

MANUAL EJERCICIO 2: GENERAR PALABRAS ALEATORIAS Y ESCRIBIR EN FICHERO.

1. Ejecución de la aplicación Aleatorios

- **Descripción:** La aplicación lenguaje genera un número de conjuntos de letras aleatorias especificado por el usuario y guarda cada conjunto en una línea del fichero especificado.
- **Pasos:**

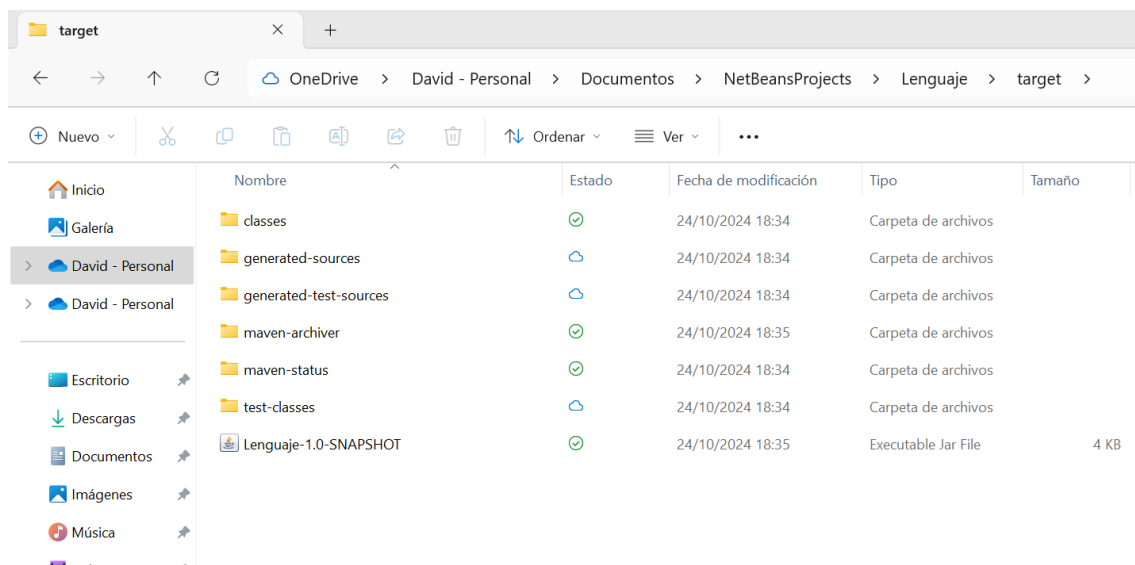
1.1 Crear el archivo JAR:

Para ello, en el apartado de proyectos de NetBeans, seleccionaríamos con el botón derecho la aplicación y pulsaríamos Clean and Build.

Pero antes de esto, debemos agregar la siguiente configuración en el archivo POM.xml del proyecto para crear un JAR ejecutable:

