Ejercicio 2) Se compone de 3 partes:

•Primera parte: implementa una aplicación que escriba en un fichero indicado por el usuario conjuntos de letras generadas de forma aleatoria (sin sentido real). Escribiendo cada conjunto de letras en una línea distinta. El número de conjuntos de letras a generar por el proceso, también será dado por el usuario en el momento de su ejecución. Esta aplicación se llamará "lenguaje" y como ejemplo, podrá ser invocada así:

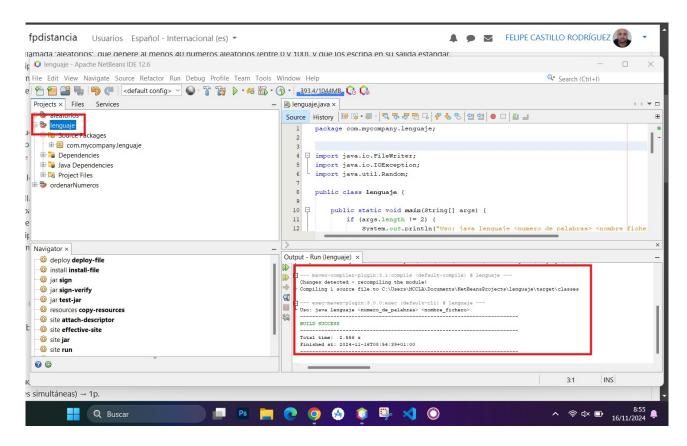
java -jar lenguaje 40 miFicheroDeLenguaje.txt

Indicando que se generarán 40 palabras del lenguaje y serán guardadas en miFicheroDeLenguaje.txt

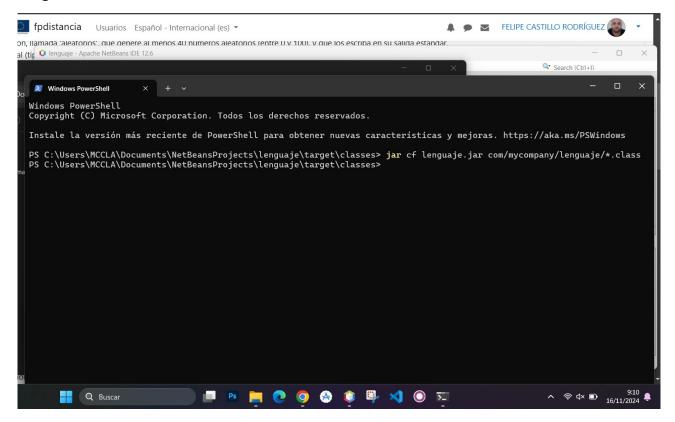
- •Segunda parte: implementa una aplicación, llamada 'colaborar', que lance al menos 10 instancias de la aplicación "lenguaje". Haciendo que todas ellas, colaboren en generar un gran fichero de palabras. Cada instancia generará un número creciente de palabras de $10, 20, 30, \ldots$ Por supuesto, cada proceso seguirá escribiendo su palabra en una línea independiente de las otras. Es decir, si lanzamos 10 instancias de "lenguaje", al final, debemos tener en el fichero $10 + 20 + 30 + \ldots + 100 = 550$ líneas.
- •Tercera parte: Realiza un pequeño manual (tipo "¿Cómo se hace?" o "HowTo"), utilizando un editor de textos (tipo word o writer) en el que indiques, con pequeñas explicaciones y capturas, cómo has probado la ejecución de las aplicaciones que has implementado en este ejercicio.

ACTIVIDAD 1

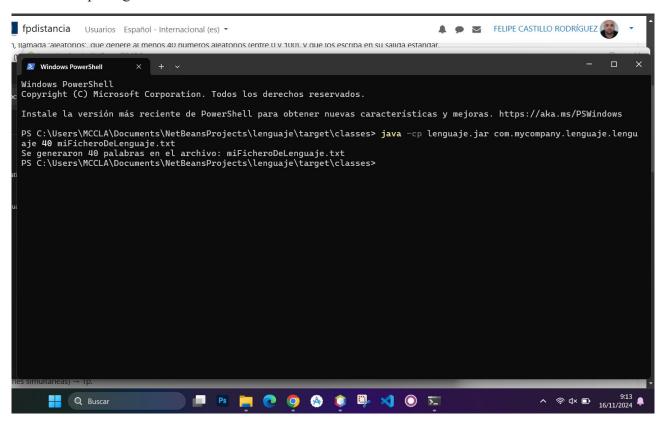
En la primera clase main de netbeans vemos como se ejecuta el codigo generando el documento txt con 40 palabras aleatorias

