



Linguagem de Programação

Prof. Dr. Alan Souza

alan.souza@unama.br

2020

4. Comandos de entrada e saída



Estrutura do arquivo principal de um projeto Java:

1. ***package** nomedoprojeto; Nome do pacote
 2. ***public class** NomeDoProjeto{ Nome da classe
 3. ***public static void main(String[] args){** Método principal
 4. **int** x = 10; } Declaração de variáveis
 5. **int** y = 2;
 6. **int** z = x + y; } Processamento
 7. **System.out.println**("Soma de x e y: " + z); Mostrar resultado na tela
 8. **}**
 9. *****
- *Instruções criadas pelo Netbeans automaticamente

4. Comandos de entrada e saída



Java – ENTRADA DE DADOS (leia) – TIPO **STRING**

```
import java.util.Scanner;
```

```
...
```

```
String email;
```

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
```

```
email = sc.nextLine();    //armazena a String digitada na variável "email"
```



4. Comandos de entrada e saída



Java – ENTRADA DE DADOS – TIPO **INT**

```
import java.util.Scanner;
```

```
...
```

```
int idade;
```

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
```

```
idade = sc.nextInt();    // armazena o número int digitado na variável "idade"
```



4. Comandos de entrada e saída



Java – ENTRADA DE DADOS – TIPO **FLOAT**

```
import java.util.Scanner;
```

```
...
```

```
float altura;
```

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
```

```
altura = sc.nextFloat(); // armazena o número float digitado na variável “altura”
```



4. Comandos de entrada e saída



Java – ENTRADA DE DADOS – TIPO **DOUBLE**

```
import java.util.Scanner;
```

```
...
```

```
double peso;
```

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
```

```
peso = sc.nextDouble(); // armazena o número double digitado “peso”
```



4. Comandos de entrada e saída



Java – SAÍDA DE DADOS (mostrar mensagem na tela)

```
System.out.println("Digite seu nome: ");
```

Concatenação (junção/ligação):

```
System.out.println("Área triângulo = " + area);
```

***Não depende do tipo de variável!**



4. Comandos de entrada e saída





Java – SAÍDA DE DADOS (formatar casas decimais)

```
System.out.printf("Área do triângulo: %.2f", area);
```

Formata número
real com duas
casas decimais



4. Comandos de entrada e saída

Descrição	Comando
ENTRADA 	Scanner sc = new Scanner(System.in); int i = sc.nextInt(); float d1 = sc.nextFloat(); double d2 = sc.nextDouble(); String s = sc.nextLine();
SAÍDA 	System.out.println ("Olá, mundo!");

Exercícios – Comandos de entrada e saída de dados

- 1) Em relação aos comandos de entrada em Java, relacione a coluna da esquerda com a coluna da direita.

VARIÁVEIS:

float precoProduto;
double volumeCubo;
int numeroDias;
String diaSemana;
int qtdPassageiros;
double velocidade;
String marcaCamisa;

COMANDO DE ENTRADA

sc.nextLine();

sc.nextFloat();

sc.nextDouble();

sc.nextInt();

Exercícios – Programas Java



2) Crie um programa em Java que permita entrar com o nome e a idade de uma pessoa e imprimir essas mesmas informações na tela de acordo com o seguinte modelo:
<nomeDigitado> tem <idadeDigitada> ano(s).

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

Exercícios – Programas Java



3) Construa um programa em Java que leia dois números inteiros (dividendo e divisor) e imprima o quociente e o resto da divisão desses números no seguinte formato:
<n1Digitado> dividido por <n2Digitado> resulta em quociente <valorQuociente> e resto <valorResto>.

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

Exercícios – Programas Java

4) Crie um programa em Java que calcule e imprima a área de um triângulo. O usuário deve informar a base e altura do mesmo.

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

Exercícios – Programas Java

5) Elabore um programa em Java para receber valores de resistência elétrica (em Ohms) e corrente (em Ampere). Em seguida, o programa deverá calcular e mostrar na tela o valor da tensão elétrica (em Volts).

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

Exercícios – Programas Java

6) Crie um programa em Java para calcular e mostrar na tela o preço final de um produto, dado um desconto. O preço inicial e o desconto deverão ser informados pelo usuário, através do teclado.

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