

# Introducción a Java

Módulo 2

# Scanner

# Introducción

En Java, como en muchos otros lenguajes de programación, existe el concepto de *librería*: **una clase o conjunto de ellas que posee métodos y atributos (variables y/o constantes) que nos permiten reutilizar código para un propósito particular.**

Para recurrir a una librería interna o externa en Java debemos utilizar la palabra reservada **import** seguida del nombre de la **clase** y el **paquete** donde se encuentra.

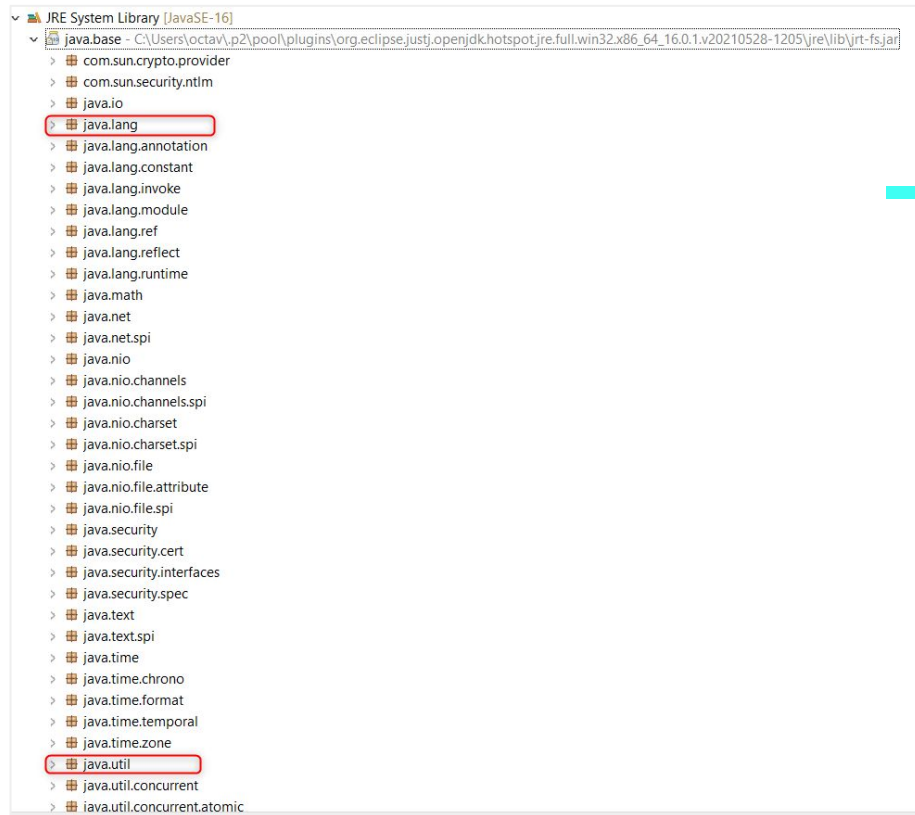
```
//bibliotecas importadas  
import java.util.Scanner;
```

# Librerías

En la imagen de la siguiente pantalla podemos apreciar que nuestros proyectos tienen un apartado **JRE System Library** que contiene las librerías que ofrece Java.

Algo particular que pasa en Java es que hay clases que no necesitan importarse, como cuando utilizamos **System.out.print**. Esto se debe a que esta clase se encuentra dentro del paquete **java.lang** y no necesitamos importarla.

En cambio, con las otras utilidades o librerías debemos hacerlo siempre.



## Scanner

Hay una utilidad que nos ayuda a **capturar los datos de la consola**, para ello debemos importar la biblioteca **java.util.Scanner**.

```
// paquete al que pertenece la clase
package identificadorPaquete;

// bibliotecas importadas
import java.util.Scanner;

// declaracion de la clase
public class IdentificadorClase {
```

Para poder obtener los datos ingresados por el usuario debemos crear este elemento con la siguiente estructura:

```
// la clase scanner para capturar valores del teclado
Scanner identificador = new Scanner(System.in);
```

# Métodos

Tipo de Dato	Método
Boolean	nextBoolean()
Byte	nextByte()
Double	nextDouble()
Float	nextFloat()
Int	nextInt()
Long	nextLong()
Short	nextShort()
String	next()
String	nextLine()
N/A	close()

Cada vez que usemos uno de los métodos de la clase *Scanner*, la consola quedará esperando que el usuario ingrese una información. Es recomendable mostrar por pantalla qué dato debe ingresar:

```
// ejemplo de como capturar un numero entero
System.out.println("Ingrese el numero entero");

int identificadorEntero = identificador.nextInt();
```

**¡Sigamos  
trabajando!**

