



Métodos de Java para imprimir a pantalla y leer del teclado

Métodos para imprimir a pantalla

Print()

Se usa para mostrar un texto en la consola, el texto se pasa como parámetro en forma de cadena.

Pros

- ◆ Imprime las cadenas una detrás de la otra.
- ◆ Deja el cursor en la misma línea después de mostrar el texto.

Contras

- ◆ Hay que utilizar `\n` para hacer un salto de línea.
- ◆ Se genera una excepción de sintaxis cuando no recibe ningún parámetro.

Println()

Se usa para mostrar un texto en la consola, el cursor se coloca al comienzo de la siguiente línea.

Pros

- ❖ Imprime una cadena y un salto de línea.
- ❖ Se puede utilizar sin parámetros para colocar el cursor en la siguiente línea.

Contras

- ❖ A diferencia del print() el println() coloca el cursor al comienzo de la siguiente línea.

Printf()

Se utiliza para imprimir cadenas formateadas utilizando varios especificadores de formato.

Pros

- ◆ Permite Imprimir una cadena formateada.
- ◆ Existen distintos especificadores de formato disponibles para printf()

Contras

- ◆ A diferencia del Print() el Printf() necesita tener la siguiente sintaxis: String format, argumento.

System.err

Normalmente solo se usa para generar textos de error.

Pros

- ❖ Solo se usa para generar textos de error.
- ❖ Algunos IDEs muestran las salida del system.err en otro color, lo que hace más fácil localizar el error.

Contras

- ❖ El método system.err solo puede imprimir en la consola.

Métodos para leer del teclado

Buffered Reader

Se utiliza para leer texto de cualquier tipo de fuente de entrada, ya sean archivos u otra cosa.

Pros

- ◈ La entrada se almacena en un búfer para una lectura eficiente.
- ◈ Hace que el rendimiento sea rápido.
- ◈ Permite leer el texto de una secuencia de entrada, por ejemplo: un archivo.

Contras

- ◈ No se puede asignar un numero de línea específica para leer.
- ◈ Nos obliga a manejar el IOException.

Scaneer

Se usa para leer la entrada desde el teclado y divide la entrada en tokens usando un delimitador que es un espacio en blanco por defecto.

Pros

- ◈ El sacaneer posee métodos para parsear datos primitivos desde la entrada.
- ◈ Se puede acceder a los tokens y trabajar con ellos en el programa.
- ◈ Es el lector de entrada mas amigable

Contras

- ◈ Los métodos de lectura no están sincronizados.
- ◈ No es tan rápido en comparación a los otros métodos para leer del teclado, ya que analiza los datos.

Console

Se utiliza para leer la entrada de los datos desde la línea de comandos.

Pros

- ❖ Los métodos de lectura están sincronizados.
- ❖ Lectura de contraseñas sin repetir los caracteres ingresados.

Contras

- ❖ No funciona en un entorno no interactivo.