****

Módulo Profesional 06: Acceso a datos **UF1-EX1-Parte práctica**

**CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN**

******Videojuegos y ocio digital**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Nombre y apellidos del alumno**



**Instrucciones**

**Durante el examen**

En general no se permite:

* Consultar prácticas o apuntes.
* Hacer consultas por internet.

Excepciones:

* Se permite consultar la referencia de funciones de .NET

**Al finalizar el examen**

Entrega en la actividad correspondiente del campus un fichero zip con los proyectos.

Comprueba que hayas hecho correctamente la entrega descargando el fichero que has entregado.

Puedes abandonar el aula.

**Evaluación**

Los tres ejercicios puntúan igual.

**Instrucciones**

A partir de los proyectos entregados junto al enunciado, crea tres gestores que guarden y carguen la ficha de un coche, compuesta por:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Campo** | **Tipo** | **Descripción** |
| VelocidadMaxima | Float | Velocidad máxima en Km/h |
| Potencia | Float | Potencia en caballos |
| TiempoCeroCien | Entero | Tiempo que tarda en acelerar de 0 a 100, en segundos |
| Color | Entero | Color del coche, del 0 al 2 |

Cada gestor usará uno de estos formatos:

* Fichero binario.
* Fichero de texto.
* JSON (fichero de texto) generado automáticamente.