

PROG04 Tarea Evaluación 01. Realiza un programa en Java

Funcionalidad

- Las opciones del menú funcionan y el usuario o usuaria puede elegir el nombre de los ficheros que quiere usar.
- En el caso de los ficheros de lectura, se pedirán nombres hasta que el nombre introducido sea válido.

Para ello se ha usado el método `conectarFichero()`.

- Se utilizará correctamente la sentencia try-catch-finally para evitar que el programa falle por una excepción producida cuando se intenta ver un "Mad Lib".
Se ha usado en el método `verMadLib()`.

```
public static void VerMadlib(Scanner teclado) throws  
FileNotFoundException {  
    Scanner fichero = null;  
    try {  
        fichero = conectarFichero(teclado);  
    } catch (FileNotFoundException excepcion) {  
        System.out.println("Excepción");  
    } catch (Exception excepcion) {  
        System.out.println("Otras excepción");  
        System.out.println(excepcion.getMessage());  
    }  
    while (fichero.hasNextLine()) {  
        System.out.println(fichero.nextLine());  
    }  
    if (fichero != null) {  
        fichero.close();  
    }  
}
```

- El programa está bien estructurado y no hay redundancias.
- Se utilizan 4 métodos con paso de parámetros y al menos uno de ellos usa la sentencia `return`. Además a uno de ellos se le pasará un objeto como parámetro y otro devolverá un objeto como parámetro.

1. Se han creado 5 métodos con paso de parámetros

```
public static String seleccionarOpcion(Scanner leerTeclado) {}  
public static void VerMadlib(Scanner teclado) throws FileNotFoundException {}  
public static void procesarSalida(Scanner entrada, Scanner teclado) {}
```

2. Por lo menos uno de ellos devuelve un objeto

```
public static Scanner conectarFichero(Scanner teclado) {}
```

3. Por lo menos uno de ellos recibe un objeto como parámetro

```
public static void procederSeleccion(Scanner teclado, String eleccion){}
```

Nota: 6.5

Comentarios

- Están bien escritos, en los lugares apropiados y ayudan a entender el funcionamiento del programa.

Nota: 1.5

Legibilidad

- El código está bien organizado, sigue la guía de estilo y es fácil de leer.

Nota: 1,5

Nota de la autoevaluación 9,5

Programa

```
import java.io.*;
import java.util.*;
public class MadLibs_V01 {
    public static final String CREAR = "c";
    public static final String VER = "v";
    public static final String SALIR = "s";
    public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException {
        Scanner teclado = new Scanner(System.in);
        String seleccionUsuario = "";
        introduccion();
        do{//mientras que la entrada por teclado no sea "s" seguirá mostrando
            seleccionUsuario = seleccionarOpcion(teclado);
            procederSeleccion(teclado, seleccionUsuario);
            System.out.println();
        }while(!seleccionUsuario.equals("s"));
    }
    //***** MÉTODOS *****/
    //Método que muestra la introducción al juego
    public static void introduccion(){
        System.out.println("Bienvenidos y bienvenidas al juego de los cuentos locos.");
        System.out.println("El programa te pedirá que introduzcas una serie de palabras");
        System.out.println("que se utilizarán para completar una historia.");
    }
}
```

```

System.out.println("El resultado se guardará en un fichero.");
System.out.println("Puedes leer esas historias siempre que quieras.");
System.out.println();
}
//Método que muestra el menu
public static void menu(){
    System.out.println("***** MENU *****");
    System.out.println("(C)rear un \"Mad Lib\"");
    System.out.println("(V)er un \"Mad Lib\"");
    System.out.println("(S)alir");
    System.out.println("Elija su opción: ");
}
//Método para seleccionar la opción. Se le pasa el objeto Scanner para leer por teclado la opcion c, v o s
//que son los valores de las constantes que se han creado para las opciones.
public static String seleccionarOpcion(Scanner leerTeclado) {
    menu();
    String eleccion = leerTeclado.next();
    eleccion = eleccion.toLowerCase();
    while(!eleccion.equals(CREAR) && !eleccion.equals(VER) && !eleccion.equals(SALIR))
    {
        menu();
        eleccion = leerTeclado.next();
        eleccion = eleccion.toLowerCase();
    }
    return eleccion;
}
//Método para trabajar con la selección, se le pasa el objeto Scanner para leer por teclado y un variable con la elección
public static void procederSeleccion(Scanner teclado, String eleccion) throws FileNotFoundException {
    if(eleccion.equals(CREAR)){
        System.out.println("Crear un cuento:");
        CrearMadLib(teclado);
    }
    else if(eleccion.equals(VER)){
        System.out.println("Ver un cuento:");
        VerMadlib(teclado);
    }else{
        System.out.print("Agur");
    }
    //antes se devolvía la elección
}
//Método para crear el Mad Lib, se le pasa un Objeto Scanner para leer por teclado
public static void CrearMadLib(Scanner teclado) throws FileNotFoundException {
    procesarSalida(conectarFichero(teclado), teclado);
}
//Método para ver en pantalla el Mad Lib, se le pasa un Objeto Scanner para leer por teclado
public static void VerMadlib(Scanner teclado) throws FileNotFoundException {
    Scanner fichero = null;
    try {
        fichero = conectarFichero(teclado);
    } catch (FileNotFoundException excepcion) {
        System.out.println("Excepción");
    } catch (Exception excepcion) {
        System.out.println("Otras excepción");
        System.out.println(excepcion.getMessage());
    }
    while(fichero.hasNextLine()) {
        System.out.println(fichero.nextLine());
    }
}

