

DAM
Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
2º Curso

AD
Acceso a Datos

UD 2
Manejo de Ficheros

IES BALMIS
Dpto Informática
Curso 2019-2020
Versión 1 (09/2019)

1. EJERCICIOS 8

UD2Ejer801

Crea un programa que lea los primeros 54 bytes de un fichero BMP (su cabecera) que se le solicite al usuario y compruebe si los dos primeros bytes de esos 54 corresponden a las letras B y M.

Si no es así, mostrará el mensaje **"NO es un BMP válido"**; si lo son, escribirá el mensaje **"Parece un BMP válido"**.

Deberás leer toda la cabecera (los primeros 54 bytes) con una sola orden.

UD2Ejer802

Crea una versión alternativa del ejercicio **UD2Ejer703**, leyendo los datos a un array en vez de trabajar byte a byte.

Crea un programa que extraiga el contenido de un fichero binario, volcando a un fichero de texto todo lo que sean caracteres imprimibles (bytes del 32 al 126, ambos incluidos) e ignorando todos los demás caracteres.

El nombre del fichero de entrada lo elegirá el usuario y el fichero de salida tendrá ese mismo nombre, pero terminado en **".txt"** (por ejemplo, si el fichero original era **"1.zip"**, el de salida será **"1.zip.txt"**).

UD2Ejer803

Crea una versión mejorada del ejercicio **UD2Ejer801**.

Abre una imagen en formato BMP, y comprueba que es un BMP y el tamaño de cada punto (profundidad que será 8, 24 o 32, mirando el valor del byte en la posición 28 (empezando a contar desde 0)).

Deberás leer toda la cabecera (los primeros 54 bytes) con una sola orden.

Nota: Si deseas más información sobre la cabecera, puedes visitar: https://es.wikipedia.org/wiki/Windows_bitmap