

ACCESO A DATOS

UD01: PRÁCTICA 3 - FICHEROS BINARIOS CON OBJETOS

Realiza un proyecto Java denominado **adt1_practica3** que contenga todos los ejercicios que se piden a continuación. Para cada ejercicio crearemos un paquete nuevo y dentro las clases necesarias con su correspondiente clase App.java donde estará su método *main()*.

Tener en cuenta que vamos a crear una carpeta denominada **resources** donde se alojan los ficheros necesarios para cada uno de los ejercicios.

Ejercicio 1

Realiza un programa que pida por pantalla de un Vehículo la siguiente información:

- La marca
- El modelo del coche
- La matrícula
- La potencia
- El color

Los guarde en un objeto vehículo y los escriba en un fichero llamado (vehiculo.bin). Si cerramos el programa y volvemos a abrirlo, se añadirán objetos al final del fichero.

En el mismo programa incorpora una opción que permita visualizar por pantalla todos los coches del fichero:

```
1.- Insertar vehículo
2.- Visualizar vehículos
3.- Contar el número de coches según una marca introducida por el usuario
4.- Salir
```

En la opción número 3 el usuario introducirá una marca por consola, para contar el número de coches.