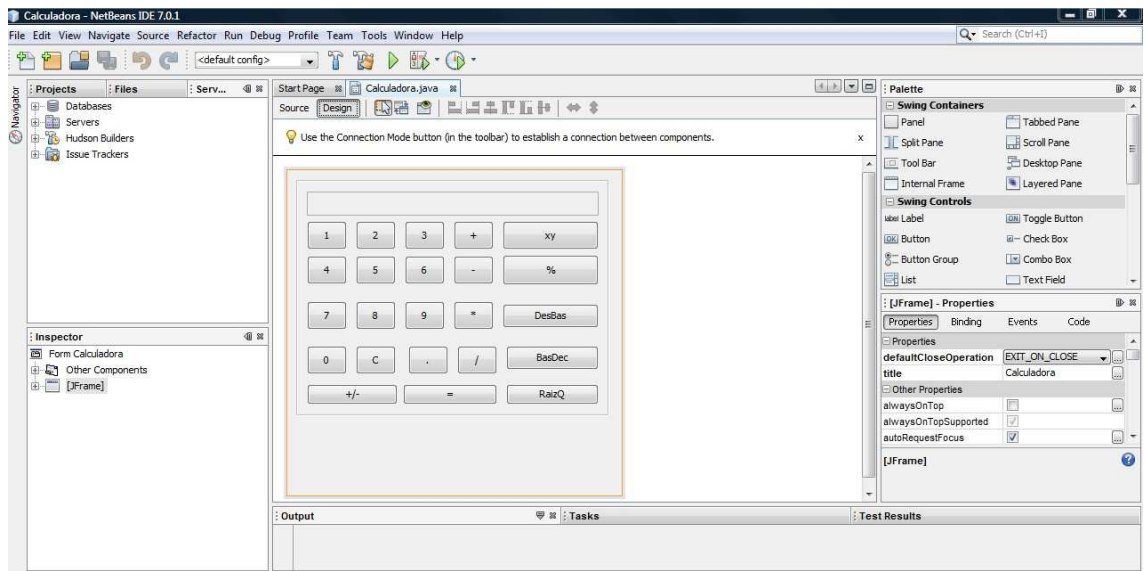
Exercícios práticos



Programação java



Programação java codigo



Programação java janela gráfica