

Recuperatorio Segundo Parcial Laboratorio 3 - 2020

1- Copiar el contenido de este enlace

<https://pastebin.com/6R1hdyJA>

2- Generar un archivo llamado jugadores.json con su bloc de notas y pegar el contenido de 1)

3- Dicho archivo pegarlo en la raíz de nuestro proyecto java

4- Incluir libreria JSON en nuestro proyecto

5- Copiar/Bajar esta clase java
<https://github.com/benoffi7/Programacion-Laboratorio-3-UTN-MDP/blob/master/2019/json/src/json/JsonUtiles.java>

6- Leer el contenido y realizar modificaciones. Si, las necesita.

7- En el main declarar un JSONArray/JSONObject y pasarle el contenido del método "leer" al constructor.

8-9-10-11-12-13 Leer el enunciado. Dejar reposar. Volver a leer. Preguntar al profesor. Volver a leer. Codificar.

14. Tomar infusión. No es bueno el número trece, trae mala suerte.

-
- 1) Tenemos como fuente de datos muchos jugadores pero vamos a ordenarlos de alguna manera. Primero una tabla clave-valor por el color de ojos y otra tabla clave-valor por la posición. Ambas tablas deben ser contenedores genéricos con métodos para agregar, devolver un elemento por clave, listar y contar. El valor de ambas tablas es una colección de jugadores. **25 pts**
 - 2) Hacer un método que dada una tabla X, una clave Y y un entero Z, retorne la cantidad de elementos. Si la cantidad supera al parámetro Z, lanzar una excepción que contenga nombre del mapa, clave y la diferencia entre Z y la cantidad real.
Ej: tabla "colores", clave "green", cantidad 3. Si hay tres o más jugadores con esa clave, lanzó la excepción y me quedo con la cantidad real - 3 (3 es el parámetro que envió) **25 pts**.
 - 3) Guardar en un archivo binario de objetos todos los jugadores cuyo sueldo superen un parámetro enviado. **20 pts**.

Pasar JSON to JAVA -> **30 pts**.