

# ENTRADA DE DATOS

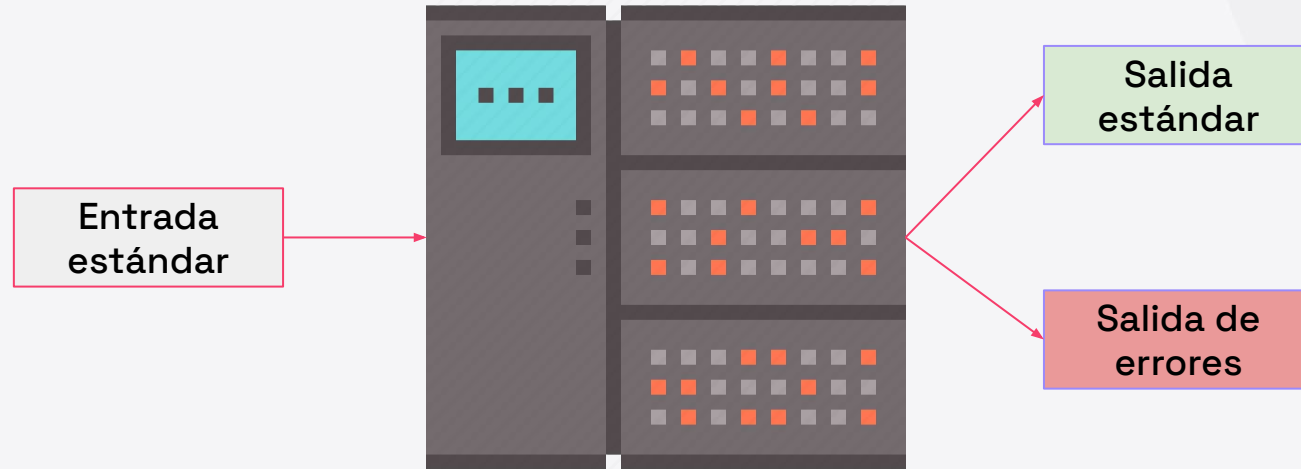
## VARIABLES Y OPERADORES

# ENTRADA DE DATOS

- Hasta ahora hemos trabajado con literales.
  - Valores escritos *literalmente* en el código.
- Posiblemente poco útil.
- Los valores los debe introducir el usuario por teclado.

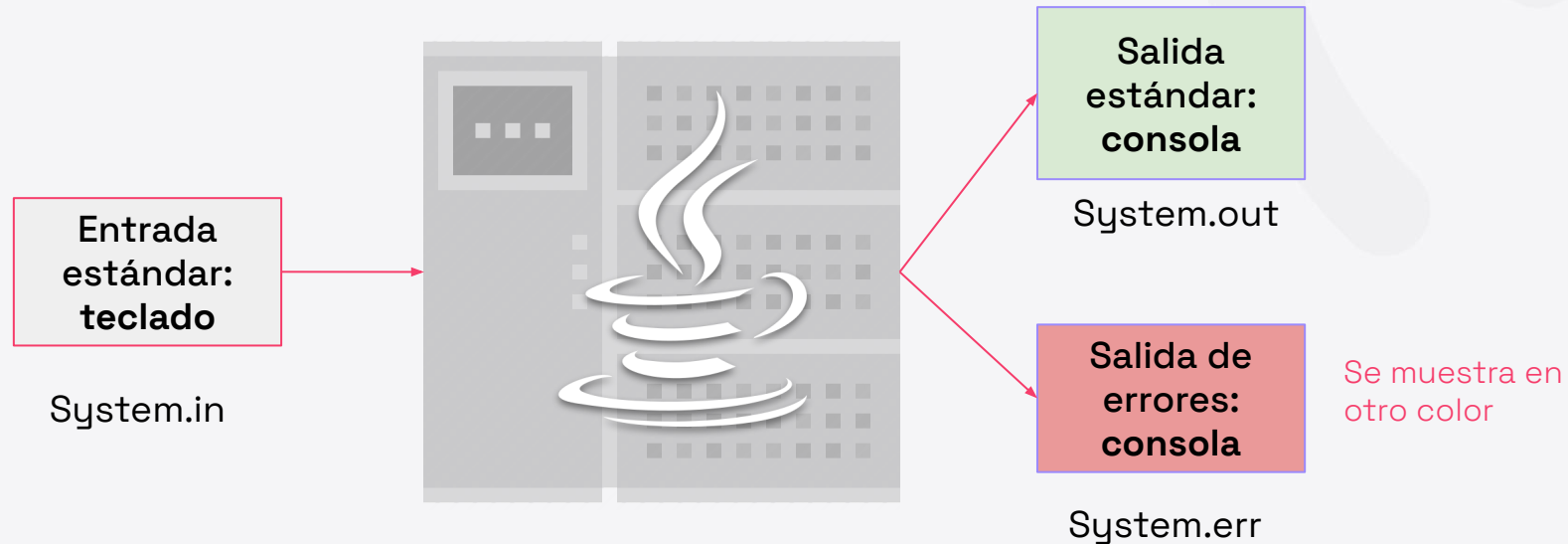
# ENTRADA Y SALIDA DE DATOS

- Los antiguos *mainframes* tenían diferentes dispositivos para entradas y salidas de datos.



# ENTRADA Y SALIDA DE DATOS

- Reminiscencias estos ordenadores antiguos



# ENTRADA DE DATOS

- A través de la clase **Scanner**
- Forma parte del paquete **java.util**
- Sirve para **leer de teclado** (y de ficheros, y de conexiones de red)

```
var sc = new Scanner(System.in);  
// Resto de código  
sc.close();
```

# ENTRADA DE DATOS

- Scanner tiene mecanismos para leer
  - Números enteros: `sc.nextInt()`; (versiones para byte, short, long)
  - Números decimales: `sc.nextDouble()`; (versión para float)
  - Cadenas de caracteres: `sc.nextLine()`;
- Los usamos a la derecha de una asignación  
`int numero = sc.nextInt();`
- Podemos leer tantas veces como necesitemos

# SALIDA DE DATOS

- Para mostrar por la consola: *System.out*
- Tiene varios métodos
  - *print(...)*: muestra algo por consola. No salta a una nueva línea
  - *println(...)*: idéntico al anterior pero si salta a una nueva línea
- Podemos mostrar cualquier tipo primitivo, y también expresiones (por ejemplo sumas, productos, ...)