

Lectura de Datos y Valores Aleatorios en Kotlin

1. Leer datos por teclado con readln()

En Kotlin, para leer datos desde el teclado se usa la función `readln()`.

Por defecto, `readln()` devuelve un `String`, por lo que si se necesita otro tipo de dato, hay que hacer una conversión.

```
// Leer un String
val nombre = readln()
println("Hola, $nombre!")

// Leer un número entero
val edad = readln().toInt()
println("Tienes $edad años.")

// Leer un número decimal
val altura = readln().toDouble()
println("Mides $altura metros.")
```

2. Generar valores aleatorios con Random()

Kotlin proporciona la clase `Random` para generar valores aleatorios.

Puedes generar enteros, decimales, booleanos y seleccionar elementos al azar.

```
import kotlin.random.Random

// Número aleatorio entre 1 y 100
val numero = Random.nextInt(1, 101)
println("Número aleatorio: $numero")

// Número decimal entre 0.0 y 10.0
val decimal = Random.nextDouble(0.0, 10.0)
println("Número decimal aleatorio: $decimal")

// Booleano aleatorio
val booleano = Random.nextBoolean()
println("Booleano aleatorio: $booleano")
```