

Arquivos , Streams e I/O

- 1- Escreva um programa que leia um caminho de arquivo do usuário e, em seguida, verifique se o arquivo existe. Se o arquivo existir, mostre a data de criação do arquivo, caso contrário, exiba uma mensagem informando que o arquivo não foi encontrado.
- 2- Escreva um programa que copie um arquivo de um diretório para outro. O nome e o caminho do arquivo de origem e destino devem ser fornecidos pelo usuário.
- 3- Escreva um programa que crie um arquivo e escreva algumas informações nele. Em seguida, abra o arquivo novamente e adicione mais algumas informações a ele. Em seguida, leia o conteúdo do arquivo e exiba-o na tela.
- 4- Escreva um programa que leia o conteúdo de um arquivo de texto e o criptografe usando o algoritmo de criptografia AES. Em seguida, salve o arquivo criptografado em um novo arquivo. O nome do arquivo de origem e destino deve ser fornecido pelo usuário.
- 5- Escreva um programa que leia o conteúdo de um arquivo de imagem e converta-o para um arquivo de texto usando o algoritmo de codificação Base64. Em seguida, salve o arquivo de texto em um novo arquivo. O nome do arquivo de origem e destino deve ser fornecido pelo usuário.
- 6- Criar um programa que liste todos os arquivos em um determinado diretório usando a classe Directory e a classe Path.
- 7- Criar um programa que liste todos os subdiretórios em um determinado diretório usando a classe DirectoryInfo.
- 8- Criar um programa que permita ao usuário criar um novo diretório e, em seguida, criar um arquivo dentro desse diretório usando a classe Directory e a classe Path.
- 9- Criar um programa que permita ao usuário copiar um arquivo de um diretório para outro usando a classe File e a classe Path.
- 10- Criar um programa que permita ao usuário mover um arquivo de um diretório para outro usando a classe File e a classe Path.
- 11- Criar um programa que liste todos os arquivos em um determinado diretório e suas subpastas usando a classe DirectoryInfo e a classe Path.
- 12- Criar um programa que permita ao usuário excluir um arquivo ou diretório usando a classe Directory, a classe DirectoryInfo e a classe Path.
- 13- Criar um programa que renomeie um arquivo usando a classe File e a classe Path.
- 14- Criar um programa que retorne o tamanho total de um diretório, incluindo todos os arquivos e subdiretórios, usando a classe Directory e a classe Path.
- 15- Criar um programa que retorne o nome do arquivo mais recente em um diretório usando a classe DirectoryInfo e a classe Path.