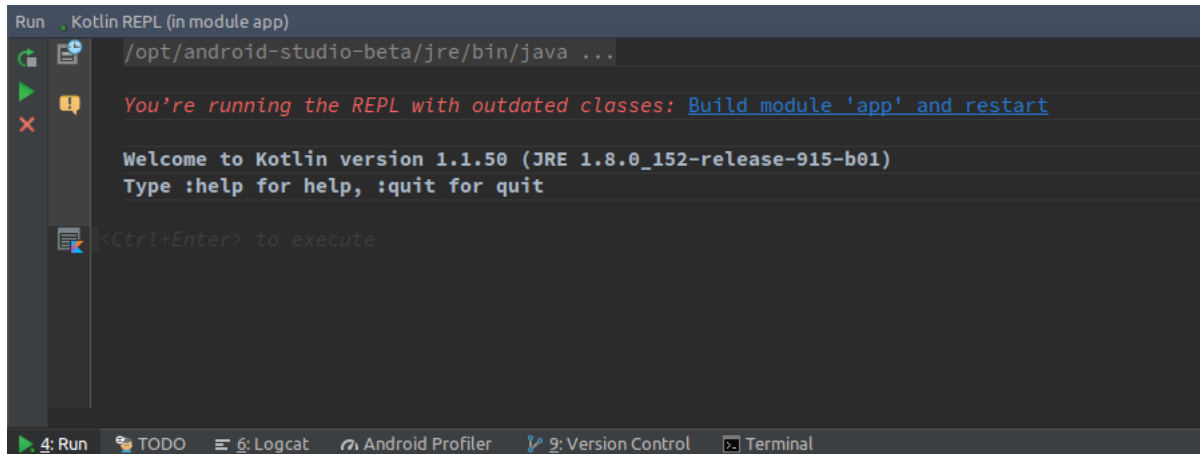


Testando as properties com o REPL

Nesse ponto do curso o nosso objetivo é entender como funcionam as properties do Kotlin. Para isso, iremos utilizar o ambiente interativo para executar código Kotlin conhecido como Kotlin REPL.

Dentro do AS, vá até o menu **Tools > Kotlin > Kotlin REPL** veja que vai aparecer a seguinte view na parte de baixo do AS:



Lembre-se que essa ferramenta ainda está sendo desenvolvida, portanto, pode aprender aspectos não desejados, como também, travamentos. Em casos de travamentos, tente fechar e abrir novamente.

Criando a classe para o teste

Dentro do REPL crie a classe `Transacao` com uma property, como por exemplo, uma property mutável `var` com o nome `valor` do tipo `BigDecimal` e a inicialize por meio de um valor recebido via construtor. Em seguida, crie um objeto dessa classe enviando um valor desejado para a property. Então faça a impressão da property dentro de uma função `println()`.

Modificando o valor de uma property

Veja que nesse momento aparece o valor enviado via construtor, até o momento nenhuma novidade. Volte para o mesmo código que foi feito anteriormente utilizando a seta pra cima.

Agora, antes de imprimir a property `valor`, modifique-a com um outro valor qualquer e execute novamente, veja o novo valor aparece, ou seja, fomos capazes de modificar o valor interno da property.

Sobrescrevendo a função de acesso à property

Considerando que fomos capazes de modificar "diretamente" o valor da property, adicione a *script* `set(value) {}` logo abaixo da property que declarou e execute o mesmo código e veja se agora o valor é modificado.