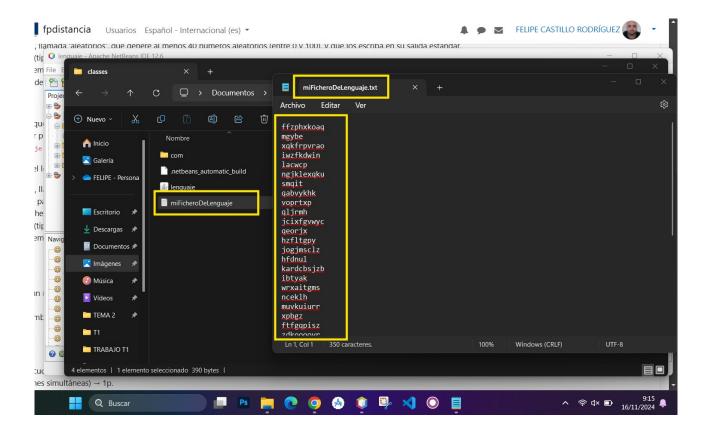


Tuve que convertir a JAR el CLASS para poder generar el txt como podemos ver en la siguiente imagen.



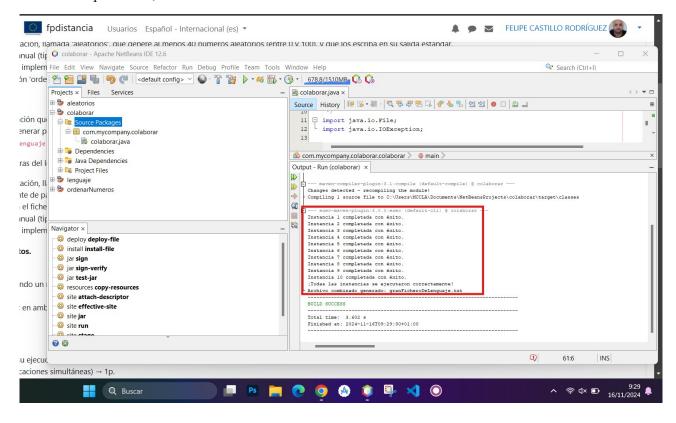
Finalmente pude generar el txt



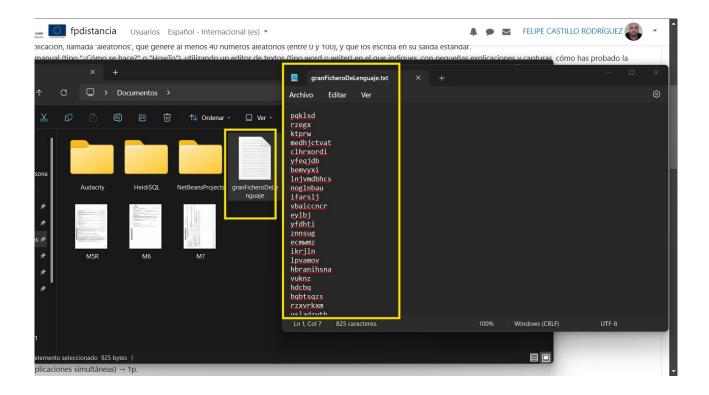


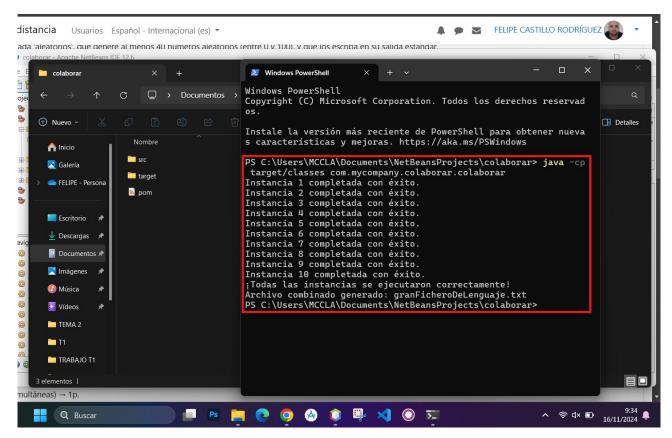
SEGUNDA PARTE:

Genero la aplicación, llamada colaborar



lanzadas las 10 instancias lo pruebo en la consola





para ser una primera actividad de tema me resulto realmente compleja de codificar y ejecutar , de veras todo un reto