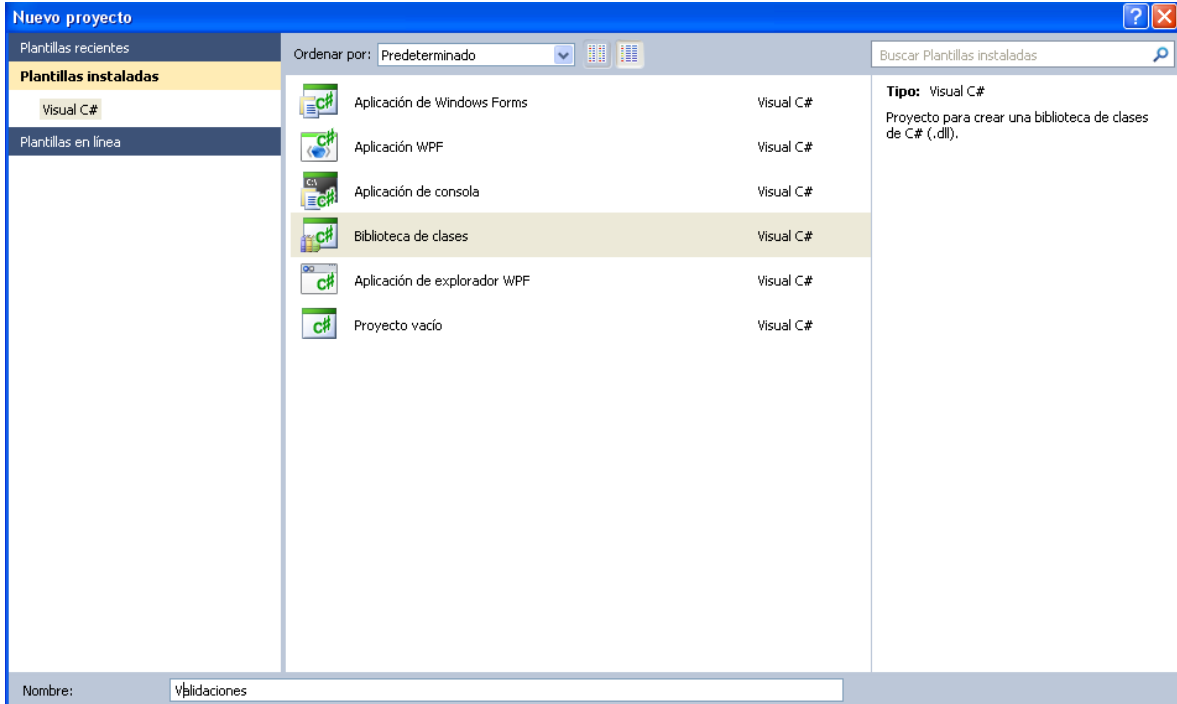




TEMA2. METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

1. Crea el proyecto como “Biblioteca de clases”



2. Crea dos clases Numeros y Cadenas y copia aqui tus metodos creados la clase anterior.

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

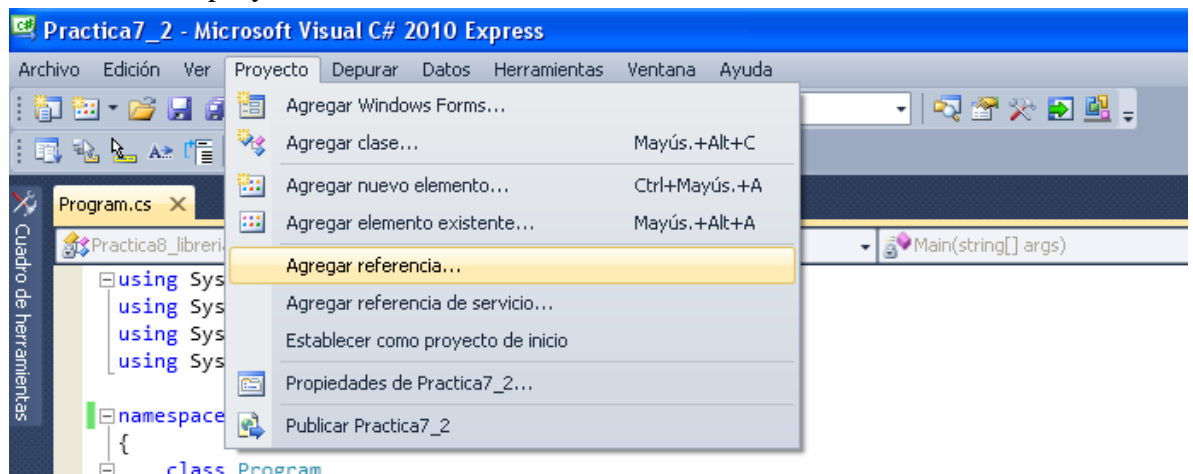
namespace Validaciones
{
    public class Numeros
    {
        public static int entero(string mensaje)
        {
            int numero = 0;
            bool esnumero = false;
            do
            {
                try
                {
                    Console.WriteLine(mensaje);
                    numero = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
                    esnumero = true;
                }
                catch
                {
                }
            }
        }
    }
}
```



TEMA2. METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

