Anexo A
Clase Entrada

La clase `Entrada` contiene las funciones necesarias para introducir datos de tipo entero, decimal, carácter o cadena directamente desde el teclado, prescindiendo de una interfaz gráfica con ventanas.
La clase `Entrada` puede descargarse desde la web de Paraninfo.

A.1. Como usar la clase Entrada

Para poderla usar en un programa, habrá que incluirla en el proyecto correspondiente. Esto se hace de la siguiente forma:

• En el *Explorador de proyectos* (en la parte izquierda de la ventana de *Netbeans*) desplegar (botón con símbolo +) el nombre del proyecto, que incluye *Paquetes de fuentes* (*Source Packages*), que a su vez contiene el nombre del paquete (el símbolo con la caja amarilla).

• A continuación, arrastrar el archivo «Entrada.java» desde su ubicación en el sistema de ficheros hasta este paquete (o bien copiar y pegar).

• Por último hacer doble click sobre el nombre del archivo «Entrada.java» dentro del paquete.

Se abrirá en la ventana de edición de *Netbeans* (parte central). Aparecerá una bombilla con un circulito rojo en la parte superior izquierda. Pulsar con el ratón sobre la bombilla y seleccionar «*Cambiar la declaración del paquete*».

Ya está listo para usar en nuestro proyecto.

A partir de aquí, para asignar a una variable un valor leído desde el teclado, basta llamar al método de Entrada correspondiente al tipo de la variable. Por ejemplo, para introducir desde el teclado un valor entero y asignarlo a la variable entera `x`, escribimos:

```
int x;
x = Entrada.entero();
```

Los valores con decimales se introducirán llamando al método `Entrada.real()` y deberán asignarse a una variable de tipo *double*. Los caracteres individuales, con el método `Entrada.caracter()`, que devolverá un valor de tipo *char*, y para las cadenas se usará el método `Entrada.cadena()`, que devolverá un objeto de tipo *String*.