

# **PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS**

*Fabício Curvello Gomes*



Entrada de Dados

## Projeto *09\_EntradaDeDados*

Pacote ***controller***.

Classe **ExemploScanner**.

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



3

## 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

## 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

## Projeto *09\_EntradaDeDados*

Pacote ***util***.

Classe **Teclado**.

**Objetivo:** Criar Classe Teclado para futura entrada de dados.



6

## 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

## 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

## 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

## 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

## Projeto *09\_EntradaDeDados*

Pacote ***controller***.

Classe **ExemploEntrada**.

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



11

```
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

# Dúvidas?



13