

## Ejercicio 1.- OBJETOS

REALIZA UN PROGRAMA QUE PIDA POR PANTALLA DE UN VEHICULO; LA MARCA, EL MODELO DEL COCHE, LA MATRICULA, LA POTENCIA Y EL COLOR, LOS GUARDE EN UN OBJETO VEHICULO Y LOS ESCRIBA EN UN FICHERO. SI CERRAMOS EL PROGRAMA Y VOLVEMOS A ABRIRLO SE AÑADIRÁN OBJETOS AL FINAL DEL FICHERO. EN EL MISMO PROGRAMA INCORPORA UNA OPCIÓN QUE PERMITA VISUALIZAR POR PANTALLA TODOS LOS COCHES DEL FICHERO.

OPCIÓN 1.- INSERTAR VEHICULO.

OPCIÓN 2.- VISUALIZAR VEHICULOS.

OPCIÓN 3.- SALIR.

## Ejercicio 2.- XML

REALIZA UN PROGRAMA EN JAVA (UTILIZANDO DOM) QUE CREE UN FICHERO XML DONDE SE ALMACENE LA INFORMACIÓN DE LOS LIBROS DE UNA BIBLIOTECA. (TITULO, AUTOR, ISBN, AÑO PUBLICACIÓN, EDITORIAL, NÚMERO DE PÁGINAS).

OPCIÓN 1.- INSERTAR LIBRO.

OPCIÓN 2.- ACTUALIZAR INFORMACIÓN (AQUI GENERA EL XML).

OPCIÓN 3.- VISUALIZAR LIBROS MEDIANTE DOM.

OPCIÓN 4.- VISUALIZAR LIBROS MEDIANTE SAX.

OPCIÓN 5.- SALIR

AYUDA.- PODEÍS UTILIZAR UN FICHERO PARA GUARDAR LA INFORMACIÓN AL INSERTAR LIBROS (DE CARÁCTERES, ALEATORIO O DE OBJETOS COMO OS RESULTE MAS FÁCIL). Y MEDIANTE DOM LEER ESA INFORMACIÓN Y VOLCARLA EN UN XML QUE SERÍA LA OPCIÓN 2. OPCIONES 3 Y 4 RECORRER EL XML VISUALIZÁNDOLO.