CONSOLA

Introducción:

Esta clase ofrece una interfaz gráfica para introducir y mostrar datos dentro de una aplicación a modo de “debug”.

El uso de lectura de datos es muy similar a la clase proporcionada por Java Scanner con ciertos cambios como que la Consola indicara que tipo de datos deben introducirse y posteriormente mostrara el valor introducido.

Se ha implementado un sistema de seguridad para entrada de datos con un tipo erróneo, en el caso de dígitos se igualara a 0 y booleanos a false.

Como se usa:

Sebe instancia como un objeto utilizando un argumento de entrada de tipo booleano que indicará si se desea cerrar la ejecución de la aplicación al cerrar la interfaz de la consola.

Consola consola = new Consola(boolean closeOnClose);

Ejemplo de lectura:

String texto = consola.read();

Ejemplo de escritura:

consola.write(“Hola mundo”);

Documentación:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Tipo | Descripción |
| writeLine(T text) | void | Escribe en una nueva línea, donde T el tipo de dato. |
| write(T text) | void | Escribe en la misma línea, donde T el tipo de dato. |
| writeArrayInLines(T[] array) | void | Escribe en una nueva línea cada elemento de un array, donde T el tipo de dato. |
| writeArray(T[] array) | void | Escribe en la misma línea todos los elementos de un array, donde T el tipo de dato. |
| read() | String | Devuelve un String. |
| readInt() | Integer | Devuelve un Integer. |
| readLong() | Long | Devuelve un Long. |
| readFloat() | Float | Devuelve un Float. |
| readDouble() | Double | Devuelve un Double |
| readBoolean() | Boolean | Devuelve un Boolean |