

JAVA para No Programadores

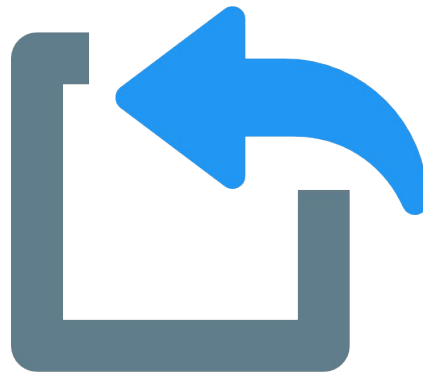
Módulo 2

Introducción

En Java como en muchos otros lenguajes de programación existe el concepto de librería, que en resumen es una clase o conjunto de ellas que poseen métodos y atributos (Variables y/o Constantes) que nos permiten reutilizar código para un propósito particular.

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

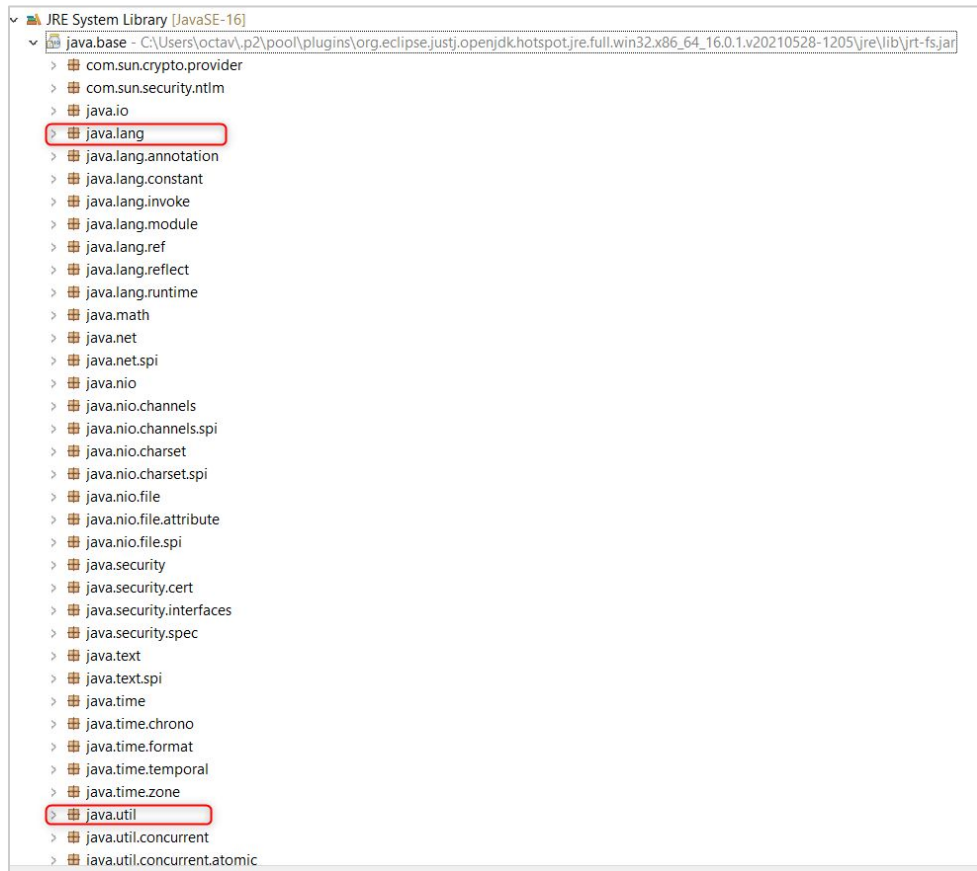
```
// bibliotecas importadas  
import java.util.Scanner;
```



Librerías

En la imagen 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 importar como cuando utilizamos **System.out.print** y esto es debido a que esta clase se encuentra dentro del paquete **java.lang** y no necesitamos importarla.

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



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);
```

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 se 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();
```

¡Sigamos trabajando!