

# Unitat 1. Maneig de fitxers

## Pràctica 06: Serialització

**Duració estimada** de la pràctica: 3 - 4 h

L'objectiu de l'actual pràctica es fer ús de la interfície Serializable per a l'emmagatzemament i extracció de dades en un fitxer.

A partir de l'*exemple*, Joc de Rol, es demana realitzar les següents modificacions al programa:

- a) **(2pt)** S'afegirà un nou element a la classe Jugador. Aquest element serà un *arraylist de Items* i li posarem com a nom **Motxilla**, on **Items** serà una nova classe formada pels atributs *nom i descripció*. Caldrà implementar un mètode en Jugador per a **l·listar els elements de la motxilla**.
- b) **(3pt)** En el programa principal, Joc, al iniciar-se, **carregarà** del fitxer ***jugadors.dat***, **els jugadors actuals** en un arrayList. Si no s'ha trobat el fitxer o no ha carregat cap jugador, mostrarà el missatge "*No hi ha jugadors*". En cas contrari, mostrarà el missatge "*S'han carregat N jugadors*".
- c) **(4pt)** També apareixerà un menú amb les següents opcions:
  - i. **L·listar jugadors**: mostrarà tots els jugadors que hi ha incloent les seues armes i elements de la motxilla.
  - ii. **Afegir jugador**: permet crear un jugador nou.
  - iii. **Eixir**: abans d'eixir, es **serialitzaran** tots els jugadors actuals i es guardaran en el fitxer ***jugadors.dat***. Després mostrarà un missatge amb el número de jugadors que s'han guardat i finalitzarà el programa.
  - iv. **Eliminar jugador**
  - v. **Modificar jugador**

### AMPLIACIÓ OPCIONAL

Afegeix i implementa les opcions del menú:

1. **(1pt)** Jugar una partida (CPU vs CPU) on es crearan 2 jugadors de igual o varios tipus (de forma aleatoria), i lluitaran fins que un d'ells no tinga mes vida. Guarda tota la partida i el resultat final(amb les dades de cadascun dels personatges).

### ENTREGA

**Format:** projecte comprimit en zip amb nom: Prac06\_cognom\_nom.zip

**Lloc d'entrega:** Plataforma Moodle - <https://aules.edu.gva.es>