

EJERCICIO: PIZZERIA-precios (Lectura fichero)

Implementa la posibilidad de **cargar precios desde un archivo externo** a nuestra aplicación.

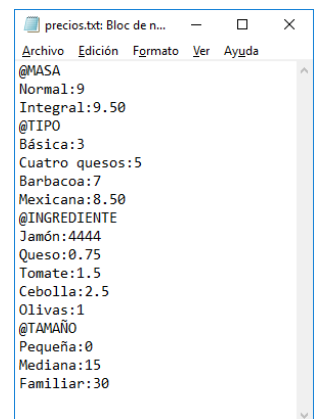
(en la clase Precios)

- Crea el método **cargaPrecios(Path archivo)** que se encargará de abrir y leer el archivo pasado como parámetro, que representará a los precios y contendrá lo que vale cada elemento seleccionable de la pizza. Estos valores úsalos para darle valor a los precios.

Ejemplo de líneas del archivo *CartaPrecios.txt*, que **debéis crear vosotros previamente con un editor de texto y situarlo en una carpeta precios dentro de vuestro proyecto**:

```
NORMAL:9  
INTEGRAL:9.5  
CUATRO QUESOS:7  
...
```

Si tenéis un HashMap para cada categoría en la imagen tenéis una idea de cómo crear la *cartaPrecios.txt*



(en la clase Controller)

Pregunta al usuario nada más entrar (en Initialize usa una ventana de diálogo Alert) si desea:

- A.** cargar los precios por defecto, creados en el constructor de la clase Precios.
- B.** ó usar un archivo con la carta de Precios, es decir el archivo *CartaPrecios.txt*. Recuerda pasarle la ruta del archivo al método `cargarPrecios()`.