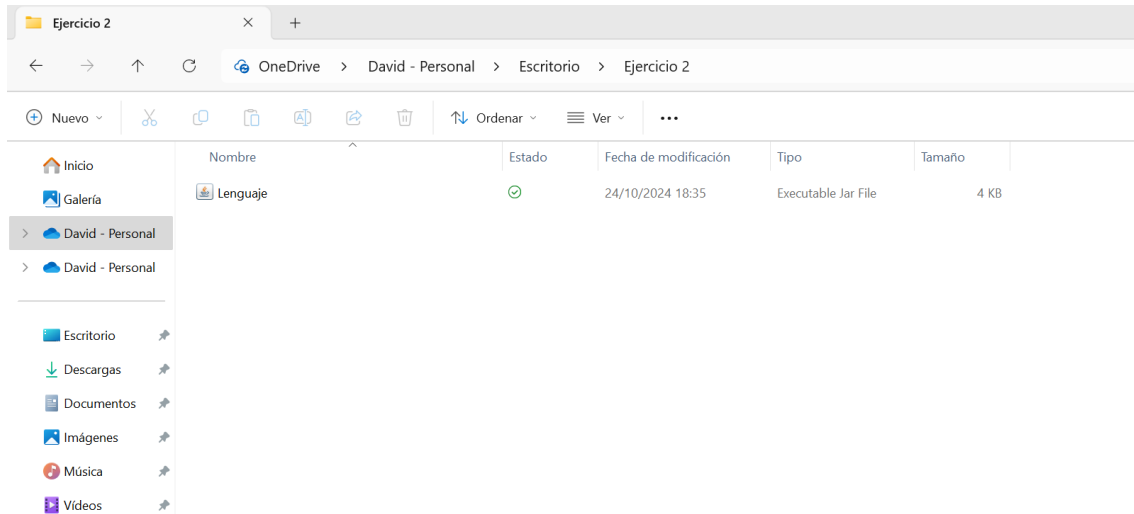
```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<project xmlns="http://maven.apache.org/POM/4.0.0" xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xsi:schemaLocation="http://maven
<modelVersion>4.0.0</modelVersion>
<groupId>com.mycompany</groupId>
<artifactId>Lenguaje</artifactId>
<version>1.0-SNAPSHOT</version>
<packaging>jar</packaging>
<properties>
<project.build.sourceEncoding>UTF-8</project.build.sourceEncoding>
<maven.compiler.release>21</maven.compiler.release>
<exec.mainClass>com.mycompany.lenguaje.Main</exec.mainClass>
</properties>
<build>
<plugins>
<plugin>
<groupId>org.apache.maven.plugins</groupId>
<artifactId>maven-jar-plugin</artifactId>
<version>3.1.0</version>
<configuration>
<archive>
<manifest>
<addClasspath>true</addClasspath>
<classpathPrefix>lib</classpathPrefix>
<mainClass>com.mycompany.lenguaje.Main</mainClass>
</manifest>
</archive>
</configuration>
</plugin>
</plugins>
</build>
</project>
```

Esto generará el archivo .jar en la carpeta target del proyecto:

