README.md 2025-02-14

Ejercicio de Ficheros

1. Criaturas Míticas



Implementa un sistema para gestionar criaturas míticas. Cada criatura tendrá un nombre, una descripción y una categoría a la que pertenece (por ejemplo, dragones, unicornios, etc.)

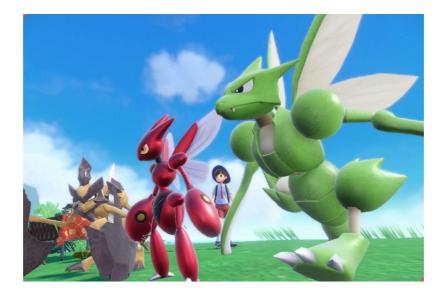
Para conseguirlo se debe:

- Consultar las criaturas.
- Consultar una criatura a través de su identificador.
- Insertar una criatura.
- Modificar una criatura.
- Eliminar una criatura.

Nota: Ayúdate de los test y las clases propuestas, y logra que los test funcionen todos (corrige ID_BUSCAR, ID_ACTUALIZAR y los valores concretos que se verifican). Recuerda que el fichero que contiene como hacerlo es el **uno.xml**.

Gestión de Pokédex

README.md 2025-02-14



Crear un sistema para gestionar una Pokédex utilizando XML como formato de almacenamiento de datos. La Pokédex contendrá información sobre varios Pokémon, incluyendo su identificador único, nombre, tipos y una descripción.

Para conseguirlo se debe:

- Consultar todos Pokemon's.
- Consultar un pokemon a través de su identificador.
- Insertar un pokemon.
- Modificar un pokemon.
- Eliminar un pokemon.

Nota: Ayúdate de los test y las clases propuestas, y logra que los test funcionen todos(corrige ID_BUSCAR, ID_ACTUALIZAR y los valores concretos que se verifican). Recuerda que el fichero que contiene como hacerlo es el **dos.xml**.

Armas Legendarias



Implementa un sistema para gestionar armas legendarias. Cada arma tendrá un nombre, una descripción, un origen y una fuerza asociada.

Para conseguirlo se debe:

· Consultar todas las armas.

README.md 2025-02-14

- Consultar un arma a través de su identificador.
- Insertar un arma.
- Modificar un arma.
- Eliminar un arma.

Nota: Ayúdate de los test y las clases propuestas, y logra que los test funcionen todos(corrige ID_BUSCAR, ID_ACTUALIZAR y los valores concretos que se verifican). Recuerda que el fichero que contiene como hacerlo es el **tres.csv**.