

Cómo utilizar la clase Scanner en Java

Para utilizar la clase Scanner en un programa se debe hacer lo siguiente:

1. Importar la clase. La clase Scanner se encuentra en el paquete `java.util` por lo tanto se debe incluir al inicio del programa la instrucción:

```
import java.util.Scanner; o import java.util.*;
```

2. Crear un objeto Scanner. Se debe crear un objeto de la clase Scanner asociado al dispositivo de entrada. Si el dispositivo de entrada es el teclado se escribe:

```
Scanner Leer = new Scanner(System.in);
```

Con la instrucción anterior, se ha creado el objeto *Leer* asociado al teclado representado por *System.in*

3. Utilizar el método para leer los datos. Para leer datos del teclado se puede usar el método `nextXXX()` donde XXX indica en tipo, por ejemplo `nextInt()` para leer un entero, `nextDouble()` para leer un double, etc.

Ejemplo de un programa Java con lectura de datos con Scanner

El programa pide que se introduzca el nombre de la persona, la edad y estatura (en metros). En cada petición lee por teclado cada dato solicitado. Por último muestra los datos leídos.

```
import java.util.*;

public class Lecturas {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */

    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
        Scanner Leer = new Scanner(System.in);
        String nombre;
        int edad;
        float estatura;

        System.out.print("Introduce tu nombre: ");
        nombre = Leer.nextLine();
        System.out.print("Introduce tu edad: ");
        edad = Leer.nextInt();
        System.out.print("Introduce tu estatura: ");
        estatura = Leer.nextFloat();

        System.out.print("Hola " + nombre + " tienes " + edad + " años");
        System.out.println(" y mides " + estatura + " metros");
    }
}
```