

ENTRADA DE DATOS POR TECLADO

1. Usamos la clase **Scanner** que está en el paquete **java.util**. Debemos importar dicha clase utilizando la sentencia:

import java.util.Scanner

Dicha sentencia se pone después de indicar el paquete de la clase (package org.pc.sesion01, por ejemplo)

2. Creamos un objeto de la clase Scanner. Utilizamos un constructor (se verá en el tema 2).

Scanner teclado = new Scanner(System.in);

3. Usamos los métodos **nextInt()**, **nextDouble()**, **next()** para leer un entero, real y cadena de caracteres respectivamente.

Ejemplo:

```
package org.pc.ejemplos;

import java.util.Scanner;

public class Ejercicio05 {

    public static void main(String[] args) {

        int año;
        Scanner teclado = new Scanner(System.in);

        System.out.print("Introduce un año para saber si es bisiesto => ");
        año = teclado.nextInt();

        if ((año % 4 == 0) && (año % 100 != 0) || (año % 400 == 0)) {
            System.out.println("Año BISIESTO");
        } else {
            System.out.println("Año NO BISIESTO");
        }
    }
}
```