



Curso de Java Standard



Ing. Octavio Robleto



octavio.robleto@gmail.com



<https://octaviorobleto.com>



Introducción

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);
```

Métodos

Tipo de Dato	Método
boolean	nextBoolean()
byte	nextByte()
double	nextDouble()
float	nextFloat()
int	nextInt()
long	nextLong()
short	nextShort()
String	next()
String	nextLine()

Cada vez que usemos uno de los métodos de la clase Scanner la consola se quedara esperando que el usuario ingrese una información, es recomendable mostrar por pantalla que dato debe ingresar:

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

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