



## O que aprendemos?

Nesta aula, aprendemos:

- Como ler dados do teclado ao utilizar o *stream* `STDIN`
- Como escrever na tela como se o console fosse um arquivo, utilizando o `STDOUT` e `STDERR`
- Como copiar dados diretamente de um *stream* para outro, com `stream_copy_to_stream`, poupando memória