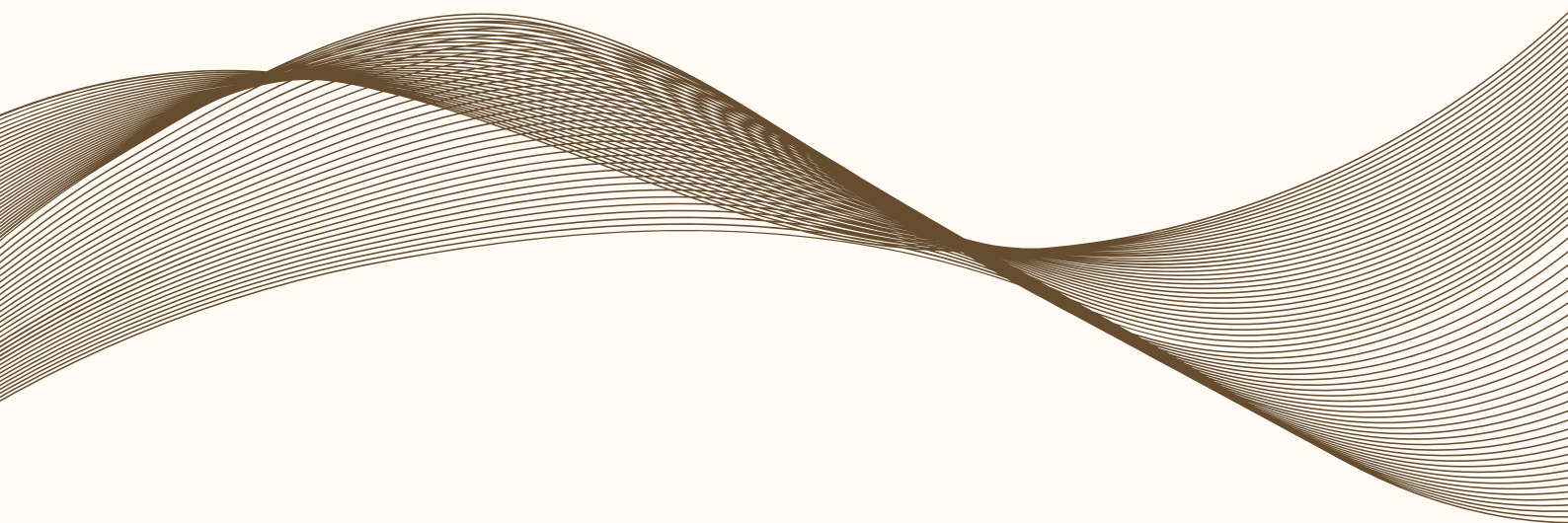
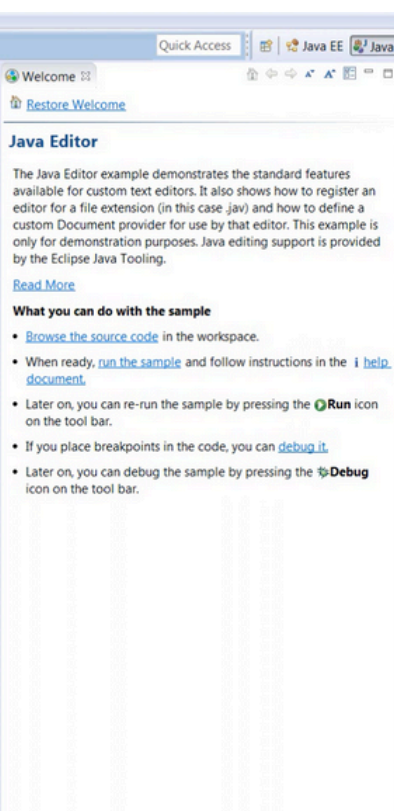