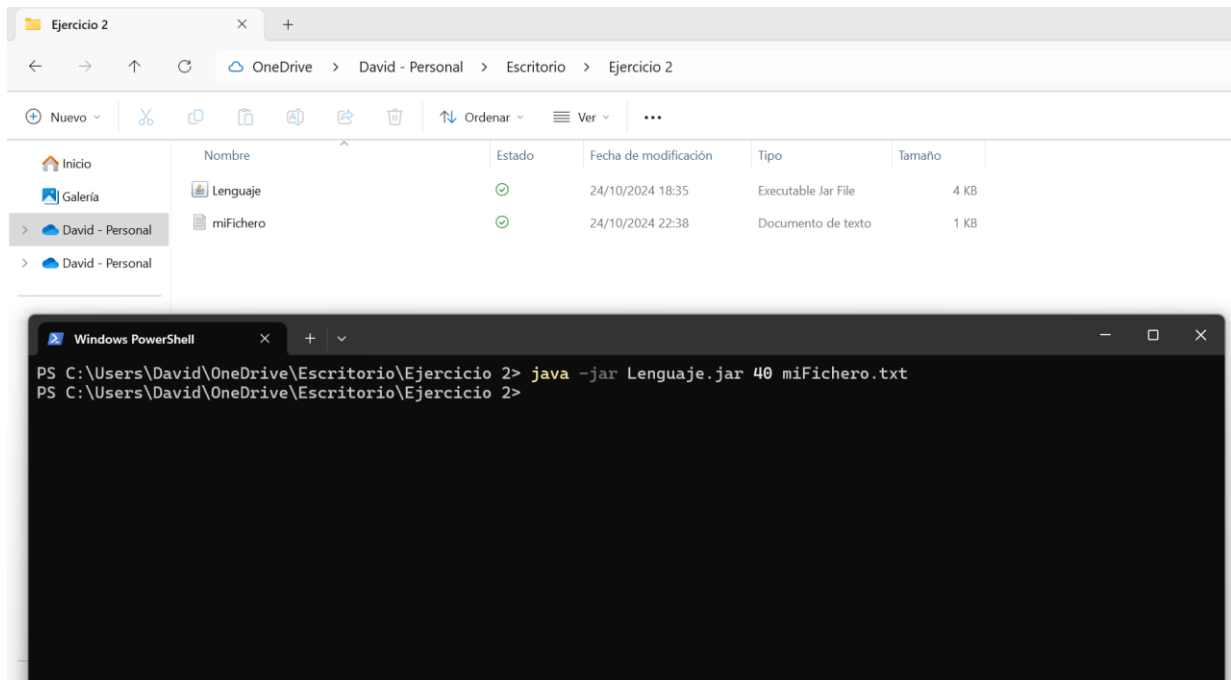


1.2 Ejecutar la aplicación:

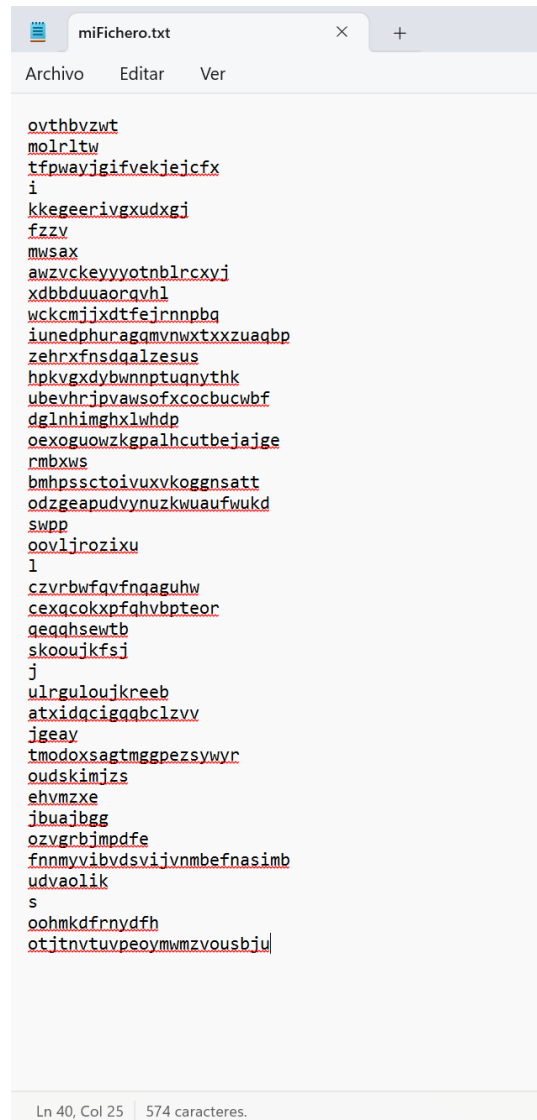
Para ejecutar la aplicación, copiamos el archivo aleatorios.jar en la carpeta ejercicio 2.



Desde esa carpeta abrimos la terminal y comprobamos el funcionamiento de la aplicación con la siguiente línea de comandos: *java -jar lenguaje.jar 40 miFicheroDeLenguaje.txt*



