

Prácticas - Sección 3

Parte 1: Creación de un nuevo proyecto NetBeans.

Descripción general

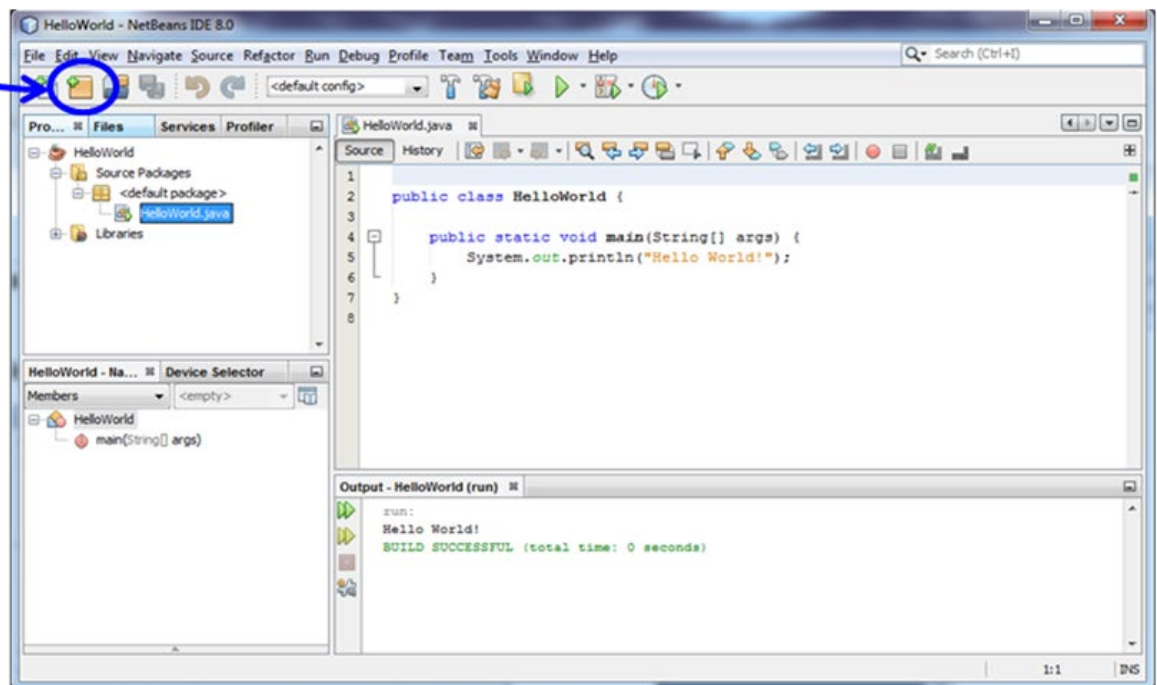
Antes de realizar esta práctica, ha estado importando proyectos en NetBeans. ¿Se ha preguntado cómo se crearon los proyectos NetBeans inicialmente? En esta práctica podrá crear su primer proyecto NetBeans. Será el proyecto NetBeans que utilizará para volver a crear el programa Java Libs. Puede aplicar estos mismos pasos en los ejercicios futuros para crear sus proyectos NetBeans.

