
Package
juego

juego

Class JuegoDeLaMoscaApp

java.lang.Object

└─ juego.JuegoDeLaMoscaApp

```
public class JuegoDeLaMoscaApp
    extends java.lang.Object
```

Aplicaci3n que ejecuta el juego de la mosca

Field Summary

public static	teclado
---------------	-------------------------

Constructor Summary

public	JuegoDeLaMoscaApp()
--------	-------------------------------------

Method Summary

static void	main (java.lang.String[] args)
-------------	--

Methods inherited from class java.lang.Object

equals, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Fields

teclado

public static java.util.Scanner **teclado**

Constructors

JuegoDeLaMoscaApp

public **JuegoDeLaMoscaApp**()

Methods

main

public static void **main**(java.lang.String[] args)

(continued from last page)

Package
Juego

Juego

Class JuegoDeLaMosca

java.lang.Object

└─Juego.JuegoDeLaMosca

```
public class JuegoDeLaMosca
    extends java.lang.Object
```

Field Summary

public static	teclado
---------------	-------------------------

Constructor Summary

public	JuegoDeLaMosca()
--------	----------------------------------

Method Summary

static int	generarAleatorio (int longitud) Método que genera un número aleatorio, que vamos a utilizar para dar la posición en la que está la mosca.
------------	--

static void	Juego (int longitud) Método utilizado para que el juego cumpla con sus funcionalidades.
-------------	--

Methods inherited from class java.lang.Object

equals, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Fields

teclado

```
public static java.util.Scanner teclado
```

Constructors

JuegoDeLaMosca

```
public JuegoDeLaMosca()
```

Methods

(continued from last page)

Juego

```
public static void Juego(int longitud)
```

Método utilizado para que el juego cumpla con sus funcionalidades. Lo primero que hace es crear un array con la longitud pedida por parámetro dentro de ese array introduce una mosca(valor 1), en una posición generada de forma aleatoria, pide que introduzcamos una posición por teclado si la posición de la mosca y la que hemos dado coincide mosca cazada y fin si la posición está 1 por debajo o 1 por encima, cambia de posición y si la posición no es la acertada ni tampoco 1 por encima o por debajo de la mosca la mosca no se mueve (mensaje la mosca se rie de ti).

Parameters:

longitud - parámetro que dicta la dificultad del juego

generarAleatorio

```
public static int generarAleatorio(int longitud)
```

Método que genera un número aleatorio, que vamos a utilizar para dar la posición en la que está la mosca.

Parameters:

longitud - máximo del array

Returns:

posición en la que está la mosca.