# Práctica Multiproceso III

"Una máquina puede hacer el trabajo de cincuenta hombres ordinarios. Ninguna máquina puede hacer el trabajo de un hombre extraordinario."

# **Ejercicios**

## Ejercicio 1

Partiendo del ejercicio 1 de la práctica anterior, realiza los cambios necesarios para que la entrada al primer programa se haga a partir de un fichero llamado dato.txt en lugar de recibirlo por argumento.

#### Ejercicio 2

Partiendo del ejercicio 2 de la práctica anterior, realiza los cambios necesarios para que la entrada al primer programa se haga a partir de un fichero llamado datos.txt en lugar de pedir por consola y las salidas se redirijan a ficheros llamados suma.txt y error.txt.

## Ejercicio 3

Partiendo del ejercicio 3 de la práctica anterior, realiza los cambios necesarios para que la entrada al primer programa se haga a partir de un fichero llamado texto.txt en lugar de pedir por consola y las salidas se redirijan a ficheros llamados palindromo.txt y error.txt.

#### Ejercicio 4

Realiza un programa Java que reciba por parámetros 2 argumentos, uno será el nombre de la asignatura y otro será el nombre del fichero con las notas en esa asignatura (cada nota estará en una línea).

Recorrerá este fichero y calculará por un lado la media de notas en la asignatura y el número de aprobados en esa asignatura. Dejará en la salida estándar del programa algo como esto:

Valor de Salida: 0 En la asignatura PSP Han aprobado 3 alumnos La media es 5.3 Haz otro programa que le pida al usuario que vaya metiendo nombres de asignaturas y nombres del fichero por consola. Por cada asignatura y fichero debe llamar al programa anterior y decirnos alumnos aprobados y nota media.

```
Ejercicio7_2 [Java Application] C:\Program Files
Escribe la asignatura:
PSP
Escribe el nombre del fichero:
notas_psp.txt
```

Por cada iteracción mostrará por pantalla la salida que devuelve el programa anterior.

El programa debe seguir pidiendo asignaturas y ficheros hasta que se introduzca un \*.

NOTA: el fichero a leer debe estar en el directorio de trabajo del primer programa (o si lo prefieres puedes pasar la ruta del fichero desde el 2º programa y pedírsela al usuario)