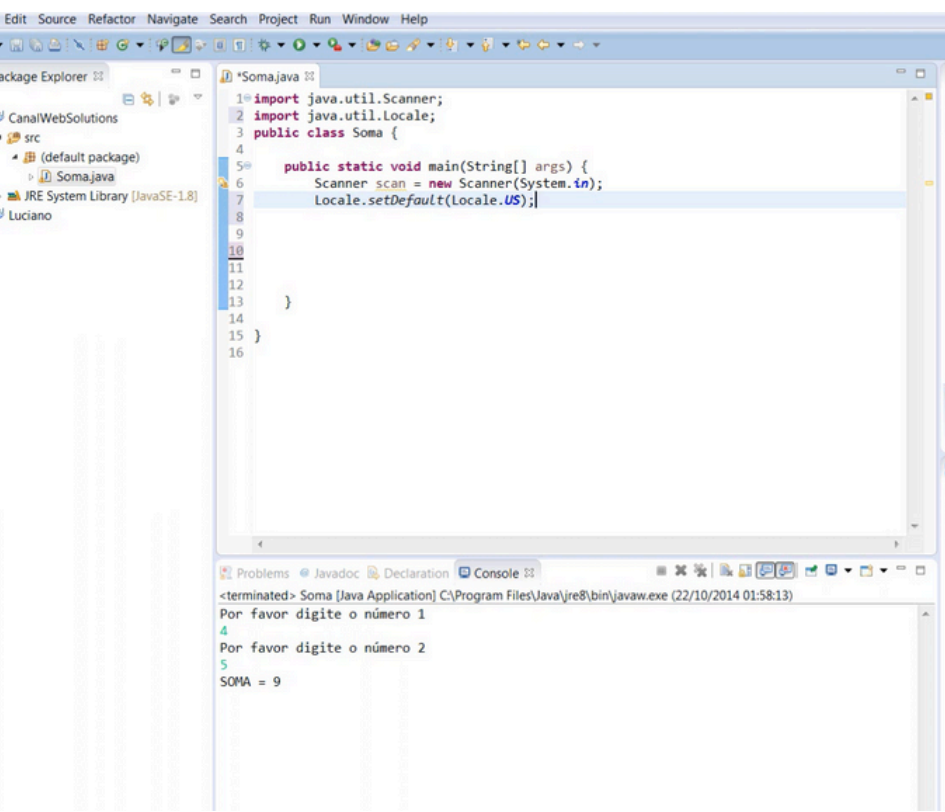
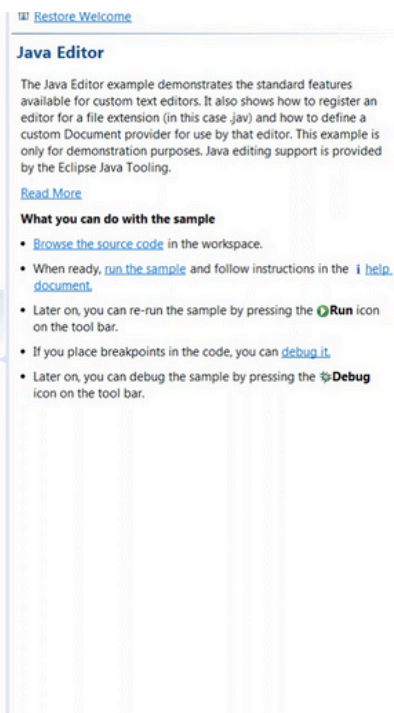
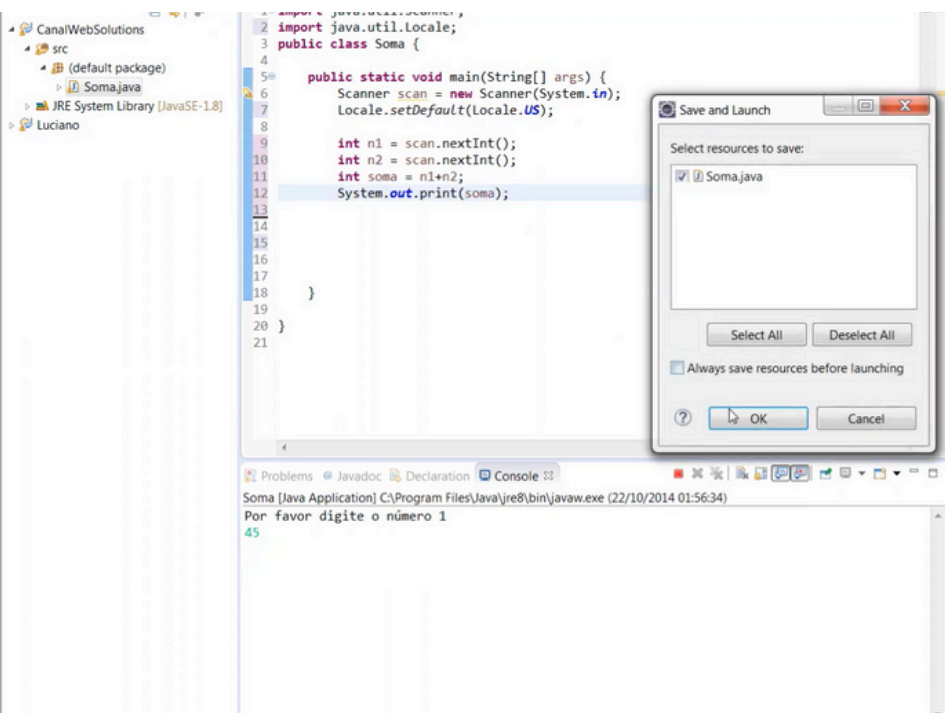
