

**Folla 5.1. Ficheiros. Clase File. Clase Path. Ficheiros de texto**

1. Cal sería o código para saber se o indicado para saber se o indicado no path é un ficheiro? E se é posible escribir no mesmo? Fai un programa que vaia pedindo o nome dun ficheiro, e mostre se existe e se é posible escribir no mesmo. Faino coa clase File, e coa API NIO.
2. Fai un programa que pida o nome dun ficheiro con JOptionPane, e se existe o copie nunha carpeta "copia". Execútao varias veces e comproba que funciona.
3. Simplifica o código da introdución UD5.- Ficheiros, para empregar o try-with-resources. Lembra que o try-with-resources pode ter un bloque catch se é preciso capturar a excepción: o que non é preciso é empregar o bloque finally para liberar os recursos.
4. Fai un programa que pida repetidamente o nome dun ficheiro ou directorio, con JOptionPane, e vaia indicando se é unha carpeta ou un ficheiro. O programa rematará cando se teclee "fin".
5. Queremos facer un programa que para calquera ruta introducida, mostre:
  - se o ficheiro existe ou non
  - se se trata dun ficheiro ou dun directorio
  - se é un ficheiro mostrar: nome, tamaño, permisos de lectura e escritura.
6. Fai un programa que cree nunha carpeta "**ficheirosTemporais**" ata 5 ficheiros de texto, cada un con unha frase introducida por teclado. Os ficheiros serán "exemplo1.txt", "exemplo2.txt", etc.
7. Fai un programa que cree unha carpeta **ficheirosTemporaisCopia**, e copie 2 dos ficheiros da carpeta anterior á nova.
8. Fai un programa que vaia pedindo ficheiros da carpeta "ficheirosTemporais" e os vaia borrando, despois de comprobar se existen.
9. Escribe un programa que amañe un ficheiro de texto, quitando espazos baleiros e poñendo a primeira letra de cada liña en maiúscula. Para isto crea un ficheiro temporal (mira **File.createTempFile()**), que logo sobreescribirá o ficheiro orixinal.
10. Realiza un programa que recolla o nome dun ficheiro e amose unha estatística da ruta, número de liñas, número de espazos, número de letras e lonxitude do ficheiro.  
Define para isto unha clase **EstatisticaFile** con atributos: *letras*, *linhas*, *espazos*, *lonxitude*, *arquivo* (tipo File). Métodos para obter cada un dos atributos, existe(), getRuta(). O construtor debe recoller o nome do arquivo.  
Define unha clase **AppEstatisticaFile** que pida repetidamente o nome/path dun ficheiro, e mostre toda a súa información. Sobreescribe o método **toString()** da clase **EstatisticaFile** para que mostre todas as propiedades.
11. Queremos facer un programa para xestionar usuarios: nome, apelidos, idade. Teremos ata 6 usuarios. O programa deberá mostrará un menú:
  - a) introducir usuarios desde teclado
  - b) gardar usuarios nun ficheiro. Gardaremos cunha liña de texto, separando os atributos por comas
  - c) recuperar usuarios do ficheiro
  - d) borrar o contido do ficheiro
  - e) mostrar todos os usuarios.

Nunha segunda execución do programa podemos premer 'c' e 'e' e debemos poder ver os usuarios gardados no ficheiro