



email: iesmvm@xtec.cat

fp.institutmvm.cat

web: www.institutmvm.cat

UF3. Activitats

Alejandro Garcia Dopico

Implementa una solució pels següents problemes (aplicant el disseny modular en tots els casos)

4. Prova els diferents mètodes per a llegir un fitxer. Fes una graella comparativa.

Classe	Descripció	Pros	Contres
FileReader	Classe per llegir caràcters d'un fitxer	Fàcil d'utilitzar, llegint caràcters	No es pot llegir directament una línia completa o un tipus de dades primitiu, sinó que s'han de convertir a través de mètodes externs
BufferedReader	Classe que utilitza un buffer per llegir línies completes d'un fitxer	Més eficient que FileReader, ja que llegeix línies completes	No es pot llegir directament un tipus de dades primitiu, sinó que s'ha de convertir a través de mètodes externs
Scanner	Classe que proporciona una manera senzilla de llegir dades des d'un fitxer o d'entrada estàndard	Pot llegir diferents tipus de dades, com ara enters, doubles i cadenes, i també proporciona funcions de tokenització	Pot ser més lent que les altres classes a l'hora de llegir grans quantitats de dades
DataInputStream (trobat a internet)	Classe per llegir dades primitives des d'un fitxer	Pot llegir diferents tipus de dades primitives	No és tan fàcil d'utilitzar com Scanner i no proporciona funcions de tokenització
ObjectInputStream (trobat a internet)	Classe per llegir objectes serialitzats des d'un fitxer	Pot llegir objectes serialitzats, el que significa que es pot recuperar la informació que s'ha escrit en un fitxer anteriorment	No és compatible amb altres tipus de dades, com ara primitives o cadenes

En general, la classe que s'ha de triar depèn de les necessitats de lectura de cada aplicació. Si es vol llegir línies completes, BufferedReader és una opció adequada. Si es vol llegir diferents tipus de dades, Scanner és la millor opció. Si es vol llegir objectes serialitzats, ObjectInputStream és la millor opció, etc.





email: iesmvm@xtec.cat

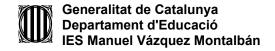
fp.institutmvm.cat

web: www.institutmvm.cat

8. Prova els diferents mètodes per a escriure informació en un fitxer. Fes una graella comparativa.

Classe	Descripció	Pros	Contres
FileWriter	Classe per escriure caràcters en un fitxer	Fàcil d'utilitzar, escrivint caràcters	No es pot escriure directament una línia completa o un tipus de dades primitiu, sinó que s'han de convertir a través de mètodes externs
BufferedWriter	Classe que utilitza un buffer per escriure línies completes en un fitxer	Més eficient que FileWriter, ja que escriu línies completes	No es pot escriure directament un tipus de dades primitiu, sinó que s'ha de convertir a través de mètodes externs
PrintWriter	Classe que proporciona una manera senzilla d'escriure dades en un fitxer o en sortida estàndard	Pot escriure diferents tipus de dades, com ara enters, doubles i cadenes	Pot ser més lent que les altres classes a l'hora d'escriure grans quantitats de dades
DataOutputStream (trobat a internet)	Classe per escriure dades primitives en un fitxer	Pot escriure diferents tipus de dades primitives	No és tan fàcil d'utilitzar com PrintWriter
ObjectOutputStream (trobat a internet)	Classe per escriure objectes serialitzats en un fitxer	Pot escriure objectes serialitzats, el que significa que es pot desar la informació per a ser recuperada en un futur	No és compatible amb altres tipus de dades, com ara primitives o cadenes

En general, la classe que s'ha de triar depèn de les necessitats d'escriptura de cada aplicació. Si es vol escriure línies completes, BufferedWriter és una opció adequada. Si es vol escriure diferents tipus de dades, PrintWriter és la millor opció. Si es vol escriure objectes serialitzats, ObjectOutputStream és la millor opció, etc.





email: iesmvm@xtec.cat
web: www.institutmvm.cat

fp.institutmvm.cat

13. Actualitza el teu repositori GitHub amb tots els exercicis de la UF3. Un cop fet, escull 3 exercicis diferents (1 de cada company) i escriu si la seva solució és correcta i per què, o no i com la resoldries.

He posat els meus exercicis al repositori, he vist que els companys no ho tenen pujat o està molt desordenat i no els trobo.