

PROYECTO DE JAVA – UD08

Requisitos:

PRÁCTICA UD08

- Clase catálogo.
- Creación de un archivo binario con los datos de una serie de ejemplares de esa clase.
- Carga de los datos del fichero en memoria.
- Menú de opciones de gestión.
- Al elegir “Salir”, grabación de los datos del programa en tres formatos: binario, persistente (como objetos) y de texto (solo un dato de cada objeto).

Enunciado:

Se desea crear un catálogo de videojuegos. Del videojuego se quieren almacenar los siguientes datos: fecha de salida, empresa desarrolladora, nombre del videojuego, coste, y plataforma. Los videojuegos pueden estar en varias plataformas (se usará un enum para ello).

La clase Catálogo será una clase genérica, la cual se usará para crear el catálogo de los videojuegos.

Debe mostrarse el siguiente menú al usuario:

1. Alta de videojuego
2. Baja de videojuego
3. Modificar videojuego
4. Mostrar catálogo
5. Salir

Los videojuegos deben estar ordenados por la fecha de lanzamiento.

Debe de existir un control de errores adecuado:

Para los videojuegos:

1. El nombre de la desarrolladora no puede ser demasiado largo, ni inexistente.
2. El título del juego no puede ser demasiado largo ni inexistente.
3. La fecha de lanzamiento debe ser coherente.
4. El coste no puede ser negativo.
5. Las plataformas solo pueden ser: Windows, Mac, Linux, PlayStation o Xbox.

En todas las clases deberá usarse encapsulación.

Se creará una clase llamada DataManager, que tendrá las funciones para leer y escribir en el archivo videojuegos.bin, y guardar los datos al salir en los 3 formatos pedidos.