```

```

    }
    if (fichero != null) {
        fichero.close();
    }
}

//Método para conectar con el fichero Se le pasa el objeto Scanner para leer por
//teclado y devuelve un objeto File.
public static Scanner conectarFichero(Scanner teclado) throws FileNotFoundException {
    System.out.println("Nombre del fichero que quieras leer: ");
    String nombre = teclado.next();
    File ficheroEntrada = new File(nombre);
    //Hasta que el fichero se pueda leer lo pedirá
    while(!ficheroEntrada.canRead()){
        System.out.println("Fichero no encontrado. Inténtalo otra vez ");
        System.out.println("Nombre del fichero: ");
        nombre = teclado.next();
        ficheroEntrada = new File(nombre);
    }
    return new Scanner(new File(nombre));
}

//Método para escribir en el fichero de salida.Se le pasan 2 objetos Scanner
//Uno para leer el fichero y otro para leer el teclado
public static void procesarSalida(Scanner entrada, Scanner teclado) throws
FileNotFoundException{
    System.out.println("Nombre del fichero de salida: ");
    String nombreSalida = teclado.next();
    File ficheroSalida = new File(nombreSalida);
    PrintStream escribirFicheroSalida = new PrintStream(ficheroSalida);
    //mientras que tenga para leer lineas las leerá
    while(entrada.hasNextLine()){
        String linea = entrada.nextLine();
        Scanner leerLinea = new Scanner(linea);
        //mientras que tenga para leer palabras las leerá
        while(leerLinea.hasNext()){
            String palabra = leerLinea.next();
            //Si la palabra no empieza por < y termina por >
            if(!palabra.startsWith("<") && !palabra.endsWith(">")){
                //escribirá en el fichero de salida con un espacio en blanco
                escribirFicheroSalida.print(palabra + " ");
                //si empieza por < y termina por >
                }else{
                    palabra = palabra.replace("-", " ");// si tiene un guión lo reemplazará
                    por un espacio en blanco
                    palabra = palabra.replace("<", "");//eliminará <
                    palabra = palabra.replace(">", "");//eliminará >
                    System.out.println(palabra + ": ");//mostrará la palabra y le pondrá 2
                    puntos, para que el usuario responda
                    String pedirPalabra = teclado.next();//guardará la palabra del usuario
                    escribirFicheroSalida.print(pedirPalabra + " ");// y escribirá en el
                    fichero de salida
                }
            }
        escribirFicheroSalida.println();
    }
    System.out.println("El cuento loco ha sido creado");
    escribirFicheroSalida.close();
    System.out.println();
}
}

```