

1. La Estructura Obligatoria

Todo programa en Java necesita este "esqueleto" para funcionar. Apréndetelo de memoria.

```
1 package EjerciciosEntornos;
2
3 public class PROYECTOJAVA2_Github {
4
5     public static void main(String[] args) {
6
7         }
8
9     }
```

2. Variables (Las Cajas)

Son cajas donde guardamos datos. Tienes que decir qué tipo de dato va dentro.

- int: Números enteros (sin decimales). Ej: 1, 20, -5.
- double: Números con decimales. Ej: 9.5, 3.14.
- String: Texto (palabras o frases). Va entre comillas dobles " ".
- char: Una sola letra o símbolo. Va entre comillas simples ''.
- boolean: Interruptor. Solo puede ser true (verdadero) o false (falso).

3. Leer del Teclado (Scanner)

Para que el usuario pueda escribir, necesitas el Scanner.

1. Crearlo (al principio): Scanner sc = new Scanner(System.in);
2. Usarlo:

- a. Para leer un entero: int edad = sc.nextInt();
 - b. Para leer un decimal: double precio = sc.nextDouble();
 - c. Para leer texto (una palabra): String nombre = sc.next();
 - d. Para leer una letra: char letra = sc.next().charAt(0);
3. Cerrarlo (al final): sc.close();