1. Crea un fichero llamado ejercicio.txt con el siguiente contenido:

“Esto es un ejemplo de lectura de fichero para el simulacro de examen del 20 de abril”

Crea un proyecto java y pon el fichero en un paquete llamado resources. A continuación muestra por consola cada uno de los caracteres del fichero y su código ASCI asociado

1. Crea un programa que realice las siguientes acciones:
2. Pida al usuario 5 números entre el 1 y el 10 (1)
3. Cree un array de 5 números aleatorios entre el 1 y el 10 que no sean repetidos (1.5)
4. Muestra por consola la cantidad de aciertos que ha obtenido el usuario (1)
5. Crea un programa java que permita crear una pizza con sus ingredientes. Para ello el sistema gestionará objetos de los siguientes tipos:
6. Ingrediente: nombre, precio (0.5)
7. Pizza: nombre, precio, conjunto de ingredientes (0.5)

El programa permitirá al usuario introducir los siguientes elementos:

* 1. Nombre de la pizza (0.5)
  2. Nombre del ingrediente y su precio. Esto será de forma iterativa hasta que el usuario indique que la pizza no tiene más ingredientes. (1)
  3. Una vez introducido todos los datos el sistema mostrará el siguiente mensaje: “Ti pizza con nombre XXX tiene un precio de XXX y sus ingredientes son: XXX” (1)