

Algoritmos (Aula 3)

[Inserir imagem]

Para exibir uma mensagem

Exibir: bom dia ("Bom dia");

Int a = 2, b = 3;

("Soma =" + a + a)

Soma = 23

("Soma =" + (a + b));

Soma = 5

O nome do arquivo em java deve ser sempre o nome da classe.

Acessar e ler: <https://www.ime.usp.br/~pf/>

Entrada de dados

Em console: **Scanner**, uma classe responsável pela captura de dados inseridos pelo usuário. Essa classe pertence ao pacote *java.util*

É necessário **declarar** e **instanciar** um objeto da classe.

```
int n;
```

```
Scanner sc;
```

```
sc = new Scanner (System.in);
```

Ao final, liberamos recursos (memória) e invocamos:

```
sc.close ();
```

para inteiros: nextInt();

para decimais: nextDuble();

para boolean: nextBoolean();

para strings: next(); ou nextLine();

Na interface gráfica, temos:

JOption Pane

Que está no pacote **javax.swing**

Entrada:

`showInputDialog("msg");` //texto impresso

Saída:

`showMessageDialog (null, mensagem);` //mensagem pode ser montada: "msg"+
valores

CUIDADO!

showInput devolve apenas strings – é necessário converter as entradas para o tipo desejado.

Para inteiros: `Integer.parseInt(s);`

Para doubles: `Double.parseDouble(s);`

Para Booleans: `Boolean.parseBoolean();`