

# Vstup z klávesnice

## Jak ošetřit chyby a chybová hlášení

1. Baltík má udělat **tolik kroků, jaké číslo zadá uživatel z klávesnic**

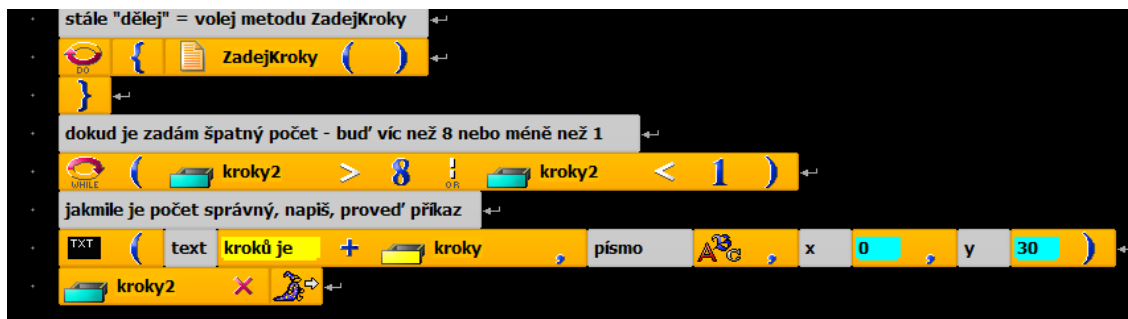


2. chceme-li, aby se na obrazovce objevilo, kolik kroků jsme zadali – přidáme



3. jestliže má Baltík udělat pouze **určitý počet kroků – např. 1 – 8**, můžeme posupovat např. takto:

- ⇒ zvolíme cyklus „DO – WHILE“ (dělej – dokud)
- ⇒ „DO“ - Baltík bude stále žádat vstup z klávesnice (připravíme si metodu)
- ⇒ „WHILE“ - dokud nebude splněna podmínka



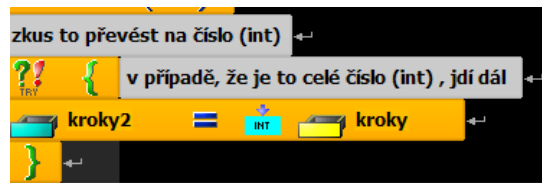
⇒ **Metoda ZadejKroky**



4. To stále neřeší, aby **program nehlásil výjimku, když zadáme např. písmeno**
- ⇒ Nyní musíme zabezpečit, aby program nespadol – neohlásil výjimku, že vstupní řetězec má nesprávný formát
- ⇒ Vložíme **prvek „Pokročilá klíčová slova“**
- ⇒ Použijeme příkazy „TRY – CATCH“ - pro zpracování výjimek



- ⇒ Nejprve použijeme „Try“ - do bloku uzavřeme nebezpečný příkaz („převod řetězce na číslo“ - když zadáme písmeno, tak nelze provést)
- ⇒ jestliže číslo typu Int je zadané, pak program pokračuje za blokem „Catch“



- ⇒ Jestliže uživatel nezadal číslo typu Int – program by ukázal chybu, výjimku - v bloku „CATCH“ zpracujeme výjimku např. tím, že do proměnné vložíme číslo -1 (používá se jako chyba)



- ⇒ Celý program může vypadat takto:

