

Ejercicios.

1. Diseña una aplicación Java que permita escribir datos en un archivo de texto. Los datos deben estar contenidos en un arrayList de String.
2. Diseña una aplicación Java que permita leer datos de un archivo de texto y los muestre en la pantalla. Esta tarea debe llevarse a cabo mediante un método que reciba como parámetro el nombre del archivo
3. Excepciones propias. En esta ocasión diseñaremos un programa que muestre un menú en pantalla y solicite al usuario que elija una opción. En caso de que el valor de la opción esté fuera de los límites marcados por las opciones del menú se generará una excepción propia del tipo `ExcepcionFueraMenu`, que deberá ser tratada correctamente.
4. Excepciones propias. Diseña la clase `Persona` con los atributos DNI y nombre. Crea su constructor, getters, setters y redefine `toString`. Crea otra clase llamada `ListaPersona` con el atributo `listaP` que será un array de 10 personas. Esta clase tendrá un método `anadirPersona`, que recibe como parámetro un objeto de la clase `Persona` y lo guarda en el array, en la posición que nos indique el atributo `posición`. El método `anadirPersona` lanzará una excepción de la clase `ExcepcionArrayLleno` cuando no podamos seguir introduciendo objetos `Persona` en el array `listaP`. Esta excepción dará lugar a que se muestre el mensaje "Imposible añadir, array lleno". Debes por tanto crear la clase `ExcepcionArrayLleno`.
5. Amigo invisible (Maven). Partimos de un archivo de texto con nombre del participante y correo. Debemos cargar los datos en un arrayList/hashMap/set, hacer el sorteo y enviar a cada participante la persona que le ha tocado en el sorteo.