De esta manera obtenemos un archivo llamado miFicheroDeLenguaje.txt que contiene 40 líneas de conjuntos de letras aleatorias.



```
ovthbvzwt
molrltw
tfpwayjgifvekjeicfx
i
kkegeerivgxudxgj
fzzv
mwsax
awzvckeyvyvotnblrcxyj
xdbbduaaorqvhl
wckcmjjxdtfejrnnpbq
iunedphuragqmwnwtxxxzuaqbp
zehrxfnsdqaalzesus
hpkvgxdybwnnptuqnythk
ubevhrjpvawsofxcocbucwbf
dglnhimghxlwhdp
oexoguowzkpalhcutbejaige
rmbxws
bmhpssctoivuxvkoggensatt
odzgeapudvynuzkwuaufwukd
swpp
oovljrozixu
l
czvrbwfqvfnaguhw
cexqcokxpfqhvbp teor
geqghsewtb
skooujkfsj
j
ulrguloujkreeb
atxidcigqqbclzv
jgeay
tmodoxsagtmggpezsywyr
oudskimjzs
ehvmzxe
jbuajbge
ozvgrbjmpdfe
fnnmyvibvdsvijvnmbe fnasimb
udvaolik
s
oohmkdfnnydfh
otjtnvtuvpeoymmzvousbjul
```

Ln 40, Col 25 | 574 caracteres.

2. Ejecución de la aplicación Colaborar

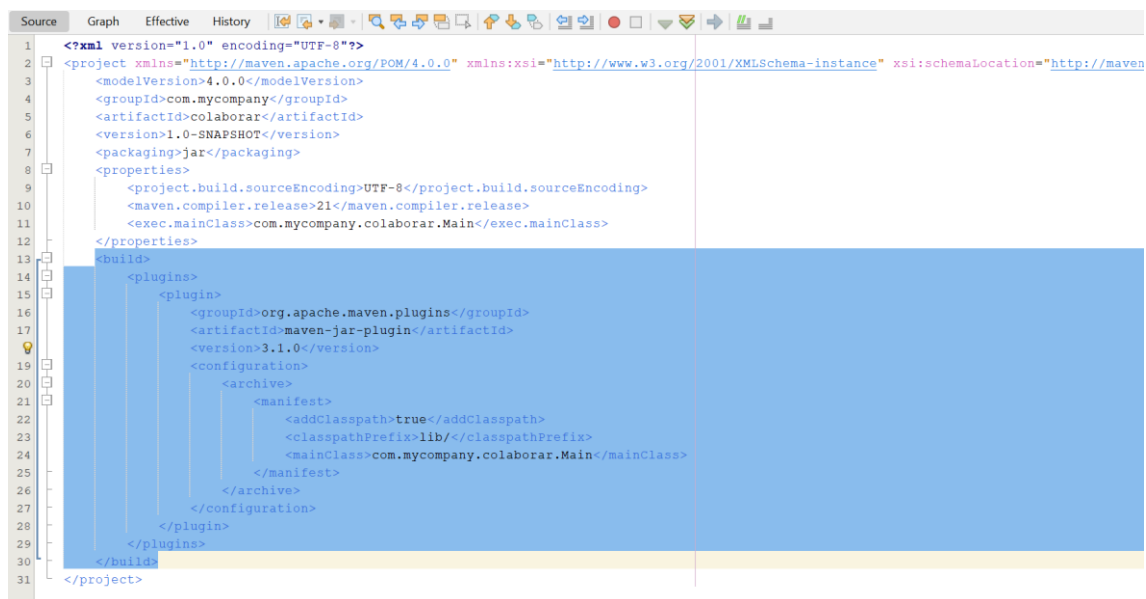
- **Descripción:** La aplicación colaborar lanza múltiples instancias de lenguaje para generar un gran fichero con un número creciente de conjuntos de letras.

