

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



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 Pokémon'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.

- 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**.