

Excepciones implementadas en el juego

Clase Juego

Excepción: **InputMismatchException**

Situación: Ocurre cuando el jugador ingresa algo que no es un número entero en el menú de opciones. Si el jugador introduce texto o un carácter en lugar de un número, el juego lanza esta excepción y muestra el mensaje de error: "Error: Debes ingresar un número válido."

```
} catch (InputMismatchException e) {  
    System.out.println("Error: Debes ingresar un número válido.");  
    scanner.nextLine();  
}
```

Excepción: **Exception**

Situación: Se captura cualquier excepción inesperada al ejecutar el juego, ya sea en la selección del menú, en la entrada a la cabaña, al ejecutar el minijuego o al jugar al Tres en Raya. Sirve como una capa de seguridad para evitar que el programa se detenga abruptamente.

```
} catch (Exception e) {  
    System.out.println("Error al ejecutar el minijuego: " + e.getMessage());  
}
```

Excepción: **InputMismatchException**

Situación: En hablarConGuia(), si el usuario introduce algo que no sea un número, sale un mensaje de error: "Debes ingresar un número válido".

```
} catch (InputMismatchException e) {  
    System.out.println("Error: Debes ingresar un número válido.");  
    scanner.nextLine();  
}
```

Clase MinijuegoCajas

Excepción: **InputMismatchException**:

Se lanza cuando el usuario ingresa un valor que no es un número entero al utilizar scanner.nextInt(). Si el usuario ingresa una cadena en lugar de un número, sale este mensaje de error:

```
} catch (InputMismatchException e) {  
    System.out.println("Error: Debes ingresar un número válido.");  
    return;  
}
```

Clase MinijuegoFrutas

Excepción: **InputMismatchException**

Se lanza cuando el usuario ingresa un valor que no es un número entero al utilizar scanner.nextInt(). Si el usuario ingresa una cadena en lugar de un número, sale este mensaje de error:

```
} catch (InputMismatchException e) {  
    System.out.println("Error: Debes ingresar un número válido.");  
}
```

Clase TresEnRaya

Excepción: **InputMismatchException**

Se lanza cuando el usuario ingresa un valor que no es un número entero al utilizar scanner.nextInt().

```
} catch (InputMismatchException e) {  
    System.out.println("Error: Debes ingresar un número entero.");  
    scanner.next(); |  
}
```

Excepción: **ArrayIndexOutOfBoundsException**

Se lanza cuando el usuario ingresa un número fuera de los límites del tablero (valores menores que 0 o mayores que 2). Si el usuario ingresa -1 o 3, se lanza esta excepción con el mensaje:

```
} catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e) {  
    System.out.println("Error: " + e.getMessage());  
}
```

Excepción: **RuntimeException**

Si ocurre un error imprevisto, se muestra el mensaje:

```
} catch (RuntimeException e) {  
    System.out.println("Error inesperado: " + e.getMessage());  
}
```

Cecilia Molina García 1DAM