

Sistema
FIRJAN




INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.


Programação Desktop

Fabício Curvello Gomes



Sistema
FIRJAN



INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.




Entrada de Dados

INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.



Projeto *09_EntradaDeDados*

Pacote ***controller***.
Classe **ExemploScanner**.

Objetivo: Mostrar entrada de dados via teclado e limitações de entrada de dados da classe Scanner.



3

INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.


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.



4



 INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

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 Pretendido: " + 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"`.



5





 INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

Projeto *09_EntradaDeDados*

Pacote *util*.
Classe **Teclado**.

Objetivo: Criar Classe Teclado para futura entrada de dados.


6



 INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

Criando a entrada de dados via 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.


 7



 INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

Método de Leitura de Linhas

```


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;
    }
}
  
```

Ainda na Classe Teclado

"texto" - texto que será exibido para o usuário

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


 8


INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

Lendo Números Inteiros



Ainda na Classe
Teclado

```

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



9


INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

Lendo Números de Pontos Flutuantes



Ainda na Classe
Teclado

```

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




10





 INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

Projeto *09_EntradaDeDados*

Pacote ***controller***.
Classe **ExemploEntrada**.

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


11



 INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

```

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**.


12





INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.

Dúvidas?




13




INFORMA, FORMA, TRANSFORMA.


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

14