

08

## Criando e executando uma classe

Agora que temos o nosso projeto inicial vamos criar uma classe para executar o nosso programa. Para isso, crie a classe `Principal` dentro do diretório `src`. Porém, para essa atividade vamos fazer uso de atalhos.

### Acessando a view de project

Para acessar a view **project** utilize o atalho **Alt + 1 / CMD + 1**, note que esse atalho tanto abre como fecha essa aba, portanto, todas as vezes que tiver a intenção de utilizar essa view, tente adotar o atalho para ser mais objetivo.

### Criando arquivos

Dentro da view project vá até o diretório `src` e crie uma classe Java chamada `Principal`, porém, utilize o recurso **Generate** com o atalho **Alt + Insert / CMD + N**. Note que nesse momento surge a janela com o título **New** com diversas opções para criar arquivos, dentre elas use a opção **Java Class** para criar a classe Java.

### Inserindo método main e o System.out.println

Dentro da classe `Principal` implemente o método `main()`, porém, utilize o template do IntelliJ pra isso. Para usar templates do IntelliJ basta apenas escrever diretamente dentro de um arquivo, no caso, dentro da classe `Principal` escreva `psvm`.

Note que após escrever essas letras, automaticamente o IntelliJ apresenta a opção com a descrição **main() method declaration**, basta apenas teclar **Enter** ou **Tab** que ele já vai completar rodar o template.

Após implementar o método `main`, dentro do corpo dele, utilize o template `sout` para implementar o método de impressão `System.out.println()`, a descrição para esse template é **Prints a string to System.out**. Após implementá-lo adicione a mensagem "Bem vindo ao Bytebank".

### Executando o projeto

Agora que temos a classe com o método `main()` pronta, vamos executá-la. Para isso, dentro da classe `Principal` utilize o atalho **Alt + Shift + F10 / Ctrl + Shift + R**, dessa forma, o IntelliJ vai interpretar que queremos executar a nossa classe atual.

Note que a princípio ele vai listar algumas opções de execução, escolha a classe `Principal`. Veja se o IntelliJ executa a classe e tudo aparece conforme o esperado, isto é, a impressão da mensagem "Bem vindo ao Bytebank".

