

Como poner las líneas de colores

Para poner una línea en color hay que hacer esto:

```
System.out.print("\n" + Colores.BLUE + "\t\tIndique el extremo izquierdo del intervalo: ");
```

Hago uso de la clase que os he pasado. Guardarla bien, para usarla a lo largo del curso, por si en algún momento queréis poner un mensaje en un color concreto.

Dentro de la clase tenéis una constante que es RESET. Os sirve para que si veis que mantiene los colores, que habéis puesto en un System, y queréis que se quite. Ponéis en un System como este:

```
System.out.println(Colores.RESET);
```

Y se quita.

Cuidado con los \n, ya que si ponéis un \n después de marcar un color, se pierde dicha marcación.

Os paso un pequeño proyecto para que veáis como cambia los mensajes de color.

Como controlar el tiempo que lleva en ejecución el programa

Para controlar el tiempo podéis que usar el método estático `currentTimeMillis()` de la clase `System`.

Este método devuelve la hora actual del sistema (en milisegundos).

Cuando quieras controlar a qué hora empieza el juego, lo usas, y el valor que devuelve lo guardas en una variable. Cuando quieras saber cuánto tiempo ha pasado (desde el comienzo del juego) lo vuelves a ejecutar y le restas el valor que guardaste al principio. Así sabrás cuantos milisegundos han pasado.

Como obtener un número aleatorio

Para obtener un número aleatorio hay que usar el método `random()` de la clase `Math`. Este método genera un número aleatorio entre 0 y 1.

Si, por ejemplo, hacéis esto:

```
(int)(Math.random() * (21)) + 1; Genera números aleatorios entre el 1 y 21
```

```
(int)(Math.random() * (21)); Genera números aleatorios entre el 0 y el 20
```

Os dejo para vosotros que penséis como generar números aleatorios dentro de un intervalo concreto. Por ejemplo, entre 30 y 90. Hacer pruebas.