

# UNIDAD 2 – MANEJO DE FICHERO

## RELACIÓN 1

1. Realizar un programa en Java que dado un fichero, muestre información sobre él.

Ejemplo de visualización: (Para el fichero VerInf.java)

INFORMACIÓN SOBRE EL FICHERO:

=====

Nombre del fichero: VerInf.java

Ruta : VerInf.java

Ruta absoluta: D:\uni2\VerInf.java

Se puede escribir: true

Se puede leer: true

Tamaño: 794

Es un directorio: false

Es un fichero: true

2. Realizar un programa en Java que muestre el listado de todos los ficheros y directorios contenidos en el directorio que se introduzca por teclado. Usar objeto Scanner para la lectura del directorio. (Usamos el método list de File). Para cada uno indicamos el nombre y el tipo (nombre del fichero o directorio, Es un directorio o bien Es un fichero).
3. Realizar un programa en Java que tenga un menú con las siguientes opciones:
  1. Crear un nuevo directorio.
  2. Crear un fichero vacío.
  3. Listar el contenido de un fichero o directorio.
  4. Renombrar un fichero o directorio.
  5. Borrar un fichero o directorio.
  6. Introducir una cadena de texto en un fichero.
  7. Añadir texto a un fichero existente.
4. Escribe un programa que guarde en un fichero el contenido de otros dos ficheros, de tal forma que en el fichero resultante aparezcan las líneas de los primeros dos ficheros mezcladas, es decir, la primera línea será del primer fichero, la segunda será del segundo fichero, la tercera será la siguiente del primer fichero, etc. Los nombres de los dos ficheros origen y el nombre del fichero destino se deben pasar por teclado. Hay que tener en cuenta que los ficheros de donde se van cogiendo las líneas pueden tener tamaños diferentes.

5. Realizar un programa que lea por teclado 20 líneas de texto y lo escriba en un fichero. A continuación deberá abrir el fichero y mostrar en pantalla la información que contiene.