

ACTIVIDADES FICHEROS BYTES

DATOS PRIMITIVOS

-ACTIVIDAD 1:

- Crea un programa en Java que escriba en un fichero de bytes (ad_1_edades.dat) una lista de 10 nombres y edades, utilizando la clase *DataOutputStream*.
- Crea un programa en Java que lea de un fichero de bytes una lista de nombres y edades, debe enviar la lectura a la salida estándar. Utilizando la clase *DataOutputStream*.

LECTURA/ESCRITURA DE OBJETOS

-ACTIVIDAD 2:

- Crear la clase *MovimientoBancario* con los siguientes atributos: fecha, concepto, cantidad, tipo. Escribir constructor, getters y setters. Estos datos corresponden a los movimientos de una cuenta corriente.
- Solicitar al usuario movimientos (usando *MovimientoBancario*) y almacenarlos en un fichero llamado ad_2_movimientosBancarios.dat.
- Leer del fichero las cantidades y mostrar un mensaje con el saldo actual de la cuenta. El atributo tipo es Boolean. En caso de ser true se estará indicando un ingreso, en caso contrario se retira dinero de la cuenta.

FICHEROS ALEATORIOS:

-ACTIVIDAD 3:

Necesitamos una aplicación para gestionar una lista de reproducción de nuestras canciones favoritas. Esta lista se debe almacenar en un fichero de acceso aleatorio (archivo de bytes). Para cada canción se almacenan los siguientes datos: ID, Año, Título, Artista, Duración, Canción_española. Se han de crear dos clases:

- Una clase para representar la Canción.

- Otra clase para crear un menú de opciones sobre la lista.

- La primera opción se utiliza para crear un fichero, el nombre del fichero será: ad_3_listaReproduccion.dat.
- La segunda opción, recibe por teclado los datos de una canción e inserta en el fichero dicha información. Primero ha de comprobar si existe el ID de la canción, antes de insertar los nuevos datos. Si existe se informa al usuario.
- La tercera opción debe consultar los datos de una canción del fichero aleatorio. Se solicitará a través de teclado un identificador de la canción. Si el ID existe se visualizarán los datos correspondientes en caso contrario se mostrará un mensaje de error.

- Cuarta opción, se recibe el ID y el año de la canción. Se debe modificar el año de la canción. El programa debe visualizar el nombre de la canción, el año anterior y el nuevo año. Si el ID no existe, se informa al usuario.
- Quinta opción, se recibe el ID de una canción y borra su información. Se hará un borrado lógico: el ID será igual a -1, el resto de datos se mantendrán igual.
- Sexta opción, se deben mostrar las canciones borradas.
- Séptima opción, se deben mostrar las canciones de la lista de reproducción.
- Octava opción, salir del programa.