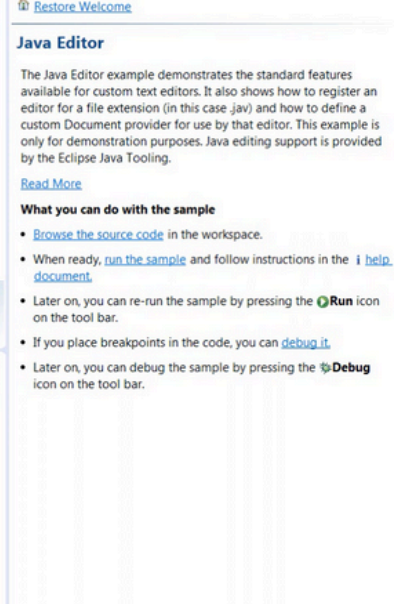
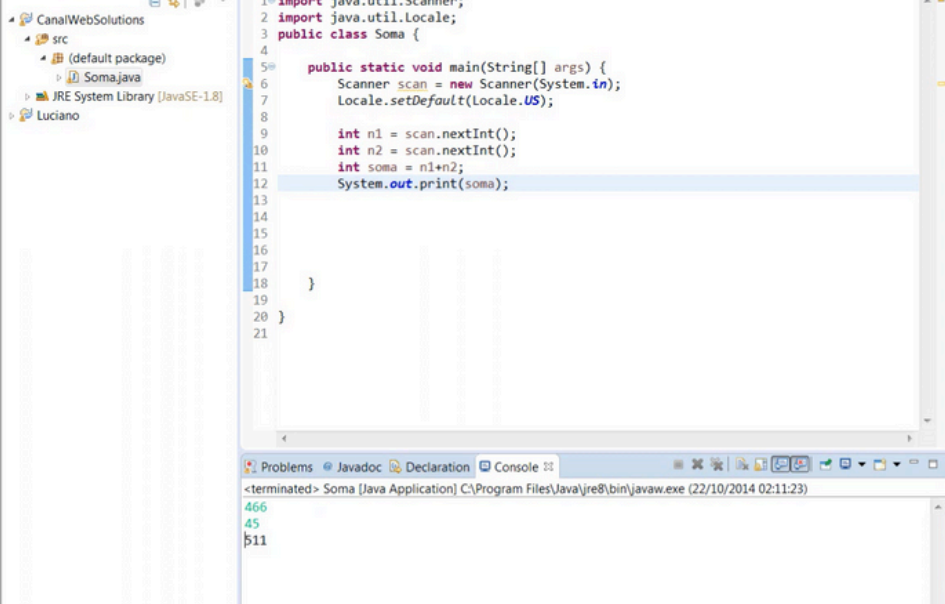
