



UNIVERSIDAD MARIANO GALVEZ DE GUATEMALA  
FACULTAD DE INGENIERIA EN SISTEMAS DE  
INFORMACION Y CIENCIAS DE LA COMPUTACION  
CENTRO UNIVERSITARIO CAMPUS JUTIAPA

**FACULTAD:**

INGENIERIA EN SISTEMAS

**CURSO:**

PROGRAMACION 1

**CATEDRATICO:**

ING. RULDIN EFRAIN AYALA RAMOS

**ALUMNO:**

ANTONY EZEQUIEL PINEDA PINEDA

**CARNE:**

0905-24-11747



Este es un código que hice usando C# que permite manejar archivos de manera sencilla. Se trata de una clase llamada FileManager que tiene varias funciones para trabajar con archivos. Básicamente, lo que hace es permitirte crear, leer, agregar, copiar, mover y eliminar archivos. En este caso, el archivo que maneja está en una ruta específica en mi computadora.

La idea principal es poder gestionar este archivo de manera fácil. Por ejemplo, puedes agregarle más cosas, leer su contenido o moverlo a otro lugar sin mucho lío. Aquí te explico un poco qué hace cada función:

Crear archivo: Si el archivo no existe, lo crea y le pone algunas líneas de texto predeterminadas con nombres de inventos como el "Traje Mark I" o el "Reactor Arc" de Iron Man (¡súper épico, ¿verdad?).

Agregar una entrada: Si tienes más inventos para agregar, puedes hacerlo de manera súper fácil. Solo pones el nombre del invento y lo añade al archivo.

Leer el archivo: Si quieres ver qué tiene el archivo, esta opción te deja mostrar todo el contenido en la consola.

Copiar el archivo: Si necesitas hacer una copia del archivo en otro lugar, esta opción lo hace sin problema.

Mover el archivo: En vez de copiarlo, también puedes moverlo a otro destino. Es como si estuvieras reubicando el archivo en otra carpeta.



Eliminar el archivo: Y si ya no necesitas el archivo, puedes eliminarlo sin complicaciones.

El código tiene un menú interactivo que te deja elegir qué quieres hacer. Cada vez que seleccionas una opción, te va a preguntar lo que necesita para ejecutar la acción, como la ruta de destino si vas a copiar o mover el archivo.