

# Programació

UT2.2 Programació estructurada.  
Control d'entrada per teclat



# Control d'entrada per teclat

**Scanner lector = new Scanner (System.in);**

<code>lector.hasNextByte()</code>	<code>byte</code>
<code>lector.hasNextShort()</code>	<code>short</code>
<code>lector.hasNextInt()</code>	<code>int</code>
<code>lector.hasNextLong()</code>	<code>long</code>
<code>lector.hasNextFloat()</code>	<code>float</code>
<code>lector.hasNextDouble()</code>	<code>double</code>
<code>lector.hasNextBoolean()</code>	<code>boolean</code>



# Pràctica 7

Modifica **tots** els programes realitzats en este tema per que porten a terme el control de dades introduïdes per teclat.