

CÓDIGO ALISON JAVA PARA DPL ACTIVIDAD 12:

- **Se importan las clases necesarias para manejar la entrada/salida y las excepciones.**

```
import java.io.BufferedReader;
```

```
import java.io.IOException;
```

```
import java.io.InputStreamReader;
```

- **Se declara la clase llamada SumaDosNumeros.**

```
public class SumaDosNumeros {
```

- **Se inicia el método principal main, que es el punto de entrada del programa. Puede lanzar una excepción de tipo IOException.**

```
public static void main(String[] args) throws IOException {
```

- **Imprime un mensaje de bienvenida en la consola.**

```
System.out.println("Bienvenidos a Java");
```

- **Crea un objeto BufferedReader que permite leer datos del usuario desde la consola.**

```
// Notar que readLine() nos obliga a declarar IOException
```

```
BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in)); // Ya tenemos el "lector"
```

- **Imprime un mensaje solicitando al usuario que introduzca su nombre y lee la entrada del usuario en la variable nombre.**

```
System.out.println("Por favor introduzca su nombre");// Se pide un dato al usuario
```

```
String nombre = br.readLine(); // Se lee el nombre con readLine() que retorna un String con el dato
```

- **Imprime un mensaje personalizado utilizando el nombre ingresado y solicita al usuario que ingrese su edad. La entrada se lee en la variable entrada.**

```
System.out.println("Bienvenido " + nombre + ". Por favor ingrese su edad");// Se pide otro dato al
```

```
// usuario
```

```
String entrada = br.readLine(); // Se guarda la entrada (edad) en una variable
```

```
// Nótese que readLine siempre retorna String y la clase BufferedReader...
```

```
// no tiene un método para leer enteros, así que debemos convertirlo.
```

- **Convierte la entrada (que es un String) a un entero utilizando Integer.parseInt() y almacena el resultado en la variable edad.**

```
int edad = Integer.parseInt(entrada); // Se transforma la entrada anterior en un entero  
// Si el usuario ingresó solo números funcionará bien, de lo contrario generará  
// una excepción
```

- **Imprime un mensaje final agradeciendo al usuario y prediciendo la edad del usuario en 10 años (sumando 10 a la edad ingresada).**

```
System.out.println("Gracias " + nombre + " en 10 años tendrás " + (edad + 10) + "  
años."); // Operacion
```

```
// numérica
```

```
// con la
```

```
// edad
```

```
}
```

```
}
```

- **En resumen, la aplicación solicita al usuario su nombre y edad, realiza una operación numérica simple y muestra un mensaje personalizado en función de la entrada del usuario.**