

La clase estándar Scanner

La clase **Scanner** de Java provee métodos para leer valores de entrada de varios tipos y está localizada en el paquete **java.util**. Los valores de entrada pueden venir de varias fuentes, incluyendo valores que se introduzcan por el teclado o datos almacenados en un archivo.

Para utilizar esa clase tenemos que crear primero un objeto de ella para poder invocar sus métodos. La siguiente declaración crea un objeto, denominado teclado, de la clase Scanner.

```
Scanner teclado = new Scanner(System.in);
```

El propósito de pasar **System.in** como argumento es conectar o establecer una relación entre el objeto tipo Scanner, con nombre teclado en la declaración anterior, y el objeto **System.in**, que representa el sistema estándar de entrada de información en Java. Si no se indica lo contrario, el teclado es, por omisión, el sistema estándar de entrada de información en Java.

Una vez creado un objeto de la clase Scanner asociado al sistema estándar de entrada **System.in**, llamamos, a través del objeto creado (teclado) a uno de sus métodos, por ejemplo, al método **nextInt** para introducir un valor del tipo **int**. Para introducir otros valores de otros tipos de datos, se usan los métodos correspondientes.

Método	Ejemplo
nextByte() nextDouble() nextFloat() nextInt() nextLong() nextShort() next() nextLine()	byte b = teclado.nextByte(); double d = teclado.nextDouble(); float f = teclado.nextFloat(); int i = teclado.nextInt(); long l = teclado.nextLong(); short s = teclado.nextShort(); String p = teclado.next(); String o = teclado.nextLine();