

**Antes de empezar:**

- Verifica Eclipse funciona.
- Verifica que en /home/examenADAT/ tienes los zip con los PDFs de los temas.
- Lee dos veces el enunciado de todos los ejercicios y pregunta al profesor cualquier duda que te surja sobre los mismos.
- Importa el proyecto controlUD1 mediante Import projects → General → Existing projects into Workspace y seleccionando la carpeta ControUD1 ya descomprimida (no el .zip)
- Verifica que el proyecto incluye las clases ControlUD1 y Pokemon y el fichero **pokemon.csv** con los datos de un Pokemon en cada línea de acuerdo a los siguientes campos **separados por ### en vez de comas**: número, nombre, tipo1, tipo2, total, hitPoints, ataque, defensa, ataqueEspecial, defensaEspecial, velocidad, generación, legendario. Número no es único.

**Normas:** está prohibido el uso de cualquier dispositivo electrónico (móvil, auriculares, reloj inteligente ...) y el uso de internet salvo las indicaciones expresas de acceso al aula virtual que de el profesor para la entrega.

**Entrega:** el código fuente realizado que, evidentemente, debe funcionar si los datos del archivo csv cambiasen. No es válido copiar su contenido sin procesarlo.

**Nota:** `xstream.addPermission(AnyTypePermission.ANY);`

**Ejercicio único**

**110 minutos, de 8:30 a 10:20**

**Elige 10 de los 11 ejercicios**

Se te pide que completar los métodos Java del proyecto para realizar los siguientes cometidos por valor de **un punto cada uno**:

**1.-** Leer el fichero pokemon.csv creando un objeto Pokemon a partir de los datos de cada línea en y meterlos todos (800) en una lista de objetos Pokemon. (Si no te sale medio punto por leer pokemon.csv)

Ten en cuenta: el campo Legendario debe ser boolean, Nombre, Tipo1 y Tipo2 String y todos los demás campos int. Para pasar de String a boolean tienes Boolean.parseBoolean(), de String a int con Integer.parseInt().

**2.-** A partir de la lista generar un archivo pokemon.xml como el adjunto.

**3.-** A partir de la lista generar un archivo pokemon2.xml como el adjunto.

**4.-** A partir de la lista generar un archivo pokemon.json como el adjunto.

**5.-** A partir de la lista generar un archivo pokemon2.json como el adjunto.

**6.-** Leer el fichero pokemon.xml y generar lista igual a la del apartado 1.

**7.-** Leer el fichero pokemon2.xml y generar lista igual a la del apartado 1.

**8.-** Leer el fichero pokemon.json y generar lista igual a la del apartado 1.

**9.-** Leer el fichero pokemon.json2 y generar lista igual a la del apartado 1.

**10.-** Genera un archivo rutas.xml con la clase Properties. Usando como claves el nombre de cada constante (ej: "RUTA\_FICHERO\_XML") y como contenido el valor (ej: "pokemon.xml") Crea un método que, **sin usar la clase Properties**, recupere los contenidos de ese archivo (claves - valor) y los meta en un Map.

**11.-** Incluye en el main de NotasEnFicheroBinario.java código para cambiar en el fichero notas.bin la nota del alumno de tu puesto (número de equipo) sin acceder al resto de notas. Ojo, son registros de int+double (4+8) bytes.