



PROGRAMA 1 ESCRIBE MENSAJES Y VERIFICA ENTERO

ASIGNATURA:

Programación avanzada orientada a objetos

CATEDRÁTICO:

José Juan Hernández Mora

ALUMNO:

José Montoya Guzmán

FECHA DE ASIGNACIÓN:

29 de agosto de 2016

FECHA DE ENTREGA:

30 de agosto de 2016

CÓDIGO

CLASE ES

```
1 import javax.swing.*;
2
3 public class ES
4 {
5     public static void main (String args[])
6     {
7         Operaciones o = new Operaciones();
8         int numero, continuar = 0;
9         do
10        {
11            numero = o.esNumero("Dame un numero");
12            try
13            {
14
15                continuar =
16                (int)Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog("Presione 1
17                para reiniciar la app o 2 para finalizar"));
18            }catch(NumberFormatException nfe)
19            {
20                o.muestraResultado("\nOpci3n inválida solo
21                debes teclear 1 o 2");
22            }
23        }while(continuar == 1);
24        o.muestraResultado("\nPrograma finalizado");
25    }
26 }
```

CLASE OPERACIONES

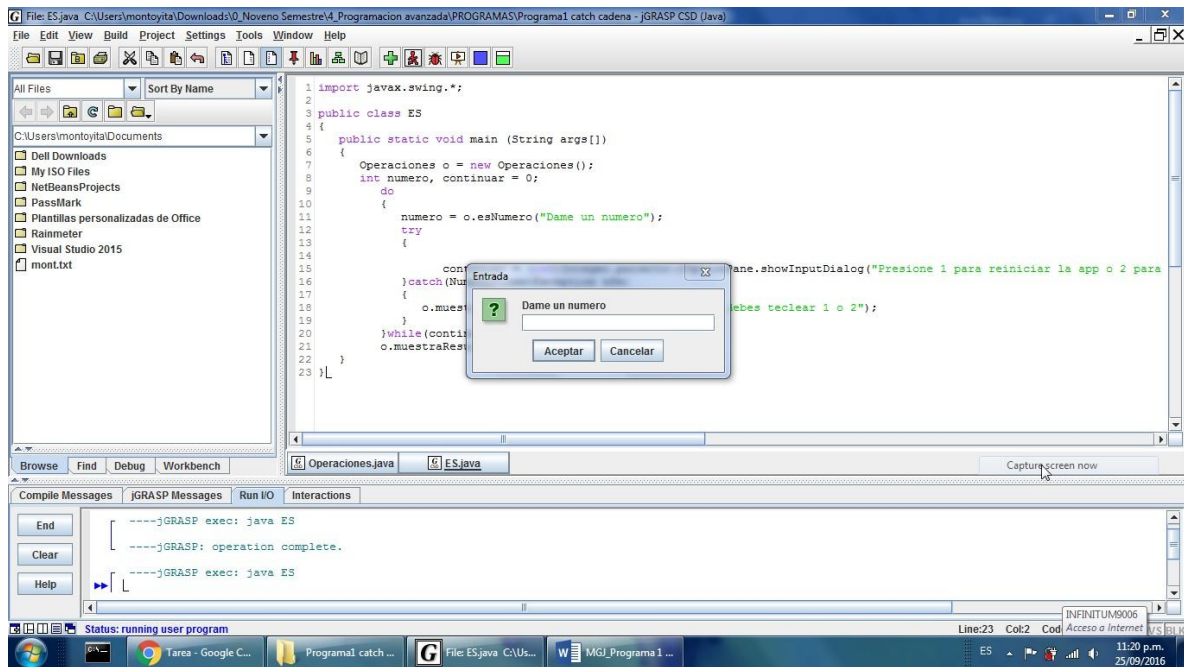
```

1 import javax.swing.*;
2
3 class Operaciones
4 {
5     public int esNumero(String numeroIngresado)
6     {
7         int numero = 0;
8         int numeroCuadrado;
9
10        try
11        {
12            numero =
13            (int) Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog(numeroIngre
14            sado));
15            numeroCuadrado = numero * numero;
16            muestraResultado("El cuadrado de "+numero+" es
17            "+numeroCuadrado);
18        } catch (NumberFormatException nfe)
19        {
20            String mensajeError = "Tu numero no esta bien
21            escrito. Debes ingresar el valor numerico, por ejemplo: 1,2,3
22            etc. Â¡VUELVE A INTENTARLO!";
23            muestraResultado(mensajeError);
24        }
25        return numero;
26    }
27
28    public void muestraResultado(String resultado)
29    {
30        JOptionPane.showMessageDialog(null, resultado);
31    }
32 }

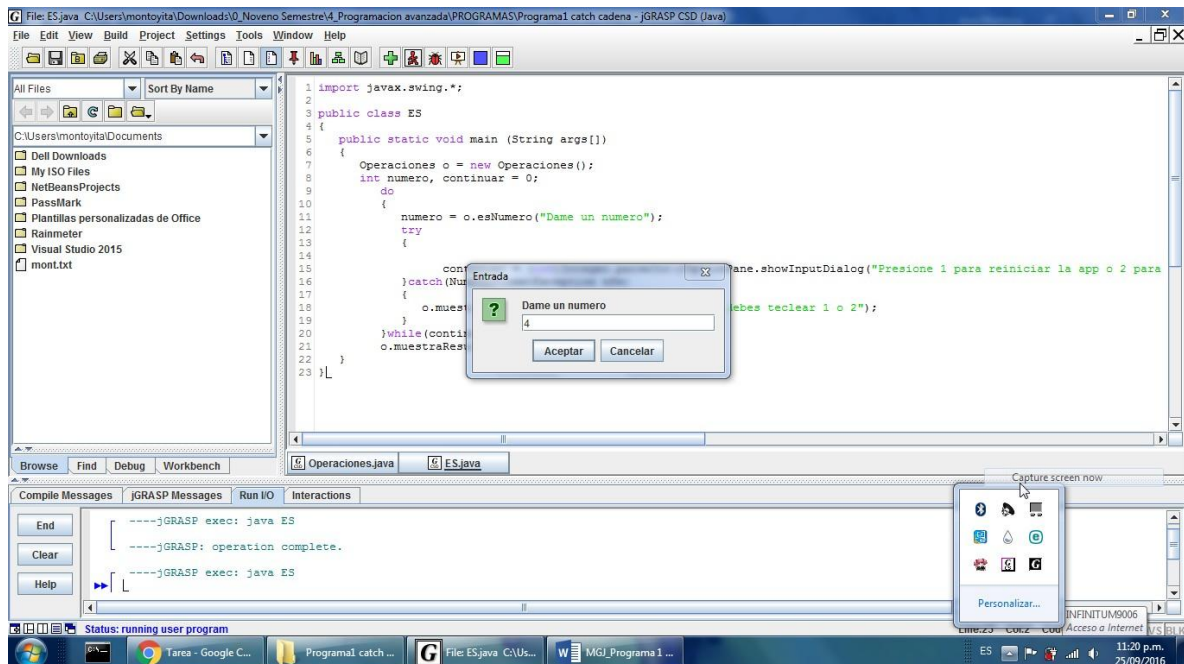
```

