

## Práctica 10: Entrada y salida de datos

1. Realizar una aplicación que lea una línea de texto introducida a través del teclado y la visualice en pantalla.
2. Realizar una clase que proporcione métodos de clase para poder leer datos de tipo: cadena, char, short, int, long, float y double. Si se produce un error se deberá mostrar un mensaje de error, pero si además el error se ha producido en un dato de tipo numérico devolverá si es entero (short, int y long) el valor mínimo que se puede almacenar en variables de ese tipo, y si es decimal (float y double) la constante NaN. Posteriormente, desarrollar otra clase que pruebe el funcionamiento de la clase anterior.
3. Programa lee un fichero secuencial y lo visualiza por pantalla.
4. Programa que solicita al usuario un nombre de archivo el texto, y lo copia en otro nuevo archivo en forma encriptada. Posteriormente recorrerá el nuevo archivo y lo mostrará al usuario sin encriptar.
5. Hacer una clase Cuenta, con un método cuentaPalabras() que cuente las palabras existentes en un archivo de datos pasado como parámetro.
6. Se necesita crear una clase Censura con un método aplicaCensura(), que modifique ciertas palabras de un fichero. El método toma un fichero de entrada y mediante un fichero de censura creará un fichero de salida con las modificaciones.

### Ejemplo:

#### Fichero de entrada:

En un lugar de la Mancha de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor...

#### Fichero censura

acordarme recordar  
hidalgo noble

#### Fichero de salida

En un lugar de la Mancha de cuyo nombre no quiero **recordar**, no ha mucho tiempo que vivía un **noble** de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor...

7. Tenemos un fichero con una serie de números los cuales queremos ordenar de manera ascendente. El objeto es que los números queden ordenados en el mismo fichero. Para la resolución del problema crea una clase orden con un método ordena que haga la ordenación de los datos del fichero. Los números están cada uno en una línea del fichero y el fichero cuenta con al menos 5 números.
8. Realiza un programa que traduzca palabras de español a inglés y viceversa. El programa deberá tener para probarlo un interfaz gráfico cuyo diseño se deja libre al alumno.  
  
Para almacenar el diccionario de datos el alumno deberá de utilizar ficheros. Se deja a elección del alumno el formato del fichero de datos.
9. Realiza un programa que almacene y recupere un objeto persona en un fichero. La clase persona contiene los siguientes atributos: nombre, apellido y teléfono.