

Pseucodódigo

24/10/2016

Andrei García

*2016*

# Librerías y cabeceras

## package nombre.pkg;

Incluye un paquete, con el nombre del proyecto. Si contiene espacios en el nombre, se añade tras un punto.

Ejercicio 5 -> (package Ejercicio.pkg5).

## import java.util.Scanner;

Librería que permite la entrada de caracteres por teclado.

## import java.util.Random;

Librería que genera un número (o varios) aleatorio.

## import java.util.\*;

Librería que incluye todas las sublibrerías de **útil**.

# Inicializador

public class NombreProyecto {

public static void main() {

//Code here

}

}

# Funciones y declaraciones útiles

## Scanner input = new Scanner(System.in);

Entrada de texto.

## Random randomgen = new Random();

Generador número aleatorio.

**int num\_ramdom = randomgen.nextInt(50);**

## System.out.print();

Muestra un texto en pantalla.

## System.out.println();

Muestra un texto en pantalla sobre una línea nueva.

# Declaración de variables y tipos

## int

Número entero.

## double

Número decimal.