

Digitação de Dados

Para começar a digitar dados em um programa Java, precisamos de um objeto da classe Teclado. Para isso, precisamos importar a classe Teclado, que está no pacote `java.io.BufferedReader`;

```
import java.io.BufferedReader;
import java.io.InputStreamReader;
import IOException;
public class Teclado{
    public static BufferedReader teclado = new BufferedReader(new
    InputStreamReader(System.in));

    public static String getUmString() {
        String ret=null;
        try{
            ret = teclado.readLine(); // Obter uma linha do teclado
        }
        catch(IOException erro){
            System.out.println("Deu erro...");
        }
    }
}
```

O `BufferedReader` é uma classe que representa um objeto que pode ser usado para ler dados de um fluxo de entrada, como o teclado. O fluxo de entrada padrão é representado pelo objeto `System.in`, que é um objeto da classe `InputStream`. O objeto `System.in` é passado como parâmetro para o construtor da classe `InputStreamReader`, que é uma classe que representa um objeto que pode ser usado para ler caracteres de um fluxo de entrada. O objeto `InputStreamReader` é passado como parâmetro para o construtor da classe `BufferedReader`, que é uma classe que representa um objeto que pode ser usado para ler linhas de um fluxo de entrada. O objeto `BufferedReader` é atribuído ao atributo estático `teclado` da classe `Teclado`.

Agora, podemos usar o método `getUmString()` para obter uma linha do teclado. O método `getUmString()` retorna um objeto da classe `String`, que é a classe que representa uma sequência de caracteres.

```
public class Teste{
    public static void main(String[] args){
        String nome;
        System.out.println("Digite seu nome: ");
        nome = Teclado.getUmString();
        System.out.println("Seu nome é: " + nome);
    }
}
```