

# Actividad 4: Ficheros Binarios

## Ejercicio 1: Copiar una imagen

- Escribe un programa que lea los bytes correspondientes a una imagen y haga una copia de la misma dentro de una subcarpeta incluida dentro de la carpeta original.

## Ejercicio 2:

- Escribe un programa en Java que permita al usuario ingresar información sobre libros (10 máximo) con la información de: título, autor, año de publicación utilizando una interfaz gráfica Swing. Constará de:
  - Ventana principal con el componente [JTable](#) para mostrar la información de los libros (estará vacío al principio).
  - La ventana también tendrá 3 botones:
    - Botón de añadir libro: abrirá una nueva ventana (JDialog) que tendrá el formulario con información del libro a rellenar. Al darle a Guardar, se pasará al vector de libros que tengamos y deberá mostrar el cambio en el JTable.
    - Botón de guardar en fichero: pasará los libros que tengamos en el vector a un fichero binario.
    - Botón de cargar en fichero: modificará el vector que tengamos en memoria con los nuevos datos que leamos del fichero binario y deberá actualizar el JTable con dichos datos.
- Habrá que mantener actualizada la tabla de libros siempre que hagamos algún tipo de cambio (añadir o cargar).
- Si cerramos la aplicación y la volvemos a abrir, que compruebe si existe el fichero binario con los datos guardados de los libros y que los cargue directamente en la tabla.

## Especificación de la entrega

El ejercicio se entregará de forma totalmente anónima en formato ZIP con el siguiente nombre: ACTIVIDAD4\_PROG\_FICHBIN.zip. Dentro contendrá el proyecto Java con todos los ejercicios.