

Ejercicio Semana 5

Problema

Estás trabajando en el desarrollo de un emocionante juego de aventuras y necesitas implementar una funcionalidad para guardar y cargar los datos del juego en archivos binarios.

El objetivo es permitir que los jugadores puedan guardar su progreso y cargarlo posteriormente. Para lograrlo, deberás cumplir con los siguientes requisitos:

1. Crea una clase `Jugador` que tenga propiedades como nombre, nivel, puntos de vida y numero de reinicios(muertes). Asegúrate de que la clase sea serializable para poder guardarla en archivos binarios.
2. Implementa un método en la clase `Jugador` que permita guardar los datos del jugador en un archivo binario. Este método debe recibir como parámetro la ruta del archivo donde se guardarán los datos.
3. Utiliza las clases `try-catch` y `File` para manejar adecuadamente las excepciones que puedan ocurrir durante la escritura del archivo binario. Si ocurre un error, muestra un mensaje de error al jugador y registra los detalles del error en un archivo destinado a guardar todos los errores con el detalle de fecha y hora en la que ocurre el evento.
4. Implementa un método en la clase `Jugador` que permita cargar los datos de un jugador desde un archivo binario. Este método debe recibir como parámetro la ruta del archivo desde donde se cargarán los datos.
5. Nuevamente, utiliza las clases `try-catch` y `File` para manejar adecuadamente las excepciones que puedan ocurrir durante la lectura del archivo binario. Si ocurre un error, muestra un mensaje de error al jugador y registra los detalles del error en el archivo de registro.
6. Implementa un programa principal que permita a los jugadores crear un nuevo jugador, guardar su progreso en un archivo binario y cargarlo posteriormente.