

Ingegneria del Software: Ludoteca

Scrivere un programma Java in grado di gestire una ludoteca.

Per ciascun gioco il programma deve tenere traccia di:

- 1) nome gioco
- 2) anno pubblicazione
- 3) casa editrice
- 4) categoria gioco (es. tattico/strategico/economico/classico)
- 5) eta' minima

Il programma deve gestire i comandi descritti nel seguito del testo.

LEGGI

Il programma richiederà il nome del file, ne leggerà i dati e li inserirà nello stato corrente.

ELENCO

stampa l'elenco di tutti i giochi presenti in memoria ordinati per nome

ETA

Il programma richiede un valore minimo di eta e stampa la lista di tutti i giochi con quel valore dell'eta' minima ordinati per nome.

ORDINA

Il programma richiede la chiave di ordinamento e stampa la lista completa ordinata secondo quel campo

FORMATO DEL FILE DI INPUT

File di testo, un campo per linea. I dati non sono necessariamente ordinati.

Il file e' costituito da una sequenza di record.

Nome gioco

Anno di pubblicazione

Casa Editrice

Categoria gioco

Eta' minima