**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 pcote **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();