

Programación

Bloque 03 - Estructuras de control

Control de Excepciones

Todos las clases correspondientes a los ejercicios de esta relación se deben crear dentro del paquete `prog.unidad03.excepciones`

1. Escribe un programa (NumeroSeguroApp) que lea desde teclado un número entero y lo muestre por pantalla. Si lo que se introduce no es un número debe mostrar el mensaje "El dato introducido no es un número válido".
Pista: Consulta la documentación del método estático `Integer.parseInt` para conocer la excepción que se lanza cuando se intenta procesar una cadena que no se puede convertir a número entero.

Ejemplo de uso:

```
INTRODUCCIÓN DE NÚMERO SEGURA
Introduce un número entero: hola
El dato introducido no es un número válido
```

2. Escribe un programa (NumeroSeguroCansinoApp), similar al anterior, que lea desde teclado un número entero y lo muestre por pantalla. Si lo que se introduce no es un número debe continuar pidiéndolo hasta que se introduzca un número entero válido, mostrando un mensaje de error cada vez que se introduce un número incorrecto.

Ejemplo de uso:

```
INTRODUCCIÓN DE NÚMERO SEGURA CANSINA
Introduce un número entero: hola
El dato introducido no es un número válido
Introduce un número entero: adios
El dato introducido no es un número válido
Introduce un número entero: 2.3
El dato introducido no es un número válido
Introduce un número entero: 3
El número introducido es 3
```

3. Escribe un programa (MayorMenorMediaExcepcionesApp) que solicite primero la cantidad de valores a introducir (un número entero). A continuación debe solicitar tantos números (reales) como se haya indicado y al final de la ejecución debe decir cual de ellos es el mayor, cual el menor y la media aritmética de todos. Utilizar control de excepciones para que la aplicación funcione bien aún cuando se introduzcan entradas incorrectas por parte del usuario. Cuando ocurra esto se debe volver a solicitar el valor incorrecto.

Ejemplo de uso:

```
MAYOR, MENOR Y MEDIA (A PRUEBA DE USUARIOS MALICIOSOS)
¿Cuántos números deseas introducir?: a
El valor introducido no es un número entero correcto. Inténtelo de nuevo
¿Cuántos números deseas introducir?: 2.3
El valor introducido no es un número entero correcto. Inténtelo de
```

```
nuevo
¿Cuántos números deseas introducir?: 2
Introduce el número 1: kk
El valor introducido no es un número real correcto. Inténtelo de
nuevo
Introduce el número 1: 2.3.4
El valor introducido no es un número real correcto. Inténtelo de
nuevo
Introduce el número 1: 2.3
Introduce el número 2: 3-5
El valor introducido no es un número real correcto. Inténtelo de
nuevo
Introduce el número 2: 3.4
El mayor de los números introducidos ha sido: 3.4
El menor de los números introducidos ha sido: 2.3
La media de todos los números vale: 2.8499999999999996
```