
EJERCICIOS PROGRAMACION III

Práctica SEMANA 6

CONTENIDOS: Colecciones (ArrayList, HashSet y HashMap), CRUD en colecciones y clase utilidad Collections.

Ejercicios obligatorios:

1. Realiza un programa que permita almacenar la información del stock de un concesionario de coches. El programa deberá permitir hacer un CRUD de los coches disponibles en la tienda mediante un menú con las opciones correspondientes. Haz una versión empleando colecciones y otra con Arrays.
2. Modifica la entrega realizada en la tarea "Introducción a POO" de la semana anterior para que le permita hacer todas las operaciones CRUD. El programa deberá mostrar un menú con las opciones pertinentes. Implementa el ejercicio utilizando la clase de colecciones de Java que prefieras (ArrayList, HashMap, etc.).
3. Realiza un programa que permita gestionar la información de los libros de una biblioteca (Operaciones CRUD). Usa en esta ocasión un HashMap donde la clave sea un String con el ISBN del libro.

Ejercicios de extensión:

4. Se proporciona la [siguiente biblioteca](#) que permite obtener la información de un video de youtube a partir de su URL (se necesita conexión a internet). Se deberá crear un programa que permita al usuario hacer todas las operaciones CRUD a través de un menú en una colección HashMap, siendo la clave la URL del video que es proporcionada por el usuario en la creación. El programa mostrará la información contenida en el objeto `VideoInfo` en formato tabla de los videos almacenados (formato libre). Como opción adicional a las de CRUD, se deberá incluir una llamada Búsqueda que devolverá un listado solo con los videos que contienen la palabra introducida por teclado sin hacer distinción entre mayúsculas y minúsculas (revisar los método [String.toLowerCase\(\)](#) y [String.contains\(\)](#)).