Repaso para la prueba.

1 - "Login Screen" [SOLUCION]

Crear un programa en Java que solicite un nombre de usuario y clave de usuario.

En caso de que el usuario no este registrado o la clave sea incorrecta, debe imprimir un mensaje de error.

Los datos se encuentran guardados en el archivo "data.txt" que guarda en cada línea el nombre de usuario y su contraseña separados por un ";" (user;pass).

Si el usuario y clave son aceptados, debe imprimirse un mensaje de bienvenida, saludando al usuario.

El programa no finaliza hasta que se ingrese un nombre y clave de usuario correcto.

Ejemplo de "data.txt" y E/S:

```
1 fr4j4; macoy123
2 lala; qwerty
3 asd; 123
4 gates, manzana
5 ale; ale123
6 wasd; 123
7 Jobs; micro
```

```
λ java Login1
Usuario: Francisco
Clave: 123
Buscando en base de datos...
Error: Usuario no encontrado.
Usuario: fr4j4
Clave: 123
Buscando en base de datos...
Usuario "fr4j4" encontrado!.
Verificando clave de usuario...
Error: Clave erronea.
Usuario: fr4j4
Clave: macoy123
Buscando en base de datos...
Usuario "fr4j4" encontrado!.
Verificando clave de usuario...
Bienvenido, fr4j4!
```

2 - Ejercicio propuesto: Usuarios [SOLUCION] [data.txt]

En relación al ejercicio anterior, cree un programa en Java que ayude a la administración de los usuarios almacenados en "data.txt". El programa debe permitir mostrar, agregar, modificar y eliminar usuarios.

RECOMENDACIÓN: Hacer el ejercicio por partes, una función a la vez.

Ejemplo: