

Acceso a Datos	CÓDIGO	AD2DAMUT1A1
UT1. Capítulo 1 – Manejo de Ficheros / Actividades 1.1 , 1.2	FECHA	26/09/2025
	VERSIÓN	v.01

Actividades

Actividad 1.1

Realiza un programa en Java que utilice el método `listFiles()` para mostrar la lista de ficheros en un directorio cualquiera, o en un directorio actual.

Realiza un programa Java que muestre los ficheros de un directorio. El nombre del directorio se pasará al programa desde los argumentos de `main()`. Si el directorio no existe, entonces se deberá mostrar un mensaje indicándolo.

Actividad 1.2

Crea un fichero de texto con algún editor de textos y después realiza un programa en Java que visualice su contenido. Cambia el programa Java para que el nombre del fichero se acepte al ejecutar el programa desde la línea de comandos.

Algunos métodos más importantes de la clase `File` son los siguientes:

Método	Función
<code>String[] list()</code>	Devuelve un array de <code>String</code> con los nombres de ficheros y directorios asociados al objeto <code>File</code>
<code>File[] listFiles()</code>	Devuelve un array de objetos <code>File</code> conteniendo los ficheros que estén dentro del directorio representado por el objeto <code>File</code>
<code>String getName()</code>	Devuelve el nombre del fichero/directorio
<code>String getPatch()</code>	Devuelve el camino relativo del fichero/directorio
<code>String getAbsolutePath()</code>	Devuelve el camino absoluto del fichero/directorio
<code>boolean canWrite()</code>	Devuelve <code>true</code> si el fichero/directorio existe
<code>boolean canRead()</code>	Devuelve <code>true</code> si el fichero se puede leer
<code>boolean isFile()</code>	Devuelve <code>true</code> si el objeto <code>File</code> corresponde a un fichero normal
<code>boolean isDirectory()</code>	Devuelve <code>true</code> si el objeto <code>File</code> corresponde a un directorio
<code>long length()</code>	Devuelve el tamaño del fichero en bytes
<code>boolean mkdir()</code>	Crea un directorio con el nombre indicado en la creación del objeto <code>File</code> . Sólo se crea si no existe
<code>boolean renameTo (File NombreNuevo)</code>	Renombra el fichero representado por el objeto <code>File</code> asignándole <code>NombreNuevo</code> (en este ejemplo)
<code>boolean delete()</code>	Borra el fichero o directorio asociado al objeto <code>File</code>
<code>boolean createNewFile()</code>	Crea un nuevo fichero, vacío, asociado a <code>File</code> si y solo si no existe un fichero con dicho nombre
<code>String getParent ()</code>	Devuelve el nombre del directorio padre, o <code>null</code> si no existe

Métodos que proporciona la clase FileReader:

Método	Función
int read ()	Lee un carácter y lo devuelve
int read (char [] buf)	Lee hasta buf.length caracteres de datos de una matriz de caracteres (buf). Los caracteres leídos del fichero se van almacenando en buf
int read (char [] buf, int desplazamiento, int n)	Lee hasta n caracteres de datos de la matriz buf comenzando por buf[desplazamiento] y devuelve el número leído de caracteres

Métodos que proporciona la clase FileWriter:

Método	Función
void write (int caracter)	Escribe un caracter
void write (char [] buf)	Escribe un array de caracteres
void write (char [] buf, int desplazamiento , int n)	Escribe n caracteres de datos en la matriz buf comenzando por buff[desplazamiento]
void write (String cadena)	Escribe una cadena de caracteres
void append (char caracter)	Añade un carácter al final del fichero