APUNTES JAVA

syso 🡪ctrol + espacio para que el IDE nos ofrezca opciones para autocompletar y escribir automaticamente system.out.println

system.out.println 🡪 añade un salto de linea al final

system.out.print 🡪 escribe en la misma linea.

## SCANNER

IMPORTANTE 🡪 importar la siguiente clase para poder pedir datos por teclado

import java.util.Scanner;

Programa simple para pedir nombre por teclado y mostrarlo a continuación:

Scanner teclado = new Scanner(System.***in***);

System.***out***.println("Pon tu nombre tt: ");

String nom = teclado.nextLine();

System.***out***.println("Tu nombre es: " + nom);

EJERCICIO SENCILLO PARA PEDIR 2 NUMEROS POR TECLADO Y HACER SU SUMA

public static void main(String[] args) {

Scanner sc = new Scanner(System.***in***);

System.***out***.println("Introduce un número tt: ");

String n1 = sc.nextLine();

System.***out***.println("Introduce otro número tt: ");

String n2 = sc.nextLine();

// parseo lo que recojo en string a int

int num1 = Integer.*parseInt*(n1);

int num2 = Integer.*parseInt*(n2);

System.***out***.println("La suma es: " + (num1 + num2));

Si queremos pedir un numero por teclado, en vez de usar nextLine(), usamos nextInt(), y así con todos los tipos de dato

System.***out***.println("Introduce el radio de un círculo: ");

double r = sc.nextDouble();

## DECLARACIÓN DE LISTAS

List<Double> suspensos = new ArrayList<>();

INTRODUCIR 5 OBJETOS DE LA CLASE VEHICULO EN UNA LISTA

List<Vehiculo> listaVehiculos = new ArrayList<Vehiculo>();

for (int i=0; i < 5; i++) {

System.***out***.println("Ingresa el tipo de vehículo: ");

String tipo = sc.nextLine();

System.***out***.println("Ingresa la marca del vehiculo: ");

String marca = sc.nextLine();

System.***out***.println("Ingresa el tipo de modelo: ");

String modelo = sc.nextLine();

Vehiculo h = new Vehiculo(tipo, marca, modelo);

listaVehiculos.add(h);

## ESCOGER DECIMALES EN VARIABLES TIPO STRING

String resultado = String.*format*("El área es %.3f y el diámetro es %.3f", area, diametro);

EN ESTE CASO, ESTAMOS QUERIENDO QUE LAS VARIABLES AREA Y DIAMETRO SE MUESTREN CON 3 DECIMALES.

PARA ELLO NECESITAREMOS DECLARAR UNA NUEVA VARIABLE DE TIPO STRING MEDIANTE LA CLASE STRING Y SU MÉTODO FORMAT (String.format)

String resultado = String.*format*("El área es %.3f y el diámetro es %.3f", area, diametro);

System.***out***.println(resultado);

## TRABAJAR CON PARÁMETROS AL EJECUTAR EL PROYECTO

Al ejecutar un .java, podemos introducir parámetros si creamos una configuración específica para el proyecto, al igual que trabajamos con los shell scripts en linux. En por esto que en la clase Main tenemos como parámetro (String args[]).

package tarea1;

public class ejercicio25 {

public static void main(String[] args) {

if (args.length == 0) {

System.***out***.println("Debes pasar al menos un número como parámetro.");

return;

}

for (int i = 0; i < args.length; i++) {

try {

int parametro = Integer.*parseInt*(args[i]);

int numAle = (int) (Math.*random*() \* 10); // Número aleatorio entre 0 y 9

if (parametro == numAle) {

System.***out***.println("Intento " + (i+1) + ": Enhorabuena, has ganado (tu número: " + parametro + ", número aleatorio: " + numAle + ")");

} else {

System.***out***.println("Intento " + (i+1) + ": Has perdido. Tu número: " + parametro + ", el número era: " + numAle);

}

} catch (NumberFormatException e) {

System.***out***.println("Intento " + (i+1) + ": '" + args[i] + "' no es un número válido.");

}

}

}

}

En este ejemplo, si el usuario no pasa parámetro, le decimos que introduzca uno en la siguiente ejecución y salimos del programa. En caso contrario, inicializamos el resto del programa empezando por el for. Para cada argumento, intentamos parsear lo que el usuario ha introducido por teclado, luego generamos un número aleatorio y, si el parámetro y el número aleatorio coinciden, mostramos por pantalla el mensaje de enhorabuena.