Tareas

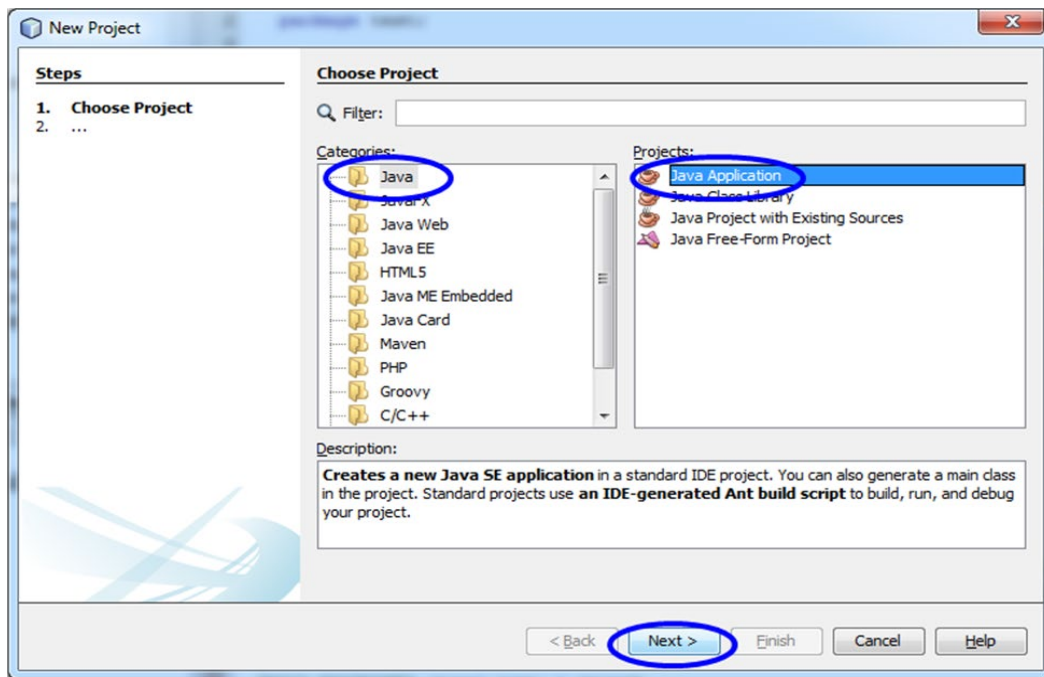
1. Haga clic en el botón **New Project** en NetBeans:



