

Try...Catch. Ejercicios

En todos los ejercicios propuestos se debe aplicar el control de errores conveniente para que el programa se complete de manera normal.

1. Realizar un programa que solicite dividendo y divisor (valores numéricos enteros) por teclado y muestre por pantalla el cociente y el resto correspondiente.
2. Retomar el ejercicio de la calculadora polaca inversa (exámen 03.19). Cambiar los operadores a tipo entero y establecer los controles de errores necesarios para que la aplicación se ejecute correctamente.
3. Retomar el ejercicio 04.07.04, cuyo enunciado reproducimos a continuación:

“Realizar un programa que cree un array de caracteres que contenga de la ‘A’ a la ‘Z’

(solo las mayúsculas). Después, solicitar posiciones del array por teclado y si son correctas (dentro del rango 0 - 25), añadir a una cadena que muestre al final. Se dejará de insertar cuando se introduzca un -1.

Ejemplo:

```
0 //Añadir la 'A'
5 //Añadir la 'F'
25 //Añadir la 'Z'
50 //Error, introduzca otro número
-1 //fin
```

Cadena resultante: AFZ”

Modificar el código de modo que no se controle el rango de la posición solicitada mediante if sino con la excepción correspondiente al acceso fuera de índice a un array. La salida del bucle seguirá siendo con valor -1.

4. Escribe un programa que juegue con el usuario a adivinar un número. El ordenador debe generar un número entre 1 y 500, y el usuario tiene que intentar adivinarlo. Para ello, cada vez que el usuario introduce un valor, el ordenador debe decirle al usuario si el número que tiene que adivinar es mayor o menor que el que ha introducido el usuario. Cuando consiga adivinarlo, debe indicarlo e imprimir en pantalla el número de veces que el usuario ha intentado adivinar el número. Si el usuario introduce algo que no es un número, debe indicarlo en pantalla, y contarle como un intento.