

### 3.F. Entrada y salida de datos por consola.

Marcar como hecha

#### 1. Programación de la consola: entrada y salida de la información.

Los programas a veces necesitan **acceder a los recursos del sistema**, como por ejemplo los dispositivos de entrada/salida estándar, **para recoger datos** de teclado o mostrar datos por pantalla.

En Java, la entrada por teclado y la salida de información por pantalla se hace mediante **la clase `System` del paquete `java.lang`** de la Biblioteca de Clases de Java.

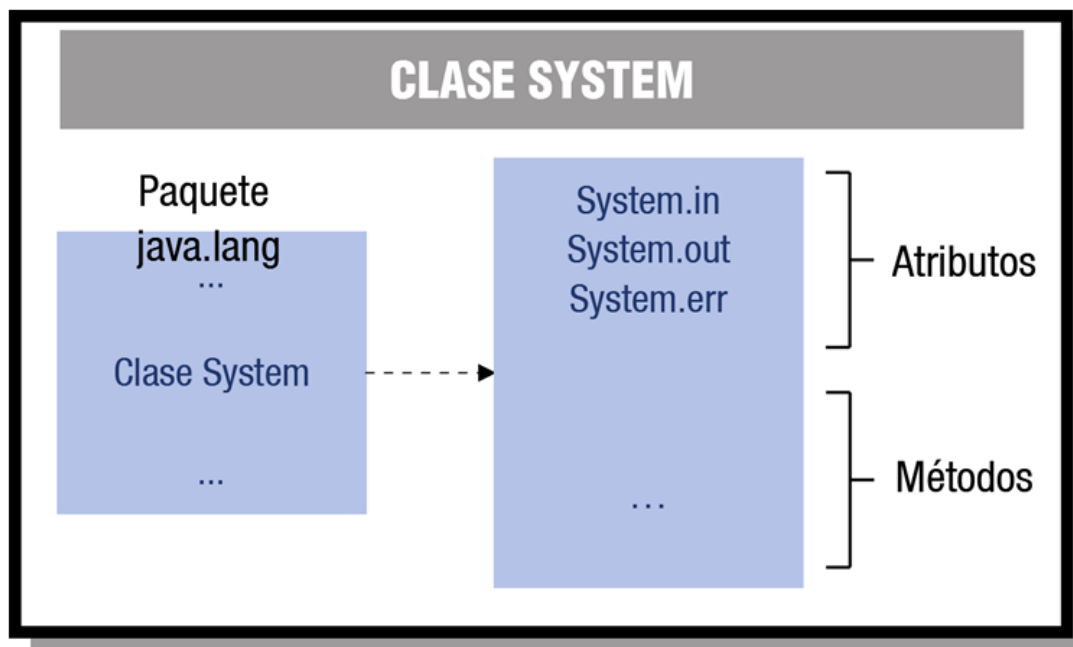


Imagen extraída de curso Programación del MECD.

Como cualquier otra clase, está compuesta de **métodos y atributos**. Los atributos de la clase `System` son tres objetos que se utilizan para la entrada y salida estándar. Estos objetos son los siguientes:

- **`System.in`**, Entrada estándar: teclado.
- **`System.out`**, Salida estándar: pantalla.
- **`System.err`**, Salida de error estándar, se produce también por pantalla, pero se implementa como un fichero distinto al anterior para distinguir la salida normal del programa de los mensajes de error. **Se utiliza para mostrar mensajes de error.**

No se pueden crear objetos a partir de la clase `System`, sino que se **utiliza directamente** llamando a cualquiera de sus métodos con el operador de manipulación de objetos, es decir, **el operador punto (`.`)**:

```
System.out.println("Bienvenido a Java");
```

### Para saber más

En el siguiente enlace puedes consultar los atributos y métodos de la clase `System` del paquete `java.lang` perteneciente a la Biblioteca de Clases de Java:

[Clase System de Java.](#)

### Autoevaluación

Texto de la pregunta tipo verdadero o falso:

La clase `System` del paquete `java.io`, como cualquier clase, está formada por métodos y atributos, y además es una clase que no se puede instanciar, sino que se utiliza directamente.

☐ Verdadero

☒ Falso `system` pertenece al paquete `java.lang`

[◀ 3.E. Librerías y paquetes.](#)

Ir a...

[3.G. Actividades propuestas. ▶](#)