

# 36019475. CSIFC03. MP0485. Programación

**XUNTA DE GALICIA**CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN  
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

[Páxina principal](#) ► [Os meus cursos](#) ► [Formación Profesional a Distancia](#) ► [Curso 2016-2017](#) ►  
[36019475 IES de Rodeira](#) ► [CSIFC03 Desenvolvemento de aplicacións web](#) ►  
[125\\_36019475\\_ZSIFC03\\_MP0485\\_A](#) ► [Unidade didáctica 6](#) ► [Tarefa a entregar 5](#)

## Tarefa a entregar 5



Esta actividade consiste en completar a aplicación que implementa a Tarea PROG06, pero en lugar de utilizar serialización, utilizando un ficheiro de acceso aleatorio para realizar todas as opcións. Para eliminar un Cliente, se escribirá \* como primeira letra do DNI. Tamén se debe implementar o método para validar o DNI do cliente, e que cando se engada un novo cliente se aproveite o sitio deixado polos clientes borrados.

## Estado da entrega

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Estado da entrega         | Sen intentos                           |
| Estado das cualificacións | Sen cualificar                         |
| Data límite               | Martes, 14 de Febreiro do 2017, 00:00  |
| Tempo restante            | A tarefa venceu fai: 132 días 18 horas |

[Engadir entrega](#)[Facerlle cambios á súa entrega](#)

## NAVEGACIÓN

[Páxina principal](#)[● Amiña área persoal](#)[Páxinas do sitio](#)[O meu perfil](#)[Curso actual](#)[125\\_36019475\\_ZSIFC03\\_MP0485\\_A](#)[Participantes](#)[Distincións](#)[Xeral](#)[Unidade didáctica 1](#)[Unidade didáctica 2](#)[Unidade didáctica 3](#)[Unidade didáctica 4](#)[Unidade didáctica 5](#)[Unidade didáctica 6](#) [Orientaciones para el alumnado. PROG06.](#) [Solución a la tarea para PROG06.](#)



Actividades presenciales de la UD6 en la tutoría c...

Tarefa 6 - Soluciona da Titoria Presencial

Foro para PROG06.

Mapa conceptual para PROG06.

PROG06 Completa.- Almacenando datos.

Recursos complementarios UD06.

1.- Introducción a Entrada/Saída en Java

Tarefa a Entregar 1

Solución Tarefa 1

2.- Fluxos Binarios e Fluxos de Caracteres

3.- Acceso a Ficheiros

Tarefa a Entregar 2

Solución

4.- Traballando con Streams Binarios

5 - Traballando con Fluxos de Caracteres

Tarefa a Entregar 3

Solución

6 - Traballando con Ficheiros de Acceso Aleatorio ...

Introducción á comunicación con Sockets

Leeweb.java

Chat

Tarea para PROG06.

Solución Alternativa

Solución de Rede

Tarefa a Entregar 4

Solución (Versión sen clase para acceso a ficheiros)

Solución (Con clase independente para acceder aos ...)

**Tarefa a entregar 5**

Solución

Tarefa a Entregar 6

Modificacións Propostas

Examen de la UD06.

Aplicación Hotel Completa

Unidade didáctica 7

Unidade didáctica 8

Unidade didáctica 9

Unidade didáctica 10

Unidade didáctica 11

Os meus cursos

## ADMINISTRACIÓN

Administración do curso

Configuración do meu perfil

[Inicio](#)[Preguntas Frecuentes](#)[Accesibilidade](#)[Aviso](#)[Privacidade](#)[Contacto](#)







