

Ejercicio 1 – Videojuegos

Crea un programa que permita:

- Escribir en un fichero tus videojuegos favoritos.
- Mostrar el listado de videojuegos del fichero.
- Añadir un juego al final del fichero.

Cada videojuego tiene que tener un título, una empresa y una fecha de edición. Cada videojuego se guardará como una línea de texto en el fichero; por tanto, si hay cinco videojuegos habrá cinco líneas de texto.

Ejercicio 2 – Videojuegos

Lo mismo que el ejercicio anterior, pero con ventanas.

Ejercicio 3 – Videojuegos II

Además, debe permitir:

- Buscar un videojuego por título
- Buscar todos los videojuegos de una empresa concreta.
- Borrar un videojuego concreto del fichero.

Ejercicio 4 – Videojuegos II

Lo mismo que el ejercicio anterior, pero con ventanas.

Ejercicio 5 – Videojuegos III

Además, debe permitir:

- Al arrancar, el programa pregunta al usuario qué fichero quiere abrir. El usuario le da la ruta donde está ese fichero. Si no puede abrirlo, le da un error y el programa acaba.
- Al arrancar, si el usuario le da simplemente al enter (no escribe nada) se abre el último fichero que le has mandado abrir. Guarda esa ruta en un fichero aparte.

Ejercicio 6 – Videojuegos III

Lo mismo que el ejercicio anterior, pero con ventanas.