

ANEXO I: Entrada de datos en modo texto y en modo gráfico

Para la práctica final del tema 2, se necesitará realizar una **entrada de datos** mediante la consola, para obtener los datos de las propiedades (variables de instancia) de los objetos. Serán los datos que introducirá el usuario para interactuar con el programa. Para ello, realizaremos, por entrada de datos, la recogida de los datos de cada objeto.

Más abajo tenéis tres ejemplos, uno del método de entrada en modo gráfico, utilizando la clase `JOptionPane`, y dos del método de entrada de datos en modo gráfico texto, uno utilizando la clase `BufferedReader` y otro la clase `Scanner`.

El objetivo de este anexo es que lo probéis todo y lo podáis utilizar a partir de ahora, aunque en las prácticas finales utilizaremos principalmente el modo gráfico, por ser más rápido y más cómodo.

Entrada de texto (Modo gráfico) - Clase `JOptionPane`

```
//Entrada básica con un cuadro de dialogo.
import javax.swing.JOptionPane; // paquete para que funcione

public class EntradaGrafica {
    public static void main ( String[] args )
    {
        // Pide al usuario que escriba su nombre
        String nombre = JOptionPane.showInputDialog( "Introduce tu nombre:" );

        // Crea el mensaje
        String mensaje = "Bienvenid@ "+nombre;

        // Salida por pantalla
        System.out.print(mensaje);

        // Muestra el mensaje para dar la bienvenida al usuario por su nombre
        JOptionPane.showMessageDialog( null, mensaje);
    }
}
```

Entrada de texto (Modo texto) - Clase BufferedReader

```
// Entrada básica con texto
import java.io.*;    // paquete necesario para que funcione
public class EntradaTexto {
    public static void main ( String[] args )
    {
        BufferedReader teclado;
        String linea;
        System.out.print("Introduce tu nombre: ");
        // Creamos el objeto teclado
        teclado = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
        try { // Lo que hace en el caso de que funcione correctamente
            linea = teclado.readLine();
            System.out.println("Hola " + linea);
        }
        catch (IOException e) { // En el caso de que falle
            System.err.print("Error de lectura");
        }
    }
}
```

Entrada de texto (Modo texto) - Clase Scanner

```
// Entrada básica mediante la clase Scanner
import java.util.Scanner; // paquete para que funcione

public class EntradaTexto2 {
    public static void main (String[] args) {

        // se define una variable de tipo Scanner
        // y se captura la entrada por consola
        Scanner teclado = new Scanner(System.in);

        // se define variable para capturar el nombre
        String nombre;
        System.out.println("¿Cómo te llamas?");
        nombre = teclado.next(); // lee siguiente dato

        // se define una variable para capturar la edad
        int edad;
        System.out.println("¿Qué edad tienes?");
        edad = teclado.nextInt(); // lee siguiente entero

        // muestra por pantalla los datos obtenidos
        // en las variables
        System.out.println("Hola "+nombre+" , ya sé que
                           tienes "+edad+ " años");
    }
}
```