



Hoja01_Ficheros_04

Ficheros binarios

EJERCICIO 1

Realiza un programa que trabaja con un fichero binario de datos primitivos **futbolistas.dat** que contendrá en cada registro los datos de un futbolista:

- identificador: int
- alias: String
- código de equipo al que pertenece: String de tres caracteres
- puesto (enumeración PORTERO, DEFENSA, CENTROCAMPISTA, DELANTERO)
- altura: float

El fichero no está ordenado por ningún campo. El programa presentará un menú con las siguientes opciones:

- 1 Añadir futbolista
- 2 Listar futbolistas
- 3 Listar futbolistas de equipo
- 4 Buscar futbolista
- 5 Modificar equipo de futbolista
- 6 Modificar datos de futbolista
- 7 Eliminar futbolista
- 0 Salir

Y en función de la opción elegida realiza la operación correspondiente.

Opción 1: Pide por teclado los datos de un futbolista y los graba en el fichero. En el momento que se recoge el identificador, se ha de buscar si ese identificador ya existe. Si existiera, no se piden más datos del futbolista y se da un mensaje al usuario.

Opción 2: Muestra los datos de todos los futbolistas.

Opción 3: Pide el código de un equipo y escribe en pantalla los datos de los futbolistas de ese equipo. Si no tiene futbolistas se indica en un mensaje.

Opción 4: Pide por teclado el identificador de un futbolista y, si existe, escribe en pantalla los datos del futbolista correspondiente. Si no existe, se escribe un mensaje que lo indica.

Opción 5: Pide por teclado el identificador de un futbolista y, si existe, escribe en pantalla los datos del futbolista, pide por teclado el código nuevo del equipo al que pertenecerá y modifica ese dato en el fichero.

Opción 6: Pide por teclado el identificador de un futbolista y, si existe, escribe en pantalla los datos del futbolista, pide por teclado uno a uno los nuevos datos del futbolista y los modifica en el fichero. Cuando se recoja ENTER para algún dato, se grabará el valor que se ha leído.



Hoja01_Ficheros_04

Opción7: Pide por teclado el identificador de un futbolista y, si existe, elimina sus datos en el fichero.

EJERCICIO 2

Realiza un programa que lee el fichero **futbolistas.dat** generado en el ejercicio anterior y crea a partir de él un nuevo fichero **futbolistas_ordenados.dat** con los datos de los futbolistas ordenados por identificador ascendentemente.

Una vez ordenados, muestra un listado en pantalla con todos los datos