

Menú:

```
public class MenuJuegos {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {

        Scanner entrada = new Scanner(System.in);
        int opcion = 0;

        while(opcion != 3){// bucle para elegir juego
            System.out.println("Elige un juego");
            System.out.println("Opción 1: Ahorcado");
            System.out.println("Opción 2: Cuatro en raya");
            System.out.println("Opción 3: Salir");
            System.out.println("Introduce un número: ");

            if(entrada.hasNextInt()){//comprueba que es un número
                opcion = entrada.nextInt();

                if(opcion >= 1 && opcion<= 3){// comprueba que está entre las
opciones
                    System.out.println("Has elegido la opción "+ opcion);

                    switch(opcion){
                        case 1 -> Ahorcado.juegoahorcado();
                        case 2 -> Cuatroenraya.juegoCuatroenRaya();
                        case 3 -> System.out.println("Saliendo...");
                    }
                    System.out.println();
                }else{
                    System.out.println("No has introducido un número
valido(del 1 al 3)");
                }

            }else{

                System.out.println("El valor introducido no es valido");
                entrada.next();
            }
        }
    }
}
```

```

    }

}

}

```

Cuatro en raya:

```

public class Cuatroenraya {

    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        juegoCuatroenRaya();

    }

    public static void juegoCuatroenRaya(){
        Scanner entrada = new Scanner(System.in); // se abre el escaner para
        introducir la columna deseada

        char[][] tablero = new char[6][7]; // se crea el array de char para el
        tablero

        for (char[] tablero1 : tablero) {
            for (int columnas = 0; columnas < tablero[0].length; columnas++) {
                tablero1[columnas] = ' '; // se rellena el array con espacios
                en blanco
            }
        }

        int turnos = 1;
        String jugador = "Rojo";
        char fichajugador = 'R'; // se crea la variable de turnos, el color del
        jugador y cual va a ser la ficha que le represente
        boolean ganador = false;

        while (!ganador && turnos <= 42) { // bucle principal
            boolean esValido;

```

```

        int ficha = 0;
        boolean validacionnumero = false; // se crea la variable de donde
va a meter la ficha y validaciones
        do { // bucles para validar
            mostrar(tablero); // se enseña el tablero
            while (!validacionnumero) { // bucle para validar que la
columna existe
                System.out.println("Jugador " + jugador + " elije la
columna: ");

                if (entrada.hasNextInt()) { // comprueba si es un número
                    ficha = entrada.nextInt();
                    if (ficha <= 6 && ficha >= 0) { // comprueba si está
entre las columnas posibles
                        validacionnumero = true;
                    } else {
                        System.out.println("No has introducido un número
valido(números del 0 al 6)");
                    }

                } else {
                    System.out.println("No has introducido un número
entero");
                    entrada.next();
                }
            }

            esValido = validar(ficha, tablero); // comprueba si se puede
meter la ficha en esa columna
        } while (!esValido);

        for (int fila = tablero.length - 1; fila >= 0; fila--) { // aqui es
donde se mete la ficha en el tablero
            if (tablero[fila][ficha] == ' ') { // se comprueba si está
vacío y se empieza por abajo
                tablero[fila][ficha] = fichajugador; // se sustituye por la
ficha del jugador
                break;
            }
        }

        ganador = esGanador(fichajugador, tablero);

        if (jugador.equalsIgnoreCase("Rojo")) { // se cambia de usuario
            jugador = "Negro";
            fichajugador = 'N';

```

```

    } else {
        jugador = "Rojo";
        fichajugador = 'R';
    }

    turnos++;

}

mostrar(tablero); // se enseña como ha quedado el tablero

if (ganador) { // se comprueba si hay ganador y se dice quien lo ha
hecho
    if (jugador.equalsIgnoreCase("Rojo")) {
        System.out.println("El ganador es el jugador negro");
    } else {
        System.out.println("El ganador es el jugador rojo");
    }
} else { // si no hay ganador
    System.out.println("Tablas");
}
}

public static void mostrar(char[][] tablero) { // metodo para mostrar el
tablero
    System.out.println(" 0 1 2 3 4 5 6"); // se muestran las columnas
posibles
    System.out.println("-----"); // se ponen los limites del
tablero
    for (char[] tablero1 : tablero) { // se mira todo el array
        System.out.print("|"); // se dividen las columnas
        for (int columna = 0; columna < tablero[0].length; columna++) {
            System.out.print(tablero1[columna]); // se pone el espacio en
blanco o la ficha correspondiente
            System.out.print("|"); // se dividen las columnas
        }
        System.out.println();
        System.out.println("-----"); // limite inferior del
tablero
    }
    System.out.println(" 0 1 2 3 4 5 6"); // columnas posibles
    System.out.println();
}

public static boolean validar(int columna, char[][] tablero) { // se
comprueba si se puede poner la ficha

```

```

        if (columna < 0 || columna > tablero[0].length) { // comprueba si esta
entre las posibles
            return false;
        }

        if (tablero[0][columna] != ' ') { // si la última fila tiene una ficha
no se puede poner encima
            return false;
        }

        return true;
    }

```

```

    public static boolean esGanador(char fichajugador, char[][] tablero) { //
se comprueba si hay ganador
        //se comprueba la horizontal
        for (char[] tablero1 : tablero) {
            for (int columna = 0; columna < tablero[0].length - 3; columna++)
            {
                if (tablero1[columna] == fichajugador && tablero1[columna + 1]
== fichajugador && tablero1[columna + 2] == fichajugador && tablero1[columna +
3] == fichajugador) {
                    return true;
                }
            }
        }
        //se comprueba la vertical
        for (int fila = 0; fila < tablero.length - 3; fila++) {
            for (int columna = 0; columna < tablero[0].length; columna++) {
                if (tablero[fila][columna] == fichajugador
&& tablero[fila + 1][columna] == fichajugador
&& tablero[fila + 2][columna] == fichajugador
&& tablero[fila + 3][columna] == fichajugador) {
                    return true;
                }
            }
        }
        //diagonal
        for (int fila = 3; fila < tablero.length; fila++) {
            for (int columna = 0; columna < tablero[0].length - 3; columna++)
            {
                if (tablero[fila][columna] == fichajugador
&& tablero[fila - 1][columna + 1] == fichajugador
&& tablero[fila - 2][columna + 2] == fichajugador
&& tablero[fila - 3][columna + 3] == fichajugador) {
                    return true;
                }
            }
        }
    }

```

```

        }
    }
}
//diagonal inversa
for (int fila = 0; fila < tablero.length - 3; fila++) {
    for (int columna = 0; columna < tablero[0].length - 3; columna++)
    {
        if (tablero[fila][columna] == fichajugador
            && tablero[fila + 1][columna + 1] == fichajugador
            && tablero[fila + 2][columna + 2] == fichajugador
            && tablero[fila + 3][columna + 3] == fichajugador) {
            return true;
        }
    }
}
return false;
}
}

```