

Acceso a datos

Practica ficheros acceso aleatorio:

Insertamos datos de los productos en un fichero aleatorio.

Crearemos un fichero que tiene en cada registro:

el codProducto (un numero secuencial comenzando en 1 que nos servirá de índice),

una coma,

el nombre de producto de 10 caracteres,

una coma,

un número entero con unidades,

una coma,

el código de la familia de 4 caracteres,

otra coma para separar los registros.

Haz método de insertar datos, introducir los datos desde arrays. La longitud de cada registro deberá ser siempre la misma. Cada entero ocupa 4 bytes, cada carácter Unicode ocupa 2 bytes .

Haz método de visualizar el contenido del fichero.

Haz un método que reciba un identificador del producto (también indica la posición del registro en la que se encuentra ese producto) y nos visualice todos los datos de ese producto **Utilizar el acceso directo o aleatorio.**

Haz otro método que reciba un identificador de producto y poder modificar las unidades. **Utilizar el acceso directo o aleatorio.** Necesitaremos conocer en que byte comienza ese registro y el desplazamiento hasta las unidades.

Utiliza obligatoriamente para escribir y para leer los métodos **writeXXX y readXXX de la clase RandomAccessFile**

Añadir esta práctica a la anterior sobre los diversos métodos sobre ficheros y carpetas.