

TP: Simple IO

Exercice 1:

Ecrire un programme en Java permettant de lister tous les fichiers dans un répertoire donné via le scanner.

Exercice 2:

Ecrire un programme en Java permettant de lister tous les fichiers finissant avec l'extension de votre choix (ex: .py, .php, .txt) dans un répertoire donné via le scanner.

Exercice 3:

Ecrire un programme en Java permettant de savoir si le chemin d'accès spécifié dans le scanner existe et si ce dernier est un répertoire ou un fichier

Exercice 4:

Ecrire un programme en Java permettant d'écrire dans un fichier tout ce que vous taperez dans le scanner, ligne par ligne. Le mot clé pour quitter sera 'quit'

Exercice 5:

Ecrire un programme en Java permettant d'écrire dans un fichier tout ce que vous taperez dans le scanner, ligne par ligne. Le mot clé pour quitter sera 'quit'

Exercice 6:

Ecrire un programme en Java permettant de copier le contenu d'un fichier dans un autre