EXCEPCIONES

package excepcionValorCero;

import java.util.Scanner;

/\* Ejercicio 1

Ingresar dos valores por teclado y realizar la operación de división.

En el caso que uno de los valores sea 0, mostrar un mensaje de error.

Ejercicio 2

Igual pero mostrar error para valores fuera de rango, números negativos.

Ejercicio 3

Igual pero mostrar error para ambos casos. sea 0 o fuera de rango.

\*/

public class valorCero {

/\*Ejercicio 1 \_ VALOR CERO

Ingresar dos valores por teclado y realizar la operación de división.

En el caso que uno de los valores sea 0, mostrar un mensaje de error.

\*/

public static void main(String[] args) {

int valor1, valor2, cociente;

Scanner tc1 = new Scanner(System.in);

try{

System.out.println("Ingrese un valor: ");

valor1 = tc1.nextInt();

System.out.println("Ingrese otro valor: ");

valor2 = tc1.nextInt();

cociente = valor1 / valor2;

System.out.println("El resultado es: " + cociente);

} catch (ArithmeticException e){ //para cero

System.out.println("Ingresó un valor incorrecto");

} finally {

System.out.println("Esto se ejecuta siempre");

}

}

}

----------------------------------------------------------------------------------------

package excepcionThrowNew;

import java.util.InputMismatchException;

import java.util.Scanner;

/\*Excepciones ejercicio nº 2.

Crear un programa que genere un número aleatorio e indique si dicho número es par o impar.

El programa utiliza el método random() de la clase math para generar un número aleatorio

entre 0 y 999, a continuación se lanza una excepción con el correspondiente mensaje,

El manejador de la excepción se limitará a mostrar el mensaje asociado a la excepción

capturada.\*/

public class throwNew{

public static void main(String[] args) {

try{

int numero = (int) (Math.random() \* 999)+ 1;

if (numero %2 == 0) {

throw new Exception(numero +" > Es un número par");

} else{

throw new Exception(numero + " > Es un número impar");

}

} catch(Exception e){

System.out.println(e.getMessage());

}

}

}

-------------------------------------------------------------------------------------------------------

package excepcionNegativos;

import java.util.Scanner;

/\* Ejercicio 2

Ingresar dos valores por teclado y realizar la operación de división.

En el caso que uno de los valores sean negativos, mostrar un mensaje de error.

\*/

public class negativos {

public static void main(String[] args) {

int valor1, valor2, cociente;

Scanner tc1 = new Scanner(System.in);

try{

System.out.println("Ingrese un valor: ");

valor1 = tc1.nextInt();

System.out.println("Ingrese otro valor: ");

valor2 = tc1.nextInt();

if( valor1 < 0 || valor2 < 0 ) {

throw new Exception("Ingresó un valor fuera de rango");

}else

cociente = valor1 / valor2;

System.out.println("El resultado es: " + cociente);

} catch (Exception e){

System.out.println(e.getMessage());

} finally {

System.out.println("Esto se ejecuta siempre");

}

}

}

-----------------------------------------------------------------------------------------------

package excepcionMultiple;

import java.util.Scanner;

/\* Ejercicio 3

Ingresar dos valores por teclado y realizar la operación de división.

En el caso que uno de los valores sea 0 o valores negativos mostrar un mensaje de error.

\*/

public class multiple {

public static void main(String[] args) {

int valor1, valor2, cociente;

Scanner tc1 = new Scanner(System.in);

try{

System.out.println("Ingrese un valor: ");

valor1 = tc1.nextInt();

System.out.println("Ingrese otro valor: ");

valor2 = tc1.nextInt();

if( valor1 < 0 || valor2 < 0 ) {

throw new Exception("Ingresó un valor fuera de rango");

}else

cociente = valor1 / valor2;

System.out.println("El resultado es: " + cociente);

} catch (ArithmeticException e){ //para cero

System.out.println("Ingresó un valor incorrecto");

} catch (Exception e){

System.out.println(e.getMessage());

} finally {

System.out.println("Esto se ejecuta siempre");

}

}

}

--------------

package excepcionJuegoAleatorio;

/\*ejercicio juego del drive. Martes 31/5/2019

crear una aplicación que juegue con el usuario a adivinar el número aleatorio

entre 1 y 500. El usuario debe intentar adivinarlo. Para ello el usuario introduce

un número y la app indica el número ingresaado es mayor o menor al que debe adivinar.

Cuando consiga adivinarlo debe informarlo y mostrar en pantalla la cantidad de

intentos empleados para adivinar el número. Si el usuario introduce algo diferente a

lo pedido se cuenta como un intento.

\*/

import java.util.InputMismatchException;

import java.util.Scanner;

public class aleatorio{

public static void main(String[] args) {

Scanner teclado = new Scanner(System.in);

// debe ser entre 1 y 500, por lo que se incrementa en 1;

int numeroAdivinar = (int) (Math.random() \* 500);

//inicializo mi variable

int numero = 0;

//contador de intentos

int intentos = 0;

do {

boolean leido;

do {

System.out.println("Introduzca un número (1-500)");

try {

intentos++;

numero = teclado.nextInt();

System.out.println("El número introducido es: " + numero);

leido = true;

} catch (InputMismatchException ex) {

System.out.println("No ha introducido un número entero");

teclado.next(); // se lee el elemento no reconocido para

// eliminarlo

leido = false;

}

} while (leido == false);

if (numero > numeroAdivinar) {

System.out.println("El número es menor. Sigue intentando");

}

if (numero < numeroAdivinar) {

System.out.println("El número es mayor. Sigue intentándolo!");

}

} while (numero != numeroAdivinar);

System.out.println("Felicitaciones! Has acertado, ya que el número es: " + numeroAdivinar);

System.out.println("Cantidad de intentos: " + intentos);

}

}

------------