- **Pasos:**

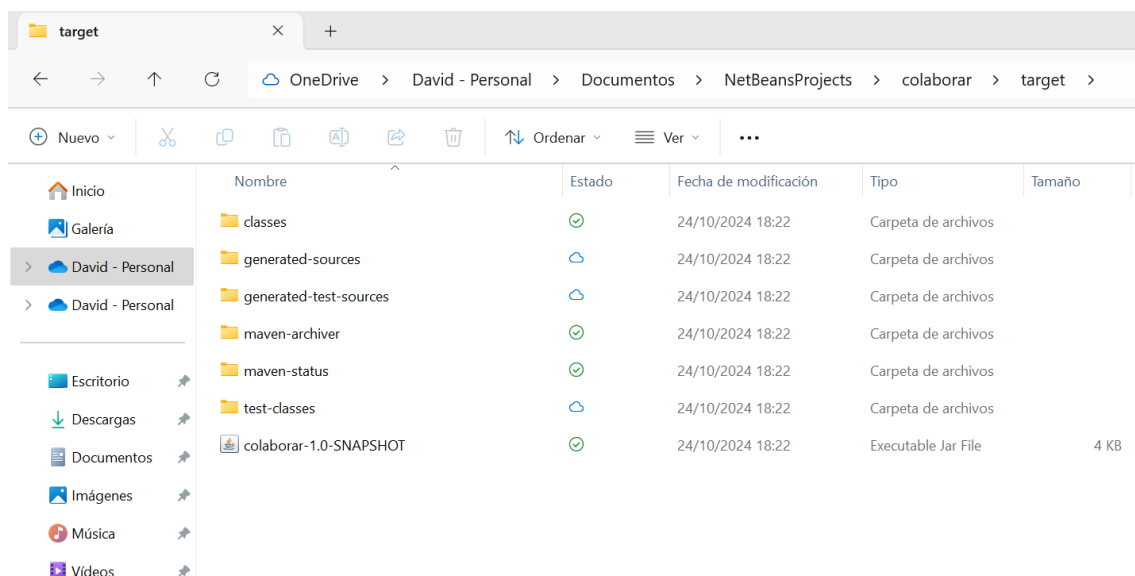
2.1 Crear el archivo JAR:

Para ello, en el apartado de proyectos de NetBeans, seleccionaríamos con el botón derecho la aplicación y pulsaríamos Clean and Build.

Pero antes de esto, debemos agregar la siguiente configuración en el archivo POM.xml del proyecto para crear un JAR ejecutable:

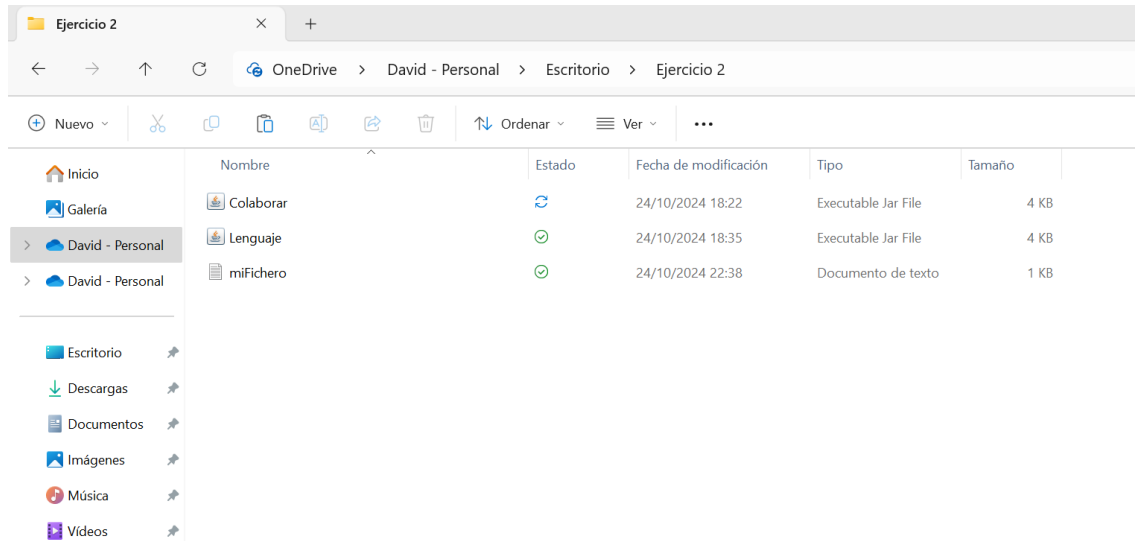


Esto generará el archivo .jar en la carpeta target del proyecto:

