

NOMBRE Y APELLIDOS:

1º) Codificar un programa, **Examen01.java**, que cree el fichero Texto.txt, después copiará determinados datos seleccionados de dicho fichero, almacenándolos en otro fichero Copia.txt. La selección consiste en que de cada 3 caracteres leídos se escribirá uno.

2º) Codificar un programa **Examen02** que permita mantener un fichero directo para gestionar el inventario de los libros de una librería. La estructura del fichero es la siguiente:

LIBRERIA.DAT	
Campo	Tipo
codigo	Entero (la clave es la posición)
titulo	String (30 caracteres)
autor	String (50 caracteres)
precio	double
cantidad	int

Se desea un programa con las siguientes opciones:

- Introducción de los datos en el fichero (Altas)
- Modificar los datos de un determinado medicamento.
- Obtener un listado con el siguiente formato:

Título	Autor	Cantidad	Precio	Descuento	Total
--------	-------	----------	--------	-----------	-------

El % de descuento a aplicar es el 5%:

3º) Codificar un programa **Examen03.java** que nos permitirá gestionar los productos de una farmacia que se guardarán en un fichero serializable cuya estructura es:

MEDICAMENTO
-nombre: String
-laboratorio: String
-fecCaducidad: Date
-precio: int
+constructores()
+getters y setters()

Se desea un programa con las siguientes opciones:

- Introducción de los datos en el fichero (Altas). El fichero no se deberá sobrescribir.
- Obtener un listado de todos los medicamentos de la farmacia. Mostrando los siguientes datos:

NOMBRE	LABORATORIO	CADUCIDAD	PRECIO	IVA(21%)	TOTAL
--------	-------------	-----------	--------	----------	-------

- Obtener un listado con todos los MEDICAMENTOS que caducan en el presente año. El listado mostrará los mismos datos que el listado anterior.

Se tendrá en cuenta que el ejercicio esté realizado mediante módulos y debidamente comentado.

VALORACIÓN:

- Ejercicio 1- 2 puntos:
 - 1 punto crear el fichero Texto.txt.
 - 1 punto copiar el fichero
- Ejercicio 2 – 4 puntos:
 - 1 puntos insertar libros
 - 2 puntos modificar los libros
 - 1 punto el listado
- Ejercicio 3 – 4 puntos:
 - 2 puntos insertar objetos
 - 1 punto cada el listado