

Pauta tarea 3.

Método para capturar datos.

Esta es una forma genérica para leer un número entero, considerando cierto rango (como las opciones que tiene un menú o el tamaño posible de un tablero, por ejemplo) y teniendo en cuenta el caso en que no se ingrese un número. Notar que “errorCode” corresponde a la acción a realizar en caso de que el número ingresado no cumpla con el rango indicado, por ejemplo, si un menú cuenta con opciones del 1 al 5, en caso de que el usuario ingrese un número fuera de ese rango, se retorna -1, el cual podría considerarse como el código de error para ese caso en particular. Respecto a la excepción que se captura, esta se encarga de la otra posibilidad que se presenta al preguntarle un valor al usuario: que ingrese letras y no un número; para que el programa no deje de funcionar, lo que se puede realizar en el bloque catch, es retornar algún código de error (además de un mensaje de error específico), el cual preferentemente será diferente al anterior, puesto que así se puede lograr un mejor manejo de la excepción al momento de que el método sea utilizado dentro del programa en algún otro método.

```
public static int leerNumero(int cotaInferior, int cotaSuperior) {  
    try {  
        Scanner leer = new Scanner(in);  
        int opcion = leer.nextInt();  
  
        if(opcion < cotaInferior && opcion > cotaSuperior) {  
            return errorCode;  
        }  
  
        return opcion;  
    } catch (InputMismatchException e) {  
        //mensaje de error específico  
        return anotherErrorCode;  
    }  
}
```

Meditar (estructura).

```
public void meditar(int posicionJugadores[], int indiceJugador, int  
saludJugador, int meditar[]) {  
    //Hay que asegurar que el jugador no haya gastado todas sus opciones
```

de meditar

```
int casillasPorMover = leerNumero(-3, 3);

//Verificamos que el dato que devuelve sea válido
if (casillasPorMover != errorCode && casillasPorMover != 0) {
    try {
        posicionJugadores[indiceJugador] += casillasPorMover;
    } catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e) {
        //hacer algo -> mensaje de error!
    }
}
}
```