

## Ficheros XML - Práctica 1.

### Ejercicio 1

Queremos almacenar en un archivo XML las puntuaciones obtenidas por los usuarios de un videojuego.

De cada usuario nos guardaremos su nombre de usuario, el número total de horas jugadas, el nivel alcanzado y su puntuación (acumulado).

1. Escribe un documento XML con los datos de los usuarios del juego.
2. Crea una función en Java para visualizar las estadísticas de cada jugador.
3. Crea una función para cambiar el nivel de un determinado jugador (se cambia de nivel sumando uno al nivel actual).
4. Crea una función para sumar la puntuación obtenida (dato obtenido desde teclado) a su acumulado.
5. Crea una función para eliminar un determinado jugador.
6. Variante: fusiona los ejercicios 3 y 4 en una sola función, será una función que permita sumar a un determinado campo, de un determinado jugador, una cantidad determinada.
7. Cambia el código para introducir al empezar el nombre del archivo desde teclado y si no existe crearlo nuevo introduciendo los datos desde teclado.

### Ejercicio 2

Utilizando SAX crea un programa para visualizar el contenido de un archivo XML, el nombre del archivo se introducirá por teclado, se indicará al principio si el fichero no existe, si no contiene datos (solo etiquetas especiales), para cada etiqueta con contenido de texto deberá aparecer una línea con el nombre de la etiqueta y el texto que contiene separados por :.