

El Menú dinámico:

Se trata de construir la clase **Menu**,: Su único campo será un vector de **string vMenu**.

Su constructor recibirá el vector de opciones. Por supuesto, el máximo de opciones será 9. Como y la 0 será siempre Salir, la posición 0 del vector que recibe el constructor contendrá la cabecera del menú.

El constructor cargará el vector **vMenu** con lo que debe aparecer en la pantalla cuando se llame a presentar el menú.

Tendrá el método **Presentar** que muestra el menú, espera la pulsación y devuelve el entero correspondiente.

Sugerencias:

La tabla debe tener cada opción en su posición, excepto la posición 0, que sería el título del menú, ya que no hace falta poner la opción Salir, que ya se sabe que es la cero.

Por ejemplo, para el de la Carga y Descarga de Silo, la tabla del constructor sería:

```
{ "ACCIONES ", "Abrir", "Cerrar", "Cargar", "Descargar" }
```

El método **Presentar**, mostraría el menú y esperaría y devolvería la opción pulsada.

ACCIONES
1.- Abrir
2.- Cerrar
3.- Cargar
4.- Descargar
0) Salir

Para mostrar el menú hay que tener en cuenta la longitud de la opción más larga.

Esta es la que habrá que tomar como referencia para añadir los márgenes.

El método Util.Error

Te propongo que modifiques el método **Util.Error** de la práctica anterior, de manera que además de recibir el **texto** reciba también un número de **fila** y lo que haga sea escribir en el centro de la fila indicada un recuadro de error.

Cuando el usuario pulse una tecla limpiará la zona del mensaje

Por ejemplo, la llamada siguiente:

```
Util.Error ("No puede descargar: el silo está Vacío", 20)
```

Escribiría en el centro de la fila 20 el siguiente recuadro:



Para los caracteres de la sombra necesitarás estos dos: ■ y ■

Los caracteres del contorno puedes obtenerlos del Menu de la práctica.

Incorpora y prueba la clase Menu y Util.Error en la última práctica.