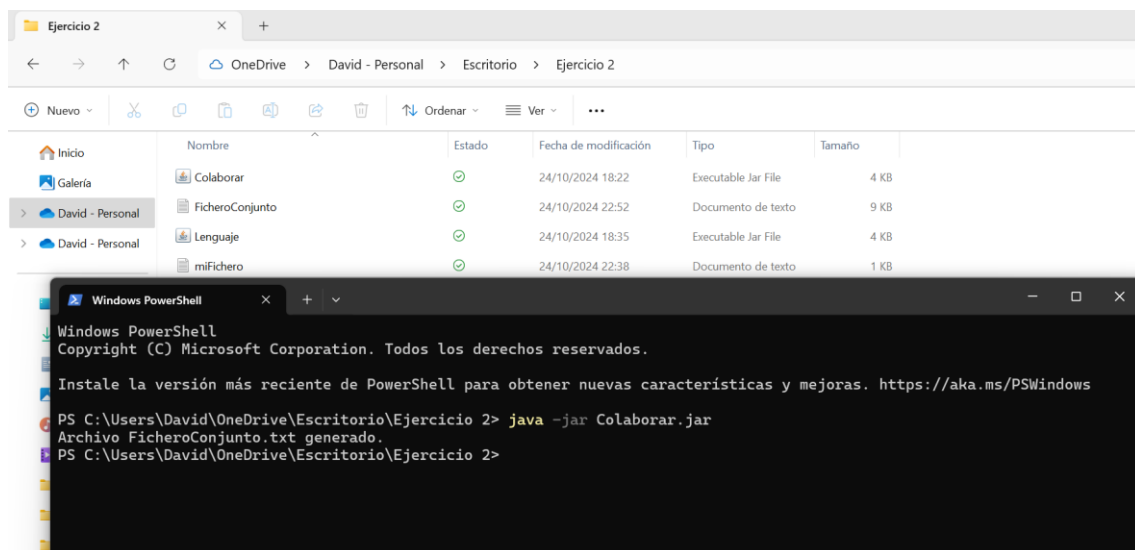


2.2 Ejecutar la aplicación:

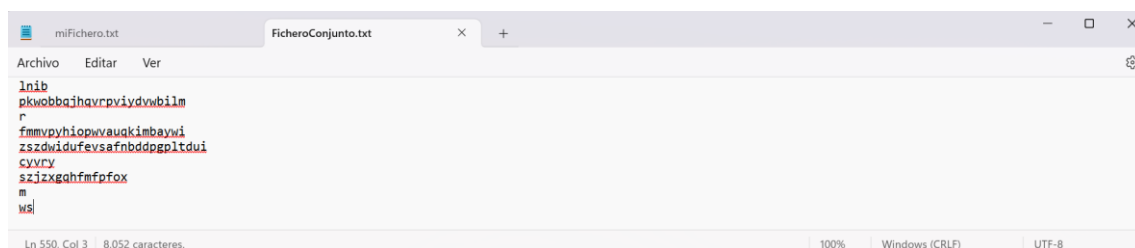
Para ejecutar la aplicación, copiamos el archivo aleatorios.jar en la carpeta ejercicio 2.



Desde esa carpeta abrimos la terminal y comprobamos el funcionamiento de la aplicación con la siguiente línea de comandos: `java -jar colaborar.jar`



De esta manera obtenemos un archivo llamado FicheroConjunto.txt que contiene todas las instancias de lenguaje generando un archivo de texto con un total de 550 palabras:



3. Conclusiones

- Las aplicaciones lenguaje y colaborar permiten generar archivos de texto con conjuntos de letras aleatorias, ya sea de manera independiente o colaborando para generar un archivo más grande.