

Tarea para PROG10

Requisitos do completado

Abertas: xoves, 18 de abril de 2024, 18:00 PM

Pendente: xoves, 2 de maio de 2024, 23:59 PM

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

Estamos en disposición de dar persistencia a los datos que utilizan nuestras aplicaciones. Hasta el momento los datos manejados solo se mantienen en memoria principal: cuando nuestras aplicaciones finalizan la ejecución todos los datos se pierden.

Ejercicio 1

Se quiere mantener una colección de objetos de la clase *Film*, donde se almacenen el título de cada película, su título original, los directores y cada actor junto con el nombre de su personaje.

Se trata de poder consultar los objetos de la clase *Film* con toda su información, crearlos y eliminarlos de la colección.

- Cuando la aplicación finalice, es decir, el usuario seleccione la opción *Salir*, se volcará el contenido de la estructura de datos con los films a un fichero binario denominado *datosfilms.dat*.
- Cuando la aplicación inicie la ejecución deberá cargar en la estructura de datos el contenido del fichero *datosfilms.dat*.

Es necesario que los objetos utilizados sean serializables.

Ejercicio 2

En la aplicación anterior se quiere tener una nueva opción denominada "*Exportación*" que genere un fichero de texto de nombre *listadofilms.txt* que contenga para cada film una línea de texto con sus títulos, otra con sus directores y otra con los actores y sus papeles.

Una última línea en el fichero indicará el número total de films incluidos.

IMPORTANTE

- En la cabecera de las clases añada documentación indicando autor y descripción de la clase.
- En la cabecera de cada método añada documentación indicando la funcionalidad que implementa y el valor que devuelve.

- El código fuente Java de esta clase debería incluir **comentarios** en cada atributo (o en cada conjunto de atributos) y método (o en cada conjunto de métodos del mismo tipo) indicando su utilidad.

Se deben entregar los proyectos de Netbeans completos, con los nombres PROG09_EjerX, donde X es el número de ejercicio. Para empaquetar un proyecto en Netbeans, utiliza la opción **File - Export Project** de Netbeans: generarás un fichero .zip con el contenido completo del proyecto.

Criterios de calificación.

- Ejercicio 1 (6 puntos):
 - Se guardan los datos en el fichero binario: 3 puntos.
 - Se cargan los datos desde el fichero binario: 3 puntos.
- Ejercicio 2 (4 puntos):
 - Se genera el fichero de texto con la información solicitada: 3 puntos.
 - Se incluye el número de cuentas existentes: 1 punto.

Recursos necesarios para realizar la tarea.

- Ordenador personal.
- JDK y JRE de Java SE.
- Entorno de desarrollo NetBeans.
- Conexión a Internet.

Consejos y Recomendaciones.

- Antes de abordar la tarea, es conveniente que realices los ejercicios de serialización de objetos propuestos en los contenidos.
- Practica con ficheros de texto.
- Realiza pruebas con varios objetos para comprobar que el almacenamiento de datos es correcto.

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único fichero comprimido que contenga los dos proyectos. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la novena unidad del MP de PROG**, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_PROG10_Tarea