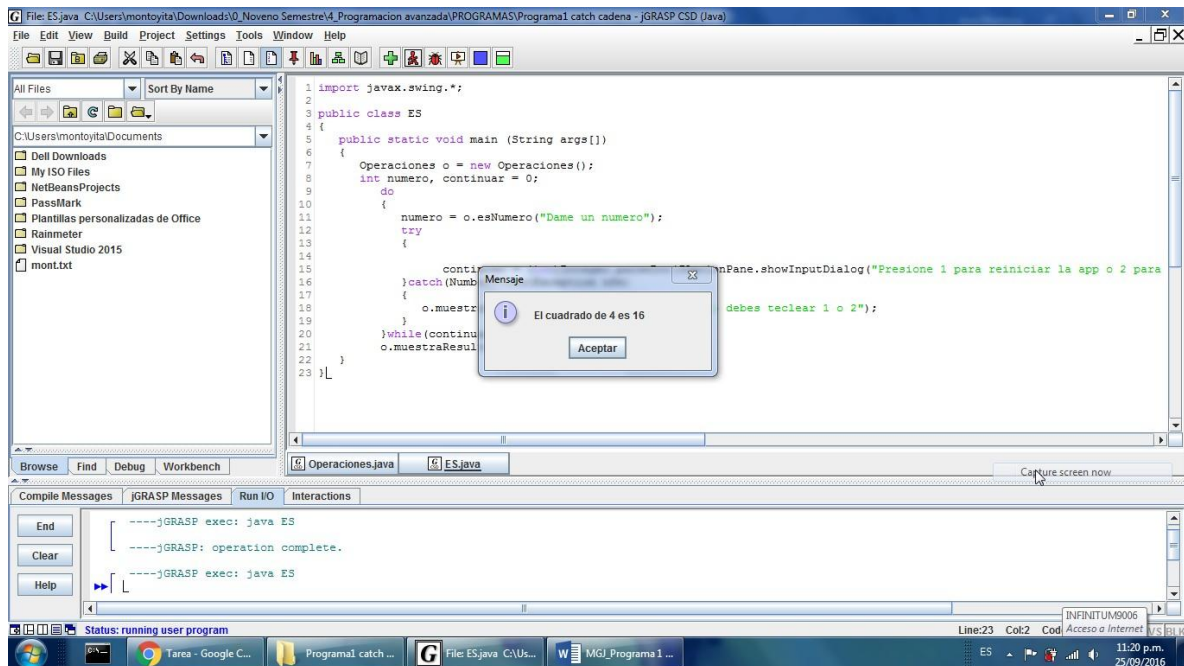
CAPTURAS DE FUNCIONAMIENTO

El programa inicia solicitando un número



Si el número es correctamente ingresado, lo eleva al cuadrado





De lo contrario el programa te indica tu error y te permite ingresar un nuevo numero

