



UNIVERSIDAD MARIANO GÁLVEZ DE GUATEMALA

Ingeniería en Sistemas y Ciencias de la Computación

LA MISION SECRETA DE TONY STARK

Estudiante:

Juan Luis Molina Orellana –0905-24-8364

Programacion I

Jutiapa, Febrero 2025



Explicación del código

CrearDir

Esta función crea una carpeta en la ruta que se le indica si no existe ya.

Utiliza `Directory.Exists` para comprobar si la carpeta existe. Si no existe, la crea con `Directory.CreateDirectory`.

CrearFile

Esta función crea un archivo en la ruta que le indicas si no existe ya, y maneja errores.

Usa `File.Exists` para verificar si el archivo ya existe. Si no existe, lo crea con `File.Create` y lo cierra inmediatamente con `Close`. Si ocurre un error, lo captura y muestra un mensaje.

AgregarInv

Añade una nueva línea con el invento al archivo.

Abre el archivo en modo anexo con `File.AppendText`. Escribe el invento con `WriteLine` y cierra automáticamente el archivo al salir del bloque `using`. Si ocurre un error, lo captura con `catch` y muestra un mensaje.

LeerLinea

Lee y muestra cada línea del archivo.

Utiliza `File.ReadLines` para leer cada línea del archivo y las muestra en la consola. Verifica la existencia del archivo con `File.Exists`. Si ocurre un error, lo captura y muestra un mensaje.

LeerTodo

Lee y muestra todo el contenido del archivo.

Usa `File.ReadAllText` para leer todo el contenido del archivo y mostrarlo en la consola. Verifica si el archivo existe. Si ocurre un error, lo captura y muestra un mensaje.

CopiarFile

Copia el archivo de la ruta de origen a la ruta de destino.

Verifica que el archivo de origen exista con `File.Exists`. Si existe, crea el directorio de destino con `Path.GetDirectoryName` y `CrearDir`, luego copia el archivo con `File.Copy`. Si ocurre un error, lo captura y muestra un mensaje.

MoverFile

Mueve el archivo de la ruta de origen a la ruta de destino, verifica que el archivo de origen exista. Si existe, crea el directorio de destino y mueve el archivo con `File.Move`. Si ocurre un error, lo captura y muestra un mensaje.

ListarFiles

Lista todos los archivos en la carpeta, utiliza `Directory.EnumerateFiles` para obtener un enumerador de los archivos en el directorio. Lee los archivos y los muestra en la consola. Si no hay archivos, muestra un mensaje indicando que la carpeta está vacía. Si ocurre un error, lo captura y muestra un mensaje.

EliminarFile

Elimina el archivo en la ruta especificada.

Verifica que el archivo exista con `File.Exists` y lo elimina con `File.Delete`. Si ocurre un error, lo captura y muestra un mensaje.

Menu

Muestra un menú interactivo para ejecutar las funciones anteriores basándose en la elección del usuario.

Utiliza un bucle `while` y un `switch` para manejar las opciones del menú.

+