

O programa que nós acabamos de fazer ainda não tem muita graça.

Quer dizer, se a gente executar o programa 3 vezes, ele vai fazer a mesma coisa 3 vezes ...

Para que o programa faça coisas diferentes em execuções diferentes, ele pode perguntar alguma coisa pra gente.

Por exemplo, a coisa pode ficar assim

```
1.  #include <stdio.h>
2.  #include <stdlib.h>

3.  int main()
    {
4.      int  x, y, soma;

5.      printf ("digite o primeiro número: ");
6.      scanf ("%d", &x);
7.      printf ("\n");
8.      printf ("digite o segundo número: ");
9.      scanf ("%d", &y);

10.     soma  =  x + y;
11.     printf ("a soma de %d e %d é igual a %d", x, y, soma);
    }
```

A novidade aqui é o comando `scanf`, que é semelhante ao `printf` mas funciona ao contrário


`scanf ("%d", &x);`


`printf ("%d", x);`

— (*comandos de entrada e saída ...*)

Quer dizer, o comando `scanf` indica que

- o programa vai ler um número inteiro do teclado: `%d`
- para ser colocado dentro da variável `x`: `&x`

Outra pequena novidade aparece na linha 2

```
printf ("\n")
```

Quer dizer, essa é a maneira de indicar que nós queremos pular para a próxima linha, antes de imprimir a mensagem

```
printf ("digite o segundo número: ")
```