```
Console.WriteLine("Valor incorrecto. Por favor escriba
nuevamente");
    }
    } while (esnumero == false);
    return numero;
}
}
public class Cadenas
{
    public static string cadVacias(string mensaje)
    {
        string cadena = "";
        bool novacia = false;
        do
        {
            Console.WriteLine(mensaje);
            cadena = Console.ReadLine();
            if (cadena.Length > 0)
            {
                novacia = true;
            }
            else
            {
                Console.WriteLine("La cadena no puede estar vacía. Escriba
nuevamente");
            }
        } while (novacia == false);
        return cadena;
    }
}
}
```

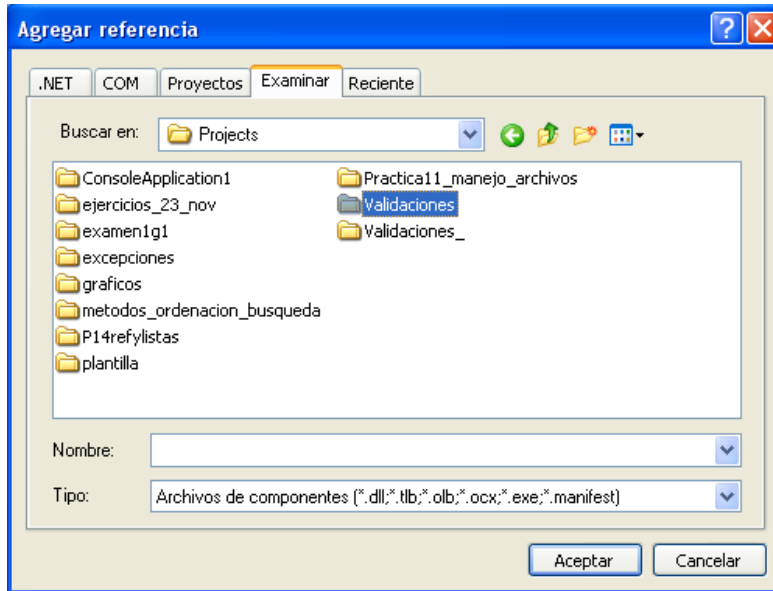
- 3. Compila hasta que no haya errores. **No trates de ejecutarlo.**
- 4. Crea un nuevo proyecto de llámalo Practica9\_librerias.



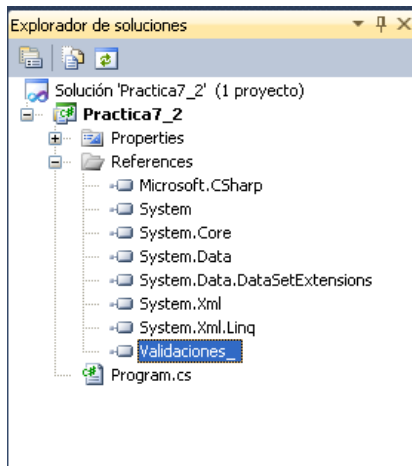


TEMA2. METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

5. En el formulario cambia a la pestaña Explorar. Busca el proyecto que habías creado.



6. Da doble clic y entra hasta la ruta Validaciones/Validaciones/Bin/Debug /Validaciones.dll si no encuentras en esta ruta busca en Validaciones/Validaciones/Bin/Release /Validaciones.dll
7. En tu explorador de soluciones busca en Referencias la librería que acabas de agregar.



8. A continuación en tu proyecto escribe lo siguiente:

```
using System;  
using System.Collections.Generic;  
using System.Linq;  
using System.Text;  
using Validaciones;
```



TEMA2. METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA

```
namespace Practica9_librerias
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int valor_prueba;
            string nombre_prueba;
            valor_prueba=Numeros.entero("Escribe un numero entero");
            nombre_prueba = Cadenas.cadVacias("Escribe tu nombre");
            Console.WriteLine("Numero {0}, Cadena {1}", valor_prueba,
nombre_prueba);
            Console.Read();
        }
    }
}
```

9. Una vez terminada esta práctica utilízala para realizar la practica 10.