
UT1.Manejo de ficheros.

Crea **un fichero secuencial** *datosEquipos.txt*, en un bloc de notas, que contiene los datos de los equipos de fútbol, de forma que en cada línea tendremos un registro, y cada campo se separa por dos caracteres #. Los datos a almacenar serán: Número de club, nombre del club, presidente, teléfono, localidad.

Ejemplo:

100##Playa del Hombre##Messi##555666777##Telde

101##Estrella Roja##Pepito Rojo##666888777##Santa Brígida

202##Siete Palmas##Manuel Feo##123123123## Las Palmas de GC

La misma u otra clase **leerá este fichero secuencial y según va leyendo los registros**, los vuelca en un fichero de **acceso aleatorio** (la estructura y dimensión de los campos, la estableces inicialmente al tamaño y tipología que tú consideres (indícalo en el cód fuente) y se denominará *datosEquipos.dat*.

Otra clase/método permitirá la **actualización del teléfono del club**, de forma que se pide el dato del número de club a modificar, se busca en el fichero de acceso aleatorio directamente ese registro, y se modifica el teléfono. Debes mostrar la información **SOLO** de ese registro **después de la modificación**. Y debes minimizar las lecturas/escrituras a las estrictamente necesarias.

Ahora lee el nombre del presidente del tercer equipo, localízalo y muestra su teléfono.

Crea una clase de **Objetos Equipos**. Leerás los datos del último fichero de acceso aleatorio, creas los objetos y los guardas en un fichero de Objetos **datosEquipos.obj**. Finalmente para comprobar, lee el ficheros de objetos y muéstralo.

Lee los objetos y GUARDA los datos como datos primitivos de Java en un fichero Equipos.asc. Luego lees el fichero y muestras sólo aquellos registros con número de club entre 200 y 300.

Del fichero de Objetos, lee todos los registros y crea el correspondiente JSON. Y para finalizar, lee el fichero que acabas de crear en formato json y muestra la información por pantalla adecuadamente, leyéndolo como objetos con el método que elijas.