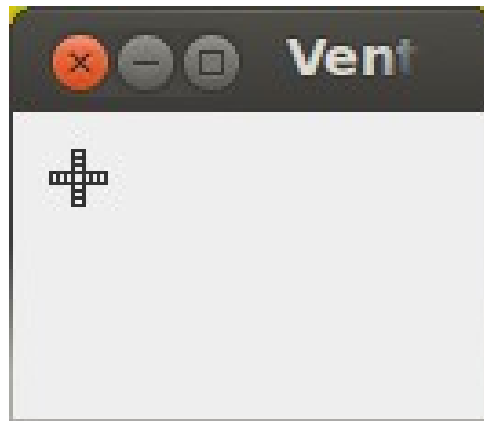


**Ejercicio 6.1** (0.5 puntos)

Realiza un programa que lea, a partir de un archivo de texto, un icono en blanco y negro de tamaño 16x16. El archivo deberá constar de 16 líneas, cada una con 16 caracteres. Cada carácter **X** indica un punto negro, y cada carácter **.** indica un punto en blanco. Por ejemplo, el archivo de texto de la izquierda generará la imagen mostrada en el lado derecho:

```
.....XXXX.....  
.....X..X.....  
.....XXXX.....  
.....X..X.....  
.....XXXX.....  
.....X..X.....  
XXXXXXXXXXXXXXXX  
X.X.X.X..X.X.X.X  
X.X.X.X..X.X.X.X  
XXXXXXXXXXXXXXXX  
.....X..X.....  
.....XXXX.....  
.....X..X.....  
.....XXXX.....  
.....X..X.....  
.....XXXX.....
```



*Indicación:* Utiliza la función `dibujarMapaDeBits` de la clase `Ventana` para dibujar el icono, una vez leído del archivo.

**Ejercicio 6.2** (0.4 puntos)

Utilizando la clase `File`, escribe un programa que, dado un directorio especificado por el usuario, liste todos los archivos contenidos en él y en sus subdirectorios. El programa ha de comprobar que el directorio introducido por el usuario es correcto.

**Ejercicio 6.3** (0.3 puntos)

Una *escena* es un array de instancias de la clase `Figura`, o alguna de sus subclases. Realiza dos procedimientos para escribir y leer, respectivamente, escenas en un archivo. Utiliza para ello las técnicas de serialización de Java.