

Exempel på inläsning från tangentbordet.

```

import java.io.*;

// Klassen InTest testar klassen LäsIn
class InTest {
    public static void main (String[] args)
    {
        String sträng;

        System.out.print("Skriv ditt namn: ");
        sträng=LäsIn.läsSträng();

        System.out.println("Hej " + sträng);

    } // SLUT PÅ metoden main()
} // SLUT PÅ klassen InTest


// Klassen LäsIn med metoden läsSträng
// läsSträng läser in allt som strängar.
// För att läsa in annat så måste klassen utökas med metoder för detta.
class LäsIn {

    // Deklarera en inmatningsström som kopplas till System.in
    Static BufferedReader inström = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

    // En sträng att lagra inmatningen i
    Static String str;

    // static gör metoden åtkomlig direkt i klassen.
    public static String läsSträng()
    {
        try    // försöker läsa från System.in
        {
            str = inström.readLine();    // Inläsning från System.in
        }
        catch(IOException felvariabel) // Vid inläsningsfel utförs nedanstående.
        {
            System.err.println("Inläsningen misslyckades");
        }

        // Returnerar den inlästa strängen om det gick bra.
        return str;

    } // SLUT PÅ metoden läsSträng()
} // SLUT PÅ klassen LäsIn

```