

## Cosas sueltas 03 – Menús Sencillos

En Java es muy pesado estar todo el rato leyendo de teclado y escribiendo por pantalla. Lo mejor es tener una forma estandarizada de trabajar con menús, de forma que nos pidan lo que nos pidan, copiamos y pegamos el código y ya está.

Lo que tienes a continuación es la ‘forma del profesor’ de hacer todos estos ejercicios. Deberías usar eso cuando no quieras perder tiempo porque los ejercicios tratan de otra cosa, no de hacer bien un bucle while...

El código completo lo tienes en la clase **MenusSencillos**. Vamos a darle un vistazo. Estos dos métodos pintan en menú y controlan que no puedas darle valores no válidos dentro del rango de 0-N. Hay que modificarlos para tu ejercicio.

```
private void pintarMenu() {
    System.out.println(" ");
    System.out.println("- Menu Inicial -");
    System.out.println("-----");
    System.out.println("1. Menu 1");
    System.out.println("2. Menu 2");
    System.out.println("0. Salir");
    System.out.println(" ");
}

private int escribirMenu() {
    int ret = 0;
    do {
        try {
            pintarMenu();
            System.out.print("Escoge una opcion: ");
            ret = teclado.nextInt();
            teclado.nextLine();
        } catch (Exception e) {
            System.out.println("Error!!! Opcion incorrecta");
            teclado.nextLine();
            ret = -1;
        }
    } while ((ret < 0) || (ret > MAX OPCIONES MENU));
    return ret;
}
```

El bucle principal del programa que no termina hasta que le des a la opción cero. Esto llama al menú. Sólo tenemos que poner nuestras funciones dentro del switch-case.

```
public void menu() {  
  
    int opcionMenu = 0;  
  
    do {  
  
        opcionMenu = escribirMenu();  
  
        switch (opcionMenu) {  
        case 0:  
            System.out.println("Adios !!!");  
            break;  
        case 1:  
            System.out.println("Opcion 1");  
            break;  
        case 2:  
            System.out.println("Opcion 2");  
            break;  
        default:  
            System.out.println("Esta opcion no deberia salir");  
        }  
  
    } while (opcionMenu != 0);  
    teclado.close();  
}
```

También hay unos cuantos métodos para introducir textos y números por teclado, preparados para evita errores tanto del usuario como del buffer del teclado.

```
public int pedirNumeroPorTeclado() {  
    int ret = 0;  
    do {  
        try {  
            System.out.print("Dame un numero: ");  
            ret = teclado.nextInt();  
            teclado.nextLine();  
        } catch (Exception e) {  
            System.out.println("Error!!! Nota incorrecta");  
            teclado.nextLine();  
            ret = -1;  
        }  
    } while ((ret < 0) || (ret > 10));  
    return ret;  
}
```