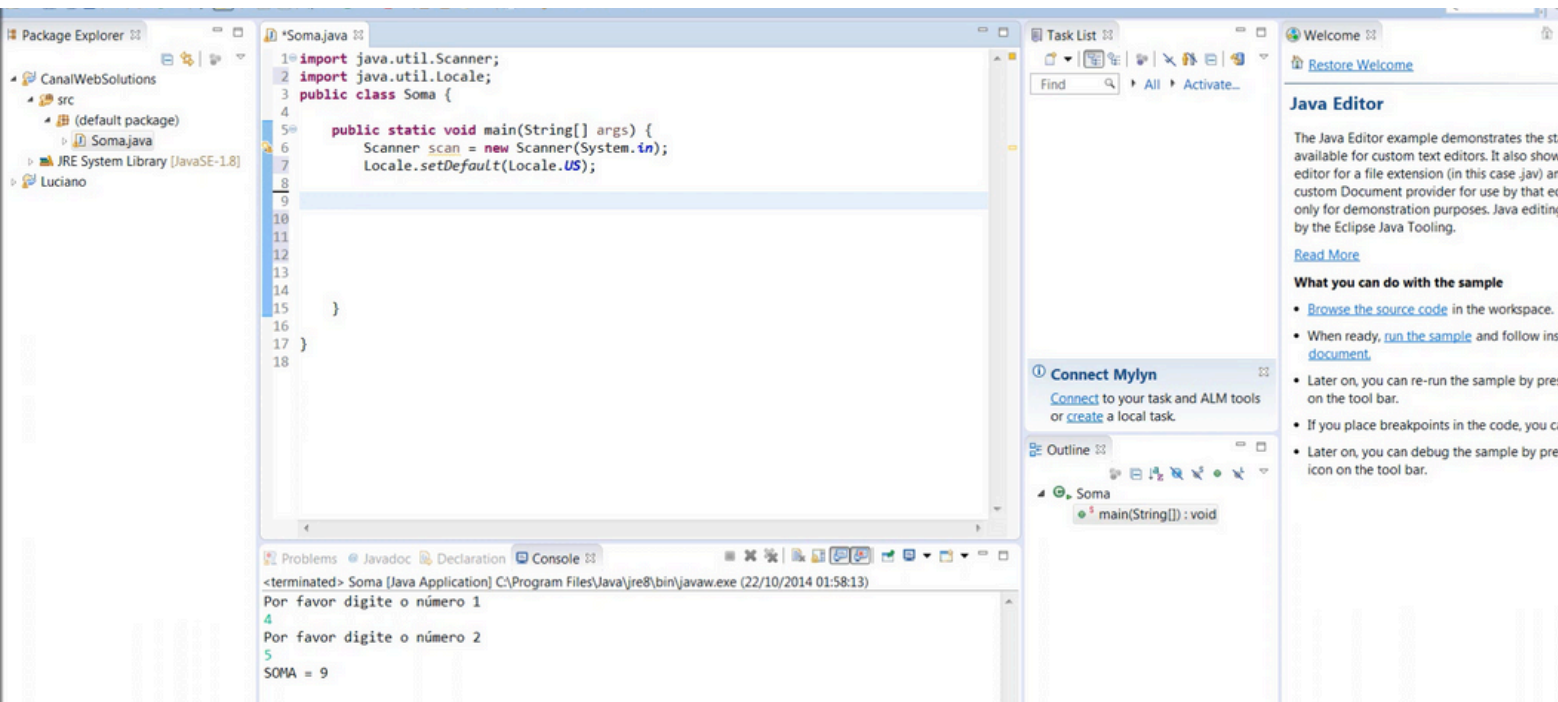
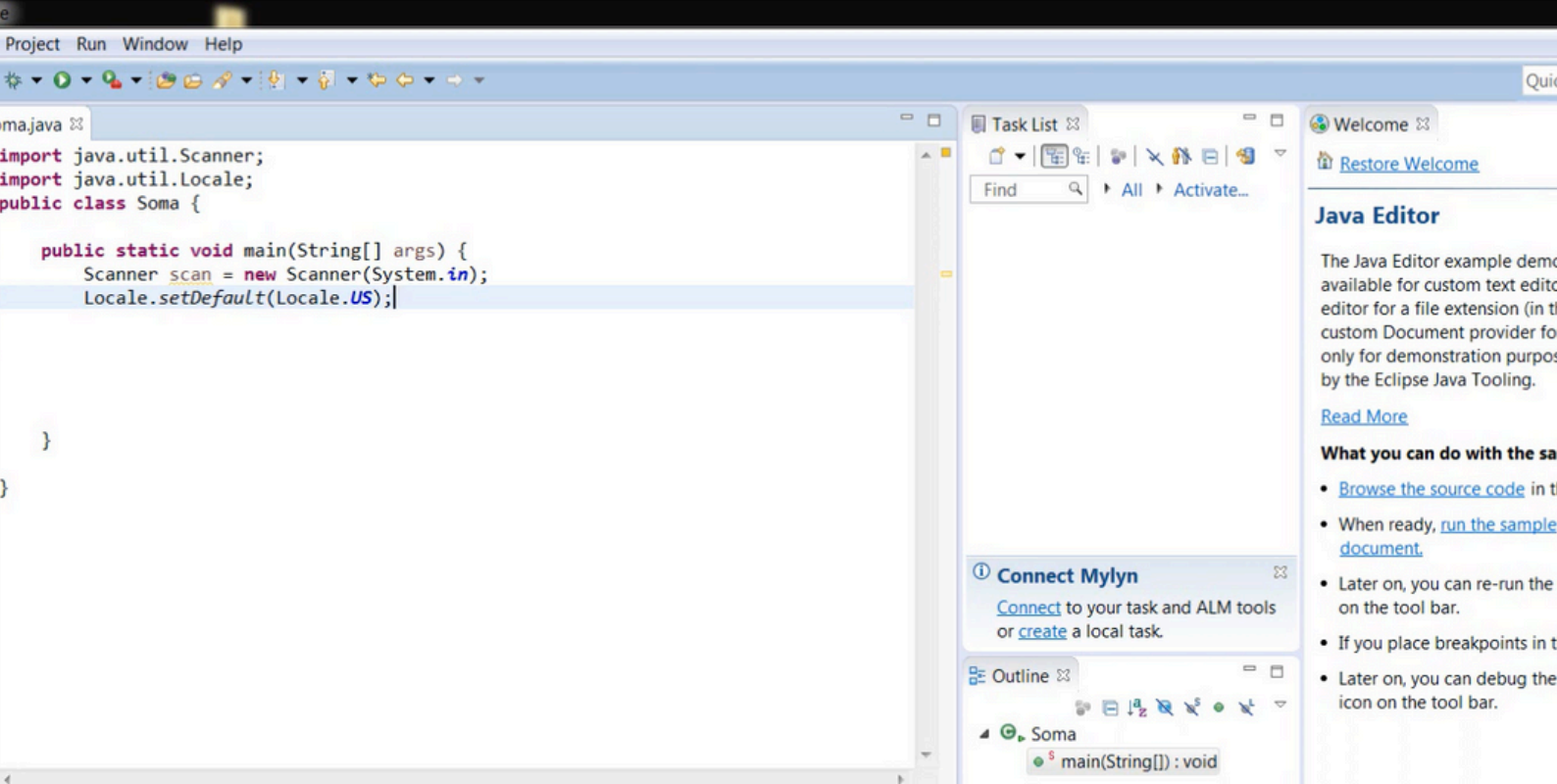




