

E/S

En principio vamos a utilizar la expresión `System.out.funciones()` para poder mostrar mensajes, y para la lectura utilizaremos a través del objeto `System.in`, la clase escáner, que nos permitirá de forma comoda leer los datos introducidos por teclado.

Escáner Java

La clase de escáner en Java se encuentra en el paquete `java.util`. Java proporciona varias formas de leer la entrada desde el teclado, la clase `java.util.Scanner` es una de ellas.

La clase Java Scanner divide la entrada en tokens utilizando un delimitador que es el espacio en blanco de forma predeterminada. Proporciona muchos métodos para leer y analizar varios valores primitivos.

La clase Java Scanner se usa ampliamente para analizar texto para cadenas y tipos primitivos usando una expresión regular. Es la forma más sencilla de obtener información en Java. Con la ayuda de Scanner en Java, podemos obtener información del usuario en tipos primitivos como `int`, `long`, `double`, `byte`, `float`, `short`, etc.

La clase de escáner Java proporciona métodos **nextXXX ()** para devolver el tipo de valor como **nextInt ()**, **nextByte ()**, **nextShort ()**, **next ()**, **nextLine ()**, **nextDouble ()**, **nextFloat ()**, **nextBoolean ()**, etc. Para obtener un solo carácter del escáner, puede llamar al método **next ()**. `CharAt (0)` que devuelve un solo carácter.

Cómo obtener un objeto Scanner

Para obtener la instancia de Java Scanner que lee la entrada del usuario, necesitamos pasar el flujo de entrada (`System.in`) en el constructor de la clase Scanner. Por ejemplo:

```
Scanner entrada = new escáner (System.in);
```