
 Institut Sabadell	UF3. <i>Fonaments de Gestió de Fitxers</i>	 Curs: 2020-21
	<i>Examen UF3.</i> <i>Fonaments de Gestió de Fitxers</i>	

**Lliureu la solució amb un fitxer comprimit amb el contingut de tot el projecte.
El codi ha de ser com a mínim en un 80% vostre o d'exercicis fets a classe.**



Volieu un Examen de Stardew Valley? Doncs Examen de Stardew Valley

Tens un fitxer vegetals.txt que és un CSV amb la següent estructura de dades
nom;preuUnitari;quantitat
p ex.
Tomaquet;2.3;5

fes una classe "Vegetal" amb String nom, double preuUnitari, i int quantitat.
fes també una classe "Granger" amb String nom, double diners, i Vegetal vegetalPreferit.
Crea constructors i toString per als dos mètodes
fes també una classe "Test" amb un main que declari una llista de vegetals i una llista de grangers, buides.

Creeu els següents mètodes, tots ells a la classe Test

1. void ImprimirVegetals() (0.5p) llegeix el fitxer de text vegetals.txt i imprimeix les seves línies per pantalla
2. ArrayList<Vegetal> llegeixVegetals (1p) llegeix el fitxer de text vegetals.txt, crea vegetals segons les dades del CSV, i els afegeix a una llista. Torna la llista
3. void esborraVegetal(String nomVegetal) (1p) llegeix el fitxer de text vegetals.txt, i el reescriu a nouvegetals.txt, esborrant les línies de les que el seu nom de vegetal és exactament el nomVegetal proporcionat
4. void afegeixVegetal (Vegetal veg) (1p) Afegeix el vegetal al final del fitxer vegetals.txt. Si ja existeix un vegetal amb el mateix nom, no fa res.
5. void escriuVegetals (ArrayList<Vegetal> vegs) (0.5p) esborra el contingut del fitxer vegetals.txt, recorre la llista i escriu tots els vegetals al fitxer vegetals.txt
6. void escriuGrangers(ArrayList<Granger> grans) (1p) recorre l'arrayList de grangers i escriu cadascun a un fitxer grangers.dat
7. ArrayList<Granger> llegeixGrangers() (1p) llegeix grangers.dat un a un, els imprimeix, els afegeix a una llista i retorna una llista amb tots els grangers obtinguts
8. Granger trobaGranger(String nom) (1p) llegeix grangers.dat i retorna el granger que es correspon amb el nom proporcionat.
9. void modificaDinersGranger(Granger nouGranger) (1p) llegeix grangers.dat. Després recorre tota la llista de grangers obtinguda fins a trobar un granger amb el mateix nom que nouGranger. assigna l'atribut de diners d'aquest granger amb el valor de l'atribut de diners de nouGranger. Desa la llista de grangers a grangers.dat

 Institut Sabadell	UF3. <i>Fonaments de Gestió de Fitxers</i>	 Curs: 2020-21
	<i>Examen UF3.</i> <i>Fonaments de Gestió de Fitxers</i>	

10. void venVegetal(String nomVegetal, String nomGranger): (2p) Fa el següent

- Llegeix la llista de vegetals desde vegetals.txt i troba el vegetal amb el nom igual que el nomVegetal
- calcula la quantitat de diners que es guanyarà en vendre'l (preuUnitari*quantitat)
- esborra el vegetal en qüestió de vegetals.txt
- Troba un granger a grangers.dat amb el nom igual que el nomGranger proporcionat
- afegeix la quantitat de diners calculada a aquest granger
- modifica grangers.dat amb els diners del granger actualitzats.

Pistes i Consells

- No cal dir que s'ha de fer el codi el màxim de modular possible.
- És una bona idea crear múltiples vegetals i grangers per tal de fer proves
- Recorda de tancar tots els Streams
- Recordeu que per fer un fitxer de text que sigui appendable (s'escrigui per el final), s'ha de posar true al filereader. En aquest exercici no se us demana que feu servir fitxers serialitzats appendables