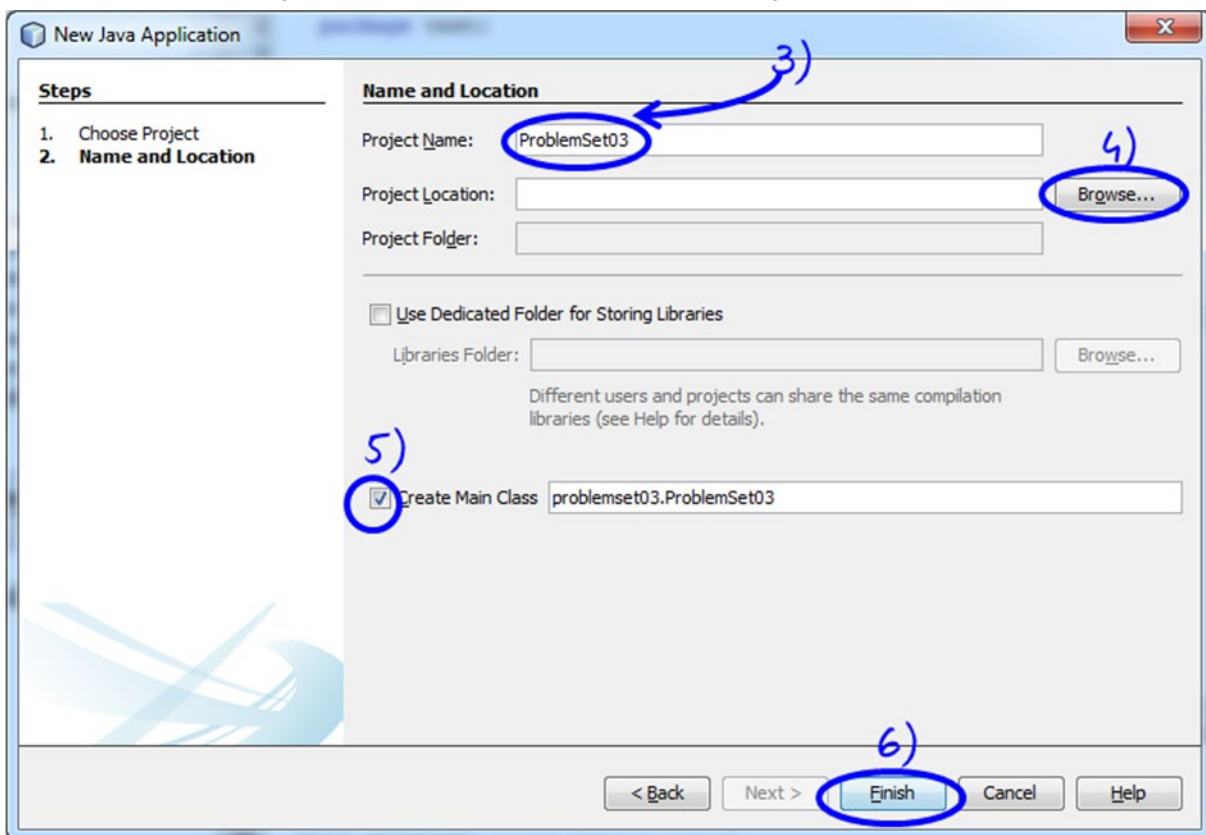
1) Haga clic aquí



2. Como tipo de proyecto, elija "Java Application" y haga clic en "Next":



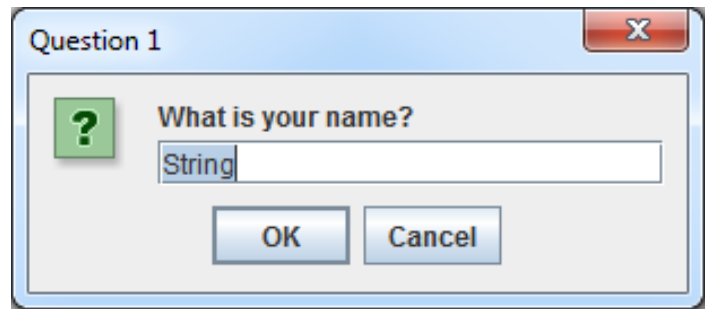
3. Asigne un nombre al proyecto.
4. Haga clic en **Browse** y elija dónde desea que se guarde el proyecto en la computadora.
5. Asegúrese de marcar la casilla para crear automáticamente un método principal. Es recomendable para ProblemSet03, pero no necesariamente para cada ejercicio futuro.
6. Haga clic en **Finish**. El proyecto se debe abrir automáticamente y estar listo para su edición



Parte 1: Creación de un juego JavaLibs.

Descripción general

En la sección 3 se ha mostrado todo lo necesario para volver a crear un programa JavaLibs, similar al que ha jugado al principio de la sección. Puede requerir algo de reflexión, pero es un reto para el que está preparado. Los requisitos del programa se describen a continuación. Buena suerte y diviértase.



Tareas

Su objetivo es crear un programa similar a JavaLibs. Escriba una historia donde determinadas partes del texto de la historia resultante se modifiquen con la entrada del usuario. Solicite al usuario varios datos.

Puede aceptar los datos de usuario de varias formas, incluida una entrada `JOptionPane` o `Scanner` desde la consola. Sin embargo, seleccione un solo método. No use varios métodos para aceptar la entrada. Del mismo modo, si utiliza `JOptionPane` para obtener la entrada, utilice `JOptionPane` para mostrar la historia resultante.

Cuando genere la historia, asegúrese de que todos los textos sean visibles al mismo tiempo. No es recomendable que el texto sea demasiado largo para la pantalla de la computadora o la ventana de salida. La historia tendrá que ocupar varias líneas en lugar de imprimirse en una línea de salida gigante. De este modo puede mantener la salida despejada y el programa es más fácil de usar.

El programa puede bloquearse si el usuario introduce datos inapropiados. Es decir, el programa se puede bloquear porque espera que el usuario introduzca un nombre si ha introducido un valor `String`. Explicaremos el manejo de excepciones posteriormente en el curso.

El programa también debe realizar las siguientes acciones:

- Aceptar al menos una entrada, que se analizará como `String`
- Aceptar al menos una entrada, que se analizará como `int`
- Aceptar al menos una entrada, que se analizará como `double`
- Utilizar al menos una entrada en una pregunta al usuario
- Realizar operaciones matemáticas con al menos una entrada `int`
- Realizar operaciones matemáticas con al menos una entrada `double`
- Aceptar al menos diez entradas en total

En este juego de problemas se puede escribir el programa completo en el método `main`.