

# Centro Formación Profesional Nro 35

## *Técnicas de programación, Lenguaje JAVA*

### Introducción

En Java, como en muchos otros lenguajes de programación, existe el concepto de *librería*: **una clase o conjunto de ellas que posee métodos y atributos (variables y/o constantes) que nos permiten reutilizar código para un propósito particular.**

Para recurrir a una librería interna o externa en Java debemos utilizar la palabra reservada **import** seguida del nombre de la **clase** y el **paquete** donde se encuentra.

```
//bibliotecas importadas  
import java.util.Scanner;
```

# Centro Formación Profesional Nro 35

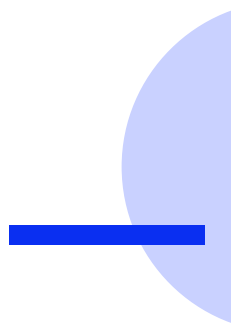
## *Técnicas de programación, Lenguaje JAVA*

### Librerías

En la imagen de la siguiente pantalla podemos apreciar que nuestros proyectos tienen un apartado **JRE System Library** que contiene las librerías que ofrece Java.

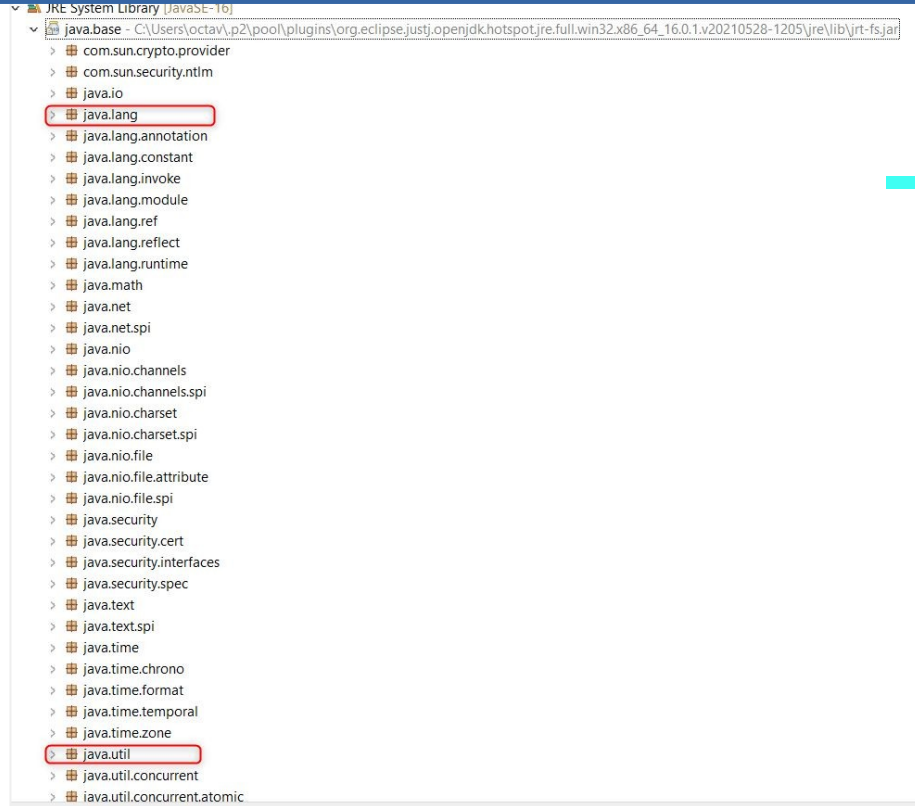
Algo particular que pasa en Java es que hay clases que no necesitan importarse, como cuando utilizamos **System.out.print**. Esto se debe a que esta clase se encuentra dentro del paquete **java.lang** y no necesitamos importarla.

En cambio, con las otras utilidades o librerías debemos hacerlo siempre.



# Centro Formación Profesional Nro 35

## *Técnicas de programación, Lenguaje JAVA*



# Centro Formación Profesional Nro 35

## *Técnicas de programación, Lenguaje JAVA*

### Scanner

Hay una utilidad que nos ayuda a **capturar los datos de la consola**, para ello debemos importar la biblioteca `java.util.Scanner`.

```
// paquete al que pertenece la clase
package identificadorPaquete;

// bibliotecas importadas
import java.util.Scanner;

// declaracion de la clase
public class IdentificadorClase {
```

Para poder obtener los datos ingresados por el usuario debemos crear este elemento con la siguiente estructura:

```
// la clase scanner para capturar valores del teclado
Scanner identificador = new Scanner(System.in);
```

# Centro Formación Profesional Nro 35

## *Técnicas de programación, Lenguaje JAVA*

## Métodos

### Tipo de Dato    Método

|         |               |
|---------|---------------|
| Boolean | nextBoolean() |
| Byte    | nextByte()    |
| Double  | nextDouble()  |
| Float   | nextFloat()   |
| Int     | nextInt()     |
| Long    | nextLong()    |
| Short   | nextShort()   |
| String  | next()        |
| String  | nextLine()    |
| N/A     | close()       |

Cada vez que usemos uno de los métodos de la clase *Scanner*, la consola quedará esperando que el usuario ingrese una información. Es recomendable mostrar por pantalla qué dato debe ingresar:

```
// ejemplo de como capturar un numero entero
System.out.println("Ingrese el numero entero");

int identificadorEntero = identificador.nextInt();
```