

3.F. Entrada y salida de datos por consola.

Marcar como hecha

1. Programación de la consola: entrada y salida de la información.

1.5. Salida de error.

La salida de error está representada por el objeto `System.err`. Este objeto es también una instancia de la clase `PrintStream`, por lo que podemos utilizar los mismos métodos vistos anteriormente.



No parece muy útil utilizar `out` y `err` si su destino es la misma pantalla, o al menos en el caso de la consola del sistema donde las dos salidas son representadas con el mismo color y no notamos diferencia alguna. En cambio en la consola de varios entornos integrados de desarrollo como Eclipse o NetBeans la salida de `err` se ve en un color diferente. Teniendo el siguiente código:

```
System.out.println("Salida estándar por pantalla");
System.err.println("Salida de error por pantalla");
```

La salida de este ejemplo en Eclipse es:

```
Salida estándar por pantalla
Salida de error por pantalla
```

La salida de este ejemplo en Netbeans es:

```
run:
Salida estándar por pantalla
Salida de error por pantalla
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 second)
```

Como vemos en un entorno Eclipse o Netbeans, utilizar las dos salidas nos puede ayudar a una mejor depuración del código, pues la diferenciación de colores favorece la identificación más rápida de los mensajes.

Relaciona cada clase con su función, escribiendo el número asociado a la función en el hueco correspondiente.

Clase.	Relación.	Función.
Scanner	<input type="text"/>	1. Convierte los bytes leídos en caracteres.
PrintStream	<input type="text"/>	2. Lee hasta un fin de línea.
InputStreamReader	<input type="text"/>	3. Lee diferentes tipos de datos desde la consola de la aplicación.
BufferedReader	<input type="text"/>	4. <u>Contiene varios métodos para mostrar datos por pantalla.</u>

Resolver

◀ 3.E. Librerías y paquetes.

Ir a...

3.G. Actividades propuestas. ▶