

## UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL Área de Conhecimento de Ciências Exatas e Engenharias

## Programação Orientada a Objetos

## Lista de Exercícios 14: Arquivos e Serialização

1) Construa uma classe GerenciaArquivo com um método que leia de um arquivo os dados dos livros de uma biblioteca e os coloque em uma Lista de livros, que deverá ser mostrada na console. Os dados do arquivo estão disponibilizados da seguinte forma:

titulo; autor; ano; editora;

Ex.

Harry Potter e a Pedra Filosofal; J.K. Howling; 1997; Rocco;

Harry Potter e a Câmara Secreta; J.K. Howling; 1998; Rocco;

Você precisará criar uma classe para Livro, com os atributos de acordo com os campos do arquivo.

- **2)** Usando a mesma classe Livro criada no exercício 1, faça um programa em Java onde deverá ser criada uma lista de livros, com pelo menos 5 livros, mostrada na tela e depois gravada em um arquivo chamado livros.txt, com a mesma estrutura mostrada no exercício 1.
- **3)** Faça um programa que leia um arquivo XML ou HTML e remova todos os tags. Imprima o restante na console
- **4)** Faça um programa que leia um arquivo (TEMPOS.TXT) com os tempos (em segundos) de cada piloto em cada volta de uma corrida e imprima em um arquivo texto (RESULTADO.TXT) com os seguintes resultados:
  - a) o melhor tempo da prova, a volta em que ocorreu e quem fez esse tempo.
  - b) para cada piloto, o seu melhor tempo e a volta em que ocorreu.
  - c) para cada piloto, o seu pior tempo e a volta em que ocorreu.
  - d) para cada piloto, o tempo médio por volta.

## Formato do arquivo:

```
#PILOTOS: 3
#VOLTAS: 5
FELIPE MASSA
93.503
93.705
94.805
93.430
93.520
LEWIS HAMILTON
93.403
93.805
93.935
93.435
93.330
JENSON BUTTON
93.333
93.735
94.325
93.230
93.320
```

A primeira linha corresponde ao número de pilotos, a segunda linha o número de voltas cronometradas para cada piloto e a seguir os tempos para cada piloto, cada linha corresponde ao tempo em uma volta (iniciando pela volta 1).

**5)** Faça um programa em Java que mantenha uma lista de contatos em um arquivo de objetos. O programa deverá ter um menu onde seja possível consultar um contato por seu nome, incluir um novo contato, excluir um contato e alterar um contato. Cada contato possui apenas nome e um telefone.