

<b>Atividade Prática 4</b> - Desenvolver programa para o usuário interagir com o código, fazer entrada de dados com variáveis inteiras
<b>Objetivos:</b> Desenvolver programa para o usuário interagir com o código, fazer entrada de dados com variáveis inteiras no ambiente de desenvolvimento NetBeans utilizando a Linguagem Java
<b>Materiais, Métodos e Ferramentas:</b> Ambiente NetBeans Instalado com JDK

#### Atividade Prática 4

Para fazer a entrada de dados é necessário usar a classe Scanner tem como objetivo separar a entrada dos textos em blocos, que são sequências de caracteres separados por delimitadores que por padrão correspondem aos espaços em branco, tabulações e mudança de linha. Variável é o nome utilizado para definir um ou mais valores que são manipulados pelos programas durante a sua operação. As variáveis possuem tipos que mudam de acordo com o dado que elas vão armazenar.

**Enunciado:** Crie um código onde o usuário informa dois números inteiros e, o programa calcula e apresenta a soma desses números. A saída do programa deve ser conforme exemplo abaixo.

Digite o valor do primeiro número: 10

Digite o valor do segundo número: 20

A soma de 10 com 20 resulta em 30