

EJERCICIO DE EVALUACIÓN UNIDAD 6 TIPO B**NOMBRE:** _____ **FECHA:** _____

Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación	Calificación
<i>Escribe programas seleccionando tipos de datos avanzados (colecciones, api de java) utilizando los mismos para insertar, mostrar, actualizar o borrar información.</i>	<i>6.1. Se utilizan excepciones del API de Java</i>	
	<i>6.2 Se han creado las clases necesarias para definir y gestionar excepciones propias</i>	
	<i>5.3 Se han lanzado y atrapado excepciones adecuadamente</i>	

1) El código de empleado de un supermercado para que este pueda activar la caja registradora donde trabajar consta de una letra inicial y 4 números después. Las excepciones se deben atrapar en el main y deben lanzarse desde los métodos. Solo hacen falta la clase Caja (todo el código necesario puede escribirse en ella), las clases de las excepciones y el main de prueba.

El main deberá hacer lo siguiente:

- Comprobar el código del trabajador (excepción si no se cumple el requisito explicado).
- Hacer caja, comprobando que el dinero que hay en la caja coincide con el número de ventas totales del día. Ambos números se introducirán por teclado, no hace falta calcular nada, se pide cuánto dinero hay en la caja, cuánto debería haber según los tickets y deben ser iguales (excepción si no coinciden).
- Pedir número de operaciones totales realizadas en el día (excepción si este número es negativo).

Gestionar las excepciones típicas de Java como, por ejemplo, la lectura por teclado y las propias (las 3 anteriores).

Se puede usar el API de Java, consultar internet y los apuntes, pero no chats.

La mayoría de excepciones se podrían hacer sin usar el código propio de las mismas, pero este ejercicio es académico, para trabajar lo relacionado con esta unidad. Todos los datos se leerán por teclado usando la clase Scanner.

Criterios de corrección:

6.1 Uso de excepciones del api. 10 puntos.

6.2 Creación de las clases propias y uso de las mismas. 2.5 sacar dinero, 2.5 introducir, 5 comprobar pin.

6.3 Lanzamiento en métodos y atrapar en main. 10 puntos.