



```

1 import java.util.*;
2
3 public class Main{
4     public static void main(String[] args) throws Exception{
5         System.out.println("Entrando en programanji...");
6         Scanner lectura = new Scanner(System.in);
7         String resultado = lectura.next();
8         if (resultado.equals("Aprobado")) {
9             System.out.println("Ingresando al mundo del viejo oeste...");
10        }
11    }
12 }

```

```

public class Main{
    public static void main(String[] args) throws Exception{
        Scanner lectura = new Scanner(System.in);
        Integer balas = lectura.nextInt();
        Integer hits = 0;

        for (Integer i = 0; i < balas; i++){
            String resultado = lectura.next();
            if (resultado.equals("Hit!")){
                hits += 1;
            }
        }
        System.out.println(hits);
    }
}

```

Ejecutar (Ctrl-Enter)

Salida Entrada Comments 0

Entrando en programanji...  
Ingresando al mundo del viejo oeste...

```
import java.util.*;
```

```
public class Main {  
    public static void main(String[] args) throws Exception {  
        // Your code here!  
        Scanner lectura = new Scanner(System.in);  
        System.out.println("Entrando al mundo de Programanji");  
        String nombre = lectura.next();  
        System.out.println(nombre);  
    }  
}
```

```
float num_2 = lectura.nextFloat();
```

```
1 public class Perro {  
2     public String nombre;  
3     public int edad;  
4  
5     public Perro(String nombre, int edad) {  
6         this.nombre = nombre;  
7         this.edad = edad;  
8     }  
9  
10    public static void ladrar() {  
11        System.out.println("¡Guau!");  
12    }  
13 }  
14
```

Elevar

```
Math.pow(2, 3);
```

se marca como static  
para que pueda ser  
llamado desde el  
método main sin  
necesidad de crear  
una instancia de la  
clase Main.

```
if (tope+1==e1Array.length) duplicarArray(); // si está llena se aumenta su capacidad al doble
```

















