

Pliki tekstowe

Zapisywanie zmiennych typu string do pliku tekstowego, możemy zrealizować kodem:

Funkcja ***open()*** korzysta z dwóch argumentów:

- pierwszy to nazwa pliku jako string
- drugi argument ***w*** - ***write***

Skrypt 1:

```
open_file = open("Plik tekstowy.txt", "w")
open_file.write("Plik tekstowy 1")
open_file.close()
```

Skrypt 2:

```
with open('Kolejny Plik tekstowy.txt', 'w') as open_file:
    open_file.write('plik tekstowy 1')
```

Jeżeli chcesz wyświetlić zawartość pliku tekstowego:

Skrypt 3:

```
text = open('plik tekstowy.txt').read()
print(text)
```

Zadanie 1

Napisz plik tekstowy ze swoim imieniem i nazwiskiem oraz numerem indeksu w nowej linii i zapisz do pliku .txt. Tytuł pliku to „Twoje „Imię Nazwisko”.

Zadanie 2

Otwórz stworzony w Zadaniu 1 plik i wyświetl jego zawartość.

Zadanie 3

Zapisz w pliku tekstowym listę składającą się z wyrazów: [mama, tata, student, uczelnia]

Zadanie 4

Podmień słowo „mama” na słowo „klasa” w pliku tekstowym będącym rezultatem uruchomienia skryptu Zadania 3. Zmiana musi zostać wykonana z poziomu skryptu w Pythonie.

Zadanie 5

Napisz skrypt, który wydrukuje numer indeksu (druga linijka) z pliku Imię Nazwisko.txt z Zadania 1 w interpreterze Pythona.

Zadanie 6

Napisz skrypt, który utworzy plik tekstowy z piętnastoma wyrazami, każdy w nowej linijce. Nazwa pliku „pietnascie.txt. Następnie napisz skrypt, który zliczy liczbę wierszy tego pliku tekstowego.

Zadanie 7

Napisz skrypt na generator haseł startowych dla użytkownika. Hasło musi być silne, zawierać różne znaki, małe/duże litery, cyfry. Wygeneruj hasło składające się z 8 znaków i zapisz je do pliku tekstowego o tytule „Hasło.txt”

Zadanie 7A

Zmodyfikuj skrypt z zadania 7, poszczególne znaki hasła powinny być oddzielone dowolnym białym znakiem

Zadanie 8

Do swojego folderu w którym zapiszesz powstały skrypt skopiuj dwa pliki .txt – „LiczbyPierwsze.txt” oraz „ZbiorLicz2.txt”. Opracuj skrypt, który wyświetli w shellu liczby powtarzające się w obu plikach.

Zadanie 9

Zmodyfikuj skrypt z zadania 8. Powtarzające się liczby zamiast być wyświetlane w shellu powinny zostać zapisane w pliku tekstowym „Liczby3.txt”

Zadanie 10

Do swojego folderu w którym zapiszesz powstały skrypt skopiuj plik „sowpods.txt” Wygeneruj jedno losowe słowo i zapisz je do pliku „Losowanie.txt”

