

2. Color de texto.

2.1 Introduciendo códigos de escape

El texto que se muestra por pantalla se puede colorear; para ello es necesario insertar unas secuencias de caracteres, que indican el color con el que se quiere escribir, justo antes del propio texto.

Prueba el siguiente programa. Observa que delante de cada palabra hay una secuencia de caracteres. Esa secuencia provoca un cambio de color.

Si se utiliza Eclipse para Windows es necesario instalar “ANSI escape in console” en el marketplace de Eclipse.

```
public class Colores {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.print("\033[33m mandarina");  
        System.out.print("\033[32m hierba");  
        System.out.print("\033[31m tomate");  
        System.out.print("\033[37m sábanas");  
        System.out.print("\033[36m cielo");  
        System.out.print("\033[35m nazareno");  
        System.out.print("\033[34m mar");  
    }  
}
```

Salida de consola:

```
mandarina hierba tomate sábanas cielo nazareno mar|
```

```
public class TablaDeColores {  
  
    /*  
     * Muestra una tabla de colores de códigos de escape ANSI.  
     */  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("



        System.out.println(" <tr><th>Código</th><th>Color</th><th>Código</th><th>Color</th></tr>");  
        System.out.println("<tbody>");  
        System.out.print("<tr><td>30</td><td>\033[30m negro</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.println("<tr><td>90</td><td>\033[90m negro claro</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.print("<tr><td>31</td><td>\033[31m rojo</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.println("<tr><td>91</td><td>\033[91m rojo claro</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.print("<tr><td>32</td><td>\033[32m verde</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.println("<tr><td>92</td><td>\033[92m verde claro</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.print("<tr><td>33</td><td>\033[33m amarillo</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.println("<tr><td>93</td><td>\033[93m amarillo claro</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.print("<tr><td>34</td><td>\033[34m azul</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.println("<tr><td>94</td><td>\033[94m azul claro</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.print("<tr><td>35</td><td>\033[35m morado</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.println("<tr><td>95</td><td>\033[95m morado claro</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.print("<tr><td>36</td><td>\033[36m cian</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.println("<tr><td>96</td><td>\033[96m cian claro</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.print("<tr><td>37</td><td>\033[37m blanco</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.println("<tr><td>97</td><td>\033[97m blanco claro</td><td>\033[39;49m</td></tr>");  
        System.out.println("</tbody></table>");  
    }  
}
```

Código	Color	Código	Color
30	negro	90	negro claro
31	rojo	91	rojo claro
32	verde	92	verde claro
33	amarillo	93	amarillo claro
34	azul	94	azul claro
35	morado	95	morado claro
36	cian	96	cian claro
37	blanco	97	blanco claro

Programación 2021/2022

Ejercicio 2.1

Realiza un programa que muestre el horario de clase, representando cada módulo profesional con un color diferente.

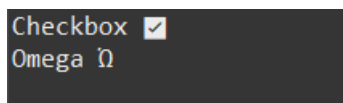
2.2 Caracteres especiales.

Mediante `System.out.print()` se pueden mostrar palabras o frases, esto es, secuencias de letras, espacios y signos de puntuación como hemos visto. Esta instrucción, además, permite mostrar caracteres especiales - emoticonos, figuras de ajedrez, fichas de dominó, etc.

En lugar de copiar y pegar, se puede incluir un carácter especial en una cadena de caracteres si se sabe su código en el estándar Unicode13. Basta con escribir \u seguido del código. Por ejemplo, el símbolo de la corchea tiene el código unicode 266A y el de doble corchea 266A.

Enlace: Caracteres Unicode

```
public static void main(String[] args) {
    System.out.println("Checkbox \u2705");
    System.out.println("Omega \u0394");
}
```



Ejercicio 2.2

Escribe un programa que pinte por pantalla alguna escena - el campo, la habitación de una casa, un aula, etc. - o algún objeto animado o inanimado - un coche, un gato, una taza de café, etc. Ten en cuenta que puedes utilizar caracteres como *, +, <, #, @, etc. o incluso caracteres Unicode.

