

Daten einlesen

Hier wird eine Java Bibliothek eingebunden. Diesen **import** benötigst du immer beim Einlesen von Daten.

Hier wird ein Scanner Objekt erstellt. Diese Zeile wird auch immer benötigt beim Daten einlesen.

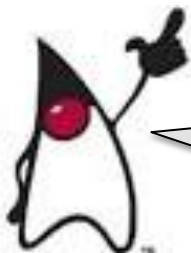
```
import java.util.*;
```

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

```
        Scanner scan = new Scanner(System.in);  
        System.out.println("Wie heißt du? ");  
        String text= scan.nextLine();  
        System.out.println("Wie alt bist du? ");  
        int zahl1 = scan.nextInt();  
        System.out.print("Betrag? ");  
        double zahl2 = scan.nextDouble();
```

```
    }
```

```
}
```



So kann ich Tastatureingaben vom Benutzer in meinem Programm verarbeiten!

Daten einlesen

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

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

```
        Scanner scan = new Scanner(System.in);
```

```
        System.out.println("Wie heißt du? ");
```

```
        String text= scan.nextLine();
```

```
        System.out.println("Wie alt bist du? ");
```

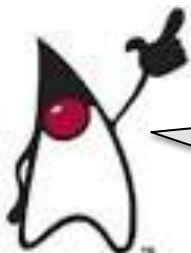
```
        int zahl1 = scan.nextInt();
```

```
        System.out.print("Betrag? ");
```

```
        double zahl2 = scan.nextDouble();
```

```
    }
```

```
}
```



So kann ich Tastatureingaben vom Benutzer in meinem Programm verarbeiten!

Diese Zeile liest Texte von der Tastatur ein und packt sie in eine Variable. Hier wird auf das Scanner Objekt zugegriffen.

...oder ganze Zahlen.

...oder Kommazahlen.

Daten einlesen

Kopiere den Text in den Java Editor und
starte das Programm!...Was passiert?

```
import java.util.*;

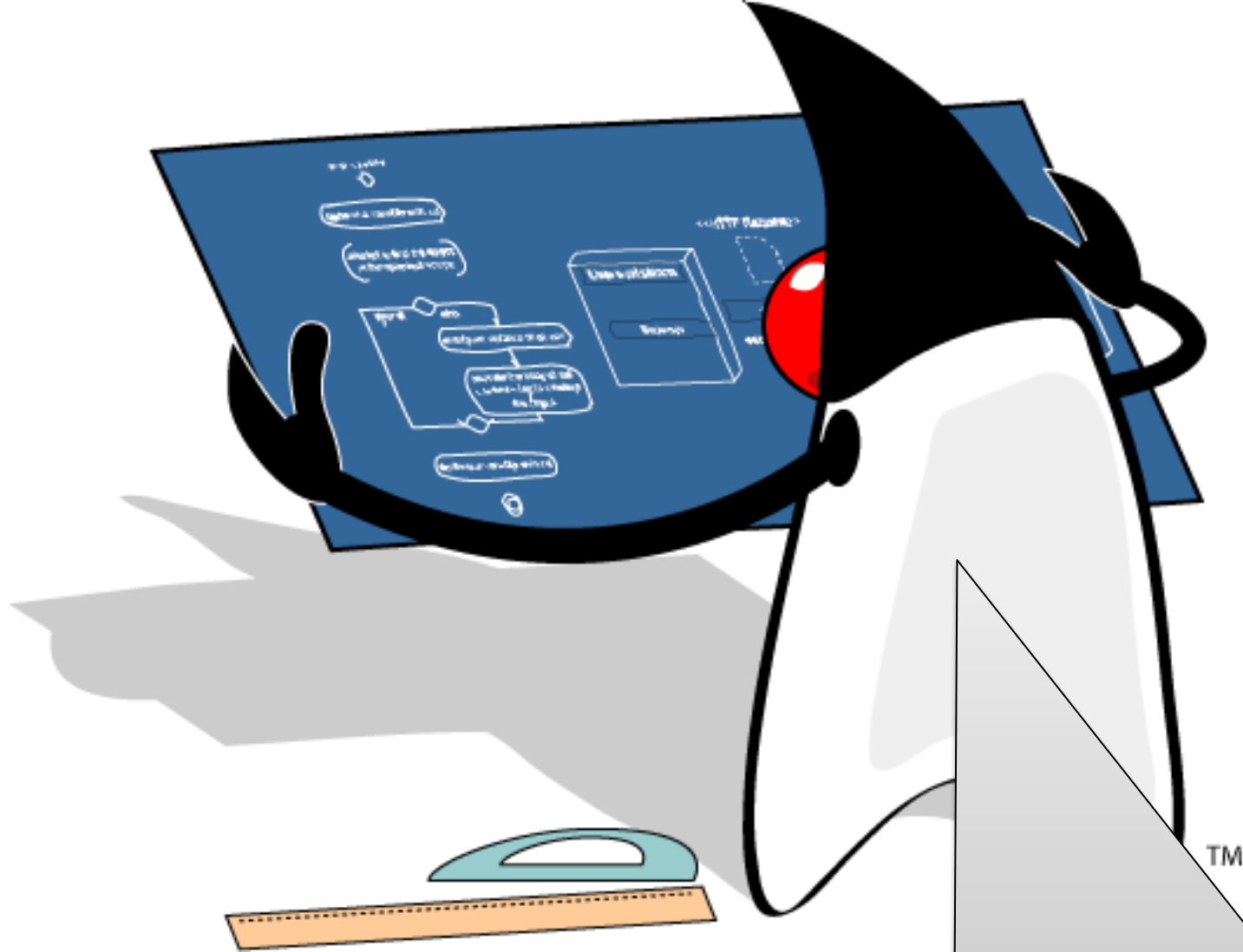
public class EinlesenVonText {
    public static void main(String args[]) {

        Scanner scan = new Scanner(System.in);
        System.out.println("Wie heißt du? ");
        String text= scan.nextLine();

        System.out.println("Wie alt bist du? ");
        int zahl1 = scan.nextInt();

        System.out.print("Betrag? ");
        double zahl2 = scan.nextDouble();
    }
}
```





Los, lass uns was programmieren!