

Vamos a practicar el uso de la clase **Scanner** para pedir datos por teclado. Recuerda:

1. Se importa la clase `java.util.Scanner` (Justo después del nombre del paquete)
2. Se declara una **variable** de tipo **Scanner** y se inicializa con un **nuevo objeto de esa clase**:

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

3. Se usan los métodos de este objeto para recoger los datos introducidos por teclado. Según el tipo de dato que esperemos leer, se utilizará un método u otro.

Ej.: Siendo **edad** una variable declarada de tipo int, le asignaríamos un entero introducido por teclado de la siguiente forma:

```
edad=tec.nextInt();
```

1.- Modifica los ejercicios 1, 2, 3 y 4 del Fichero Ejercicio1 de modo que los datos para las operaciones se pidan por teclado:

- Pide el nombre y apellidos y guárdalo en una variable. Luego pide la fecha de nacimiento. Por último escríbelo con una sola sentencia.
- Pide la nota de los 2 parciales
- Por teclado se pedirá el precio y el descuento
- Por teclado se pide el dinero a ingresar. (los porcentajes no hace falta pedirlos, los que tenga el programa)

¡¡ATENCIÓN!!!

Al ejecutar los programas, introduce los datos decimales utilizando la `,` en lugar del `.`

Veremos después cómo solucionarlo.

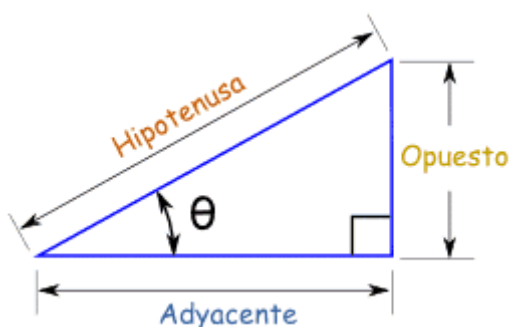
2.- Escribe un programa que defina dos variables enteras para describir las longitudes de los lados de un rectángulo. El programa debe pedir el valor de cada lado y a continuación escribir en la pantalla las longitudes de los lados y calcular y escribir el perímetro y el área del rectángulo.

3- Escribe un programa que solicite al usuario una cantidad en segundos y la convierta a días, horas, minutos y segundos.

Para ampliar...

Uso de la clase **Math**

3.- Conociendo un ángulo y la longitud del lado opuesto de un triángulo rectángulo, puedo calcular la hipotenusa de 2 formas:



En un paso:

$$\text{Hipotenusa} = \text{Opuesto} / \sin(\theta)$$

En 2 pasos:

$$\text{Adyacente} = \text{Opuesto} / \tan(\theta)$$

$$\text{Hipotenusa} = \sqrt{\text{Adyacente}^2 + \text{Opuesto}^2}$$

Pedir por teclado el ángulo y el lado opuesto y calcular la hipotenusa de las 2 formas para comprobar que dan el mismo resultado.