Programação Orientada a Objetos







Relatório de Conclusão da Atividade - Programação Orientada a Objetos

Introdução

Esta atividade prática teve como objetivo desenvolver um programa em Java para somar dois números inteiros inseridos pelo usuário, utilizando o ambiente de desenvolvimento Eclipse. A prática visa consolidar o uso de ferramentas de desenvolvimento e conceitos de entrada e processamento de dados em Java.

Foi utilizado o Eclipse como IDE para desenvolvimento do código Java, com a Máquina Virtual Java (JVM) já instalada no sistema.

Um projeto Java foi criado no Eclipse com uma classe principal chamada Soma.

O código foi estruturado para utilizar a classe Scanner para capturar as entradas do usuário e realizar a soma dos números fornecidos.

Código utilizado:

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

public class Soma {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner scan = new Scanner(System.in);
        Locale.setDefault(Locale.US);

        int n1 = scan.nextInt();
        int n2 = scan.nextInt();
        int soma = n1 + n2;

        System.out.print(soma);
        scan.close();
    }
}
```

Execução e Teste:

- Durante a execução do programa, foram inseridos pares de números inteiros, e o resultado foi exibido no console.
- Os números digitados, como mostram os resultados no console, foram 466 e 45, resultando em 511.

Resultados

O código funcionou conforme o esperado, realizando a soma dos números digitados e exibindo o resultado. O resultado para os valores de entrada 466 e 45 foi 511, conforme exibido no console.

Conclusão

A atividade prática foi realizada com sucesso, atingindo o objetivo de implementar um programa em Java para somar dois números e apresentar o resultado. A utilização do Eclipse como ambiente de desenvolvimento mostrou-se eficaz, permitindo fácil compilação e execução do código.

Dificuldades e Soluções:

Dificuldade: Adequação do código para capturar corretamente a entrada do usuário em diferentes ambientes de execução.

Solução: Utilização da configuração de Locale para garantir o reconhecimento correto dos formatos de entrada.

Esta atividade foi essencial para fortalecer os conhecimentos em manipulação de dados com Java e no uso do Eclipse como ferramenta de desenvolvimento.

Nome do aluno(a): Leandro Santos

Data: 15/11/2024

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Matricula: 3490230804