



Actividad Aplicaciones JAVA Escritorio

Escriba un programa en lenguaje JAVA que permite el análisis de un texto ingresado por el usuario mediante teclado o desde un archivo de texto (.txt) como se muestra a continuación:

PROGRAMACION II

Archivo Editar

MANEJO DE CADENAS

Ingrese un texto o abra un archivo

Procesar

Longitud del texto.....:	Repeticiones de "A", "a" ó "á":
Total de palabras.....:	Repeticiones de "E", "e" ó "é":
Primer letra del texto.:	Repeticiones de "I", "i" ó "í":
Última letra del texto.:	Repeticiones de "O", "o" ó "ó":
Letra central del texto:	Repeticiones de "Ú", "u" ó "ú":
Primera palabra.....:	Palabras con cantidad de caracteres par:
Palabra central.....:	Palabras con cantidad de caracteres impar:
Última palabra.....:	

TRADUCCIÓN A CLAVE MURCIELAGO

Menú de opciones

1. Archivo: Contendrá agrupadas las opciones para manejo de archivos
 - a. Abrir: Permitirá al usuario abrir un archivo con extensión txt.
 - b. Guardar: Permitirá al usuario guardar el contenido almacenado en el área de texto, si dicho texto se obtuvo desde un archivo, entonces se sobrescribirá el archivo, de lo contrario, solicitará al usuario ubicación y nombre para guardar el archivo (File Chooser).
 - c. Guardar como: En este caso el programa no validará si el texto fue obtenido de un archivo, simplemente mostrará un FileChooser al usuario para seleccionar ubicación y nombre del archivo.



2. Editar: Este menú contendrá opciones para gestionar el portapepeles del sistema y búsquedas de texto.
 - a. Copiar: Permitirá copiar un texto seleccionado por el usuario.
 - b. Cortar: Permitirá cortar un texto seleccionado por el usuario.
 - c. Pegar: Permitirá pegar el contenido del portapapeles.
 - d. Buscar: Permitirá buscar una palabra en el texto ingresado.
 - e. Reemplazar: Permitirá reemplazar una palabra ingresada por el usuario.



Descripción

El programa permitirá realizar un análisis de texto ingresado por teclado o desde un archivo de texto. Cuando el usuario haga clic en el botón “Procesar” se realizarán los conteos y estadísticas solicitados como se muestra a continuación:



Longitud del texto.....:	Repeticiones de "A", "a" ó "á":
Total de palabras.....:	Repeticiones de "E", "e" ó "é":
Primer letra del texto.:	Repeticiones de "I", "i" ó "í":
Última letra del texto.:	Repeticiones de "O", "o" ó "ó":
Letra central del texto:	Repeticiones de "Ú", "u" ó "ú":
Primera palabra.....:	Palabras con cantidad de caracteres par:
Palabra central.....:	Palabras con cantidad de caracteres impar:
Última palabra.....:	

Por último el programa realizará una “traducción” del texto contenido en el área de texto principal a clave “Murciélago”

Texto ingresado por el usuario:

La clase de programación es la mejor

Traducción a clave murciélago:

67 367s5 d5 p298270734n r 5s 67 05j92

Elementos a considerar

Con el objetivo de apoyar en la realización de esta actividad, describo a continuación una serie de temas a investigar:

- Form JFrame
- Control JLabel
- Control JButton
- Control JTextArea
- Control FileChooser
- Clase String
- Clase StringBuilder
- Clase File