

ACTIVIDAD Y TIPO: “File”/ AEF

LUGAR DE REALIZACIÓN: Centro docente/Casa

Unidad Didáctica	Criterios de Evaluación	Resultados de Aprendizaje
UD14	RA3.d) Se ha escrito código utilizando control de excepciones.	RA3
UD16	RA5.d) Se han utilizado ficheros para almacenar y recuperar información.	RA5
UD16	RA5.e) Se han creado programas que utilicen diversos métodos de acceso al contenido de los ficheros	RA5

Objetivos Generales	Competencias Profesionales, Personales y Sociales
a) e) f) h) i) j) n) ñ) q) r) w)	a) e) g) h) i) j) n) ñ) q) r) w)

- **Individual/ Equipo:** Individual
- **Descripción de la actividad:** Realizar la actividad propuesta.
- **Fecha y medio de entrega:** La fecha y medio de entrega se indicará en la publicación de la tarea en Classroom. Si se incumplen las especificaciones indicadas en la actividad tanto de contenido como de fecha, formato, nombre o forma de entrega, la actividad será calificada con un 0.
 - **Formato:** Se deberán entregar los códigos fuentes con el nombre de cada actividad así como los ficheros usados.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

La calificación de la competencia INICIATIVA supondrá el 7.5% de la calificación de cada CE.

CE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	% CE Actividad
RA3.d) Se ha escrito código utilizando control de excepciones.	Checklist	25% del 18%
RA5.d) Se han utilizado ficheros para almacenar y recuperar información.	Checklist	100% del 33%
RA5.e) Se han creado programas que utilicen diversos métodos de acceso al contenido de los ficheros	Checklist	100% del 19%

IMPORTANTE: ya **NO** se puede usar la clases **Leer** para la entrada de datos.

En todos los programas habrá que garantizar que sea multiplataforma, garantizando la elección del carácter separador de ruta correcto.

Ud16Act1. Hacer un programa que compruebe si existe un fichero indicando ruta absoluta en el código, si existe debe mostrar las rutas y el tamaño del archivo en bytes. Si no existe, debe mostrar un mensaje de error.

Ud16Act2. Ejecutar el ejercicio anterior pero usando una ruta relativa para el fichero buscado.

Ud16Act3. Hacer un programa que pida por teclado el nombre de un archivo, si se trata de un fichero deberá mostrar su ruta absoluta y su tamaño en bytes, si se trata de un directorio, el tamaño será la suma de los tamaños de los ficheros que contenga (ignorar los directorios).

Ud16Act4. Realizar el mismo de nuevo teniendo en cuenta los subdirectorios para el tamaño de un directorio.

Ud16Act5. Pedir por teclado el nombre de un fichero con su ruta, si la ruta no existe, deberá crear la carpeta y el fichero dentro, si la ruta si existe pero no el fichero, creará el fichero en la ruta. Si existe la ruta y el fichero, mostrará el tamaño del mismo.

Ud16Act6. Repetir ejercicio anterior sin pedir el nombre del fichero por teclado, pasárselo al programa como argumento en la ejecución de la aplicación.

Ud16Act7. Pedir por teclado nombre con ruta del fichero a borrar, si existe lo borra y muestra "Fichero eliminado", si no existe, muestra "No se ha podido eliminar". Pedir nombre del fichero a renombrar, si existe pide nuevo nombre, lo cambia y muestra "Se ha cambiado el nombre", si no existe, muestra "No se ha podido cambiar el nombre".

Ud16Act8. JUGAR CON LOS MÉTODOS DE LA CLASE FILE.