

Programação Orientada a Objetos

Prof. Dr. Josenalde Barbosa de Oliveira

josenalde.oliveira@ufrn.br

<https://github.com/josenalde/apds>

Manipulação de arquivos ascii em Java, persistência

- Usando o Scanner para acessar arquivos
- Usando FileReader e BufferedReader
- Uso do try with resources para evitar bloco finally
- Lendo CSV com método Split e armazenando elementos como objetos num arrayList
- Gravando conteúdo ASCII com FileWriter e BufferedWriter

Jogo de Dados-persistência

Agregue persistência ao Jogo de Dados, gravando no arquivo .csv o nome dos jogadores ganhadores, a soma dos dados e o número de vitórias, iniciando por um (1)

Ler este arquivo e exibir na tela o nome dos últimos 5 ganhadores (top-five) e quantas vezes já ganharam

Se o mesmo nome de jogador ocorrer (aqui poderia ser um código do jogador ou documento de identificação) e vencer novamente, seu número de vitórias é incrementado em um (1)

Exemplo: Joaquim,15,1

Maria,15,1

Jogo de Dados-persistência

Referências: <https://github.com/josenalde/apds/tree/main/scripts/aula01>