

Exercício 1

Crie uma interface com um campo de texto Entry onde o usuário insira o nome de um arquivo de texto.

Quando o usuário pressionar a tecla Enter, o programa deve contar quantas linhas esse arquivo contém e exibir o número em um Label.

Exercício 2

Crie um formulário de entrada com dois campos de texto Entry, um para o nome atual do arquivo e outro para o novo nome.

Quando o usuário pressionar Enter, o arquivo deverá ser renomeado.

Se o arquivo não existir, mostre uma mensagem de erro dizendo "Arquivo não encontrado", caso contrário, renomeie e mostre "Arquivo renomeado com sucesso".

Exercício 3

Crie uma interface com dois campos de texto Entry. O primeiro campo é para o nome do arquivo e o segundo para o texto a ser substituído.

Ao pressionar um botão Substituir, o programa deve substituir o texto antigo pelo novo dentro do arquivo especificado. Mostre uma mensagem informando Texto substituído com sucesso ou Erro ao substituir texto.

Exercício 4

Crie uma interface onde o usuário insira o nome de um arquivo no campo de texto.

Quando pressionar Enter, o programa deve verificar se o arquivo existe.

Se o arquivo existir, mostre uma mensagem Arquivo encontrado.

Caso contrário, mostre Arquivo não encontrado.

Exercício 5

Crie uma interface com um campo de texto Entry para o nome do arquivo e um botão Criar Arquivo.

Quando o botão for pressionado, o programa deve criar um arquivo com o nome especificado e adicionar um conteúdo predefinido.

Em seguida, deve ler o conteúdo do arquivo e exibir em um Label.

Exercício 6

Crie uma interface com um campo de texto Entry e um campo de texto Text. O campo Entry é para o nome do arquivo onde o texto será inserido, e o campo Text é para o texto que será adicionado ao arquivo. Ao pressionar o botão Inserir Texto, o programa deve inserir o texto no arquivo especificado. Se o arquivo não existir, ele deve ser criado. Após inserir o texto, mostre uma mensagem Texto inserido com sucesso.