

Introdução à Orientação a Objetos e à Java

Fabício Curvello Gomes

Michael Ferreira de Oliveira



Entrada de Dados

Projeto *09_EntradaDeDados*

Pacote *controller*.

Classe **ExemploScanner**.

Objetivo: Mostrar entrada de dados via teclado.

Utilizando a Classe Scanner

Entrada de texto:

```
String nome;
```

```
System.out.println("Digite seu nome:");  
Scanner sc = new Scanner(System.in);  
nome = sc.next();
```

```
System.out.println("Nome Digitado: " + nome);
```

Através da utilização da Classe Scanner é declarado o objeto `sc` que receberá informações do teclado e armazenará na variável `nome`.

Execute o programa, responda a pergunta digitando seu nome completo e observe o resultado.

Utilizando a Classe Scanner (Cont.)

Entrada de texto para variáveis que **não** são String:

```
double salario;
```

```
System.out.println("Digite o Salário que deseja: ");  
Scanner sc2 = new Scanner(System.in);  
salario = sc2.nextDouble();
```

```
System.out.println("Salário Digitado: " + salario);
```

Neste exemplo, a variável `salario` recebe dados vindos do teclado, mas estes dados originalmente são texto, e precisam ser convertidos para `double`. Por isso a necessidade do termo “`nextDouble`”.

Projeto *09_EntradaDeDados*

Pacote *util*.

Classe **Teclado**.

Objetivo: Criar Classe Teclado para futura entrada de dados.

Utilizando a Classe Teclado

```
/**  
 * Objeto que representa o teclado  
 */  
private static BufferedReader teclado =  
    new BufferedReader(  
        new InputStreamReader(System.in));
```

BufferedReader – Classe que armazena espaço de memória para receber dados através de um objeto (teclado).

InputStreamReader – Faz a leitura da entrada padrão do sistema (teclado) e armazena no espaço alocado pela **BufferedReader**, por isso estão encadeados.

Método de Leitura de Linhas

Ainda na Classe
Teclado

```
public static String lerTexto(String texto) {  
    try {  
        // Mostra o texto  
        System.out.println(texto);  
  
        // Lê a linha  
        return teclado.readLine();  
    } catch (IOException e) {  
        return null;  
    }  
}
```

"texto" - texto que
será exibido para o
usuário

"readLine" -
Armazena no objeto
teclado a linha
digitada pelo
usuário

Lendo Números Inteiros

Ainda na Classe
Teclado

```
public static int lerInt(String texto) {  
    // Chama o método lerString e converte o resultado  
    // para inteiro  
    return Integer.parseInt(lerTexto(texto));  
}
```

Lendo Números de Pontos Flutuantes

```
public static double lerDouble(String texto) {  
    // Chama o método lerString e converte o  
    // resultado para double  
    return Double.parseDouble(lerTexto(texto));  
}
```

Projeto *08_EntradaDeDados*

Pacote *controller*.

Classe **ExemploEntrada**.

Objetivo: Mostrar entrada de dados via teclado através da Classe Teclado.

```
package controller;  
import util.Teclado;  
public class ExemploEntrada {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        // Leitura de texto  
        String nome;  
        nome = Teclado.lerTexto("Digite seu nome: ");  
  
        // Leitura de inteiro  
        int idade;  
        idade = Teclado.lerInt("Digite sua idade: ");  
  
        // Leitura de Ponto Flutuante  
        double salario;  
        salario = Teclado.lerDouble("Digite seu salário: ");  
  
        System.out.println("Nome informado : " + nome);  
        System.out.println("Idade informada : " + idade);  
        System.out.println("Salário informado : " + salario);  
    }  
}
```

Pacote *controller*.
Classe ExemploEntrada.

Dúvidas?

?

Bibliografia



Java Como Programar 8ª Edição
Paul Deitel e Harvey Deitel
Ed. Pearson



Java 7 Ensino Didático
Sérgio Furgeri
Ed. Érica



Fundamentos de Computação e Orientação a Objetos Usando Java
Francisco A. C. Pinheiro
Ed. LTC