

Comentando código e criando variáveis

Agora que já vimos diversas features que o IntelliJ nos provê quanto a busca, navegação, refatoração e execução, focaremos em características que podem ser úteis para nós durante o desenvolvimento do projeto, ou seja, na escrita de código.

Em outras palavras, faremos alguns testes dentro da nossa classe `Principal` que contém um método `main()`, pois dessa forma é mais rápido de praticarmos e vermos o resultado.

O teste que faremos é justamente a impressão de todos os pagamentos de um arquivo qualquer, a diferença é que todos os pagamentos com valores acima de 100 reais terão um acréscimo de 10%. Vamos começar

Comentando o código

O primeiro passo é comentar o código que faz a execução normal do nosso programa, ou seja, coloque o cursor do editor no trecho:

```
new OpcoesPagamento().mensagemDeBoasVindas();
```

Então utilize o atalho **Ctrl + barra() / CMD + barra()**, note que ele comenta a linha toda.

Esse atalho tanto comenta como descomenta, portanto, usando novamente na mesma linha comentada, ele vai descomentar. Além disso, ele comenta todas as linhas selecionadas, isto é, ele funciona em mais de uma linha.

Criando variáveis

Para conseguir ler o arquivo faça a instância da classe `LeitorCSV` e atribua para um objeto. A princípio escreveríamos o objeto na mão, porém o IntelliJ nos fornece alguns recursos que fazem isso pra nós, vejamos:

Atalhos

Para criar uma variável por atalhos, temos as seguintes possibilidades:

- Variável local **Ctrl + Alt + V / CMD + Alt + V**
- Atributo **Ctrl + Alt + F / CMD + Alt + F**
- Constante **Ctrl + Alt + C / CMD + Alt + C**

Note que os atalhos são bem similares, a única diferença é que muda a letra no final.

Dica: Para ficar fácil de lembrar o atalho lembre-se que **C** vem de *constant* (constante), **F** de *field* (campo ou atributo) e **V** de *variable* (variável, no caso fica sendo a variável local)

Templates

Também podemos criar as variáveis por meio de templates para isso, após escrever a instância utilize o operador ponto(.) e então escreva os seguintes templates, então digite **Enter**:

- Variável local **var**
- Atributo **field**
- Constante **const** (Embora exista, esse template funciona em situações específicas, portanto, quando for constante, tente o atalho diretamente)

Escolha uma das duas abordagens para criar o objeto, então, chame o método `1er()` enviando o código `1`, por exemplo, perceba que esse método devolve uma lista de pagamentos, ou seja, aproveite para praticar a criação de variáveis também! Crie uma variável local para os pagamentos que são retornados.

Fazendo a impressão dos pagamentos

Para esse primeiro exemplo o objetivo é apenas pegar os pagamentos e realizar a impressão dos mesmos, portanto, faça um `foreach` nos pagamentos e imprima cada um deles. Para fazer o `foreach` existe o template **foreach** basta escrever e teclar **Enter**.

Após a implementação rode o programa e veja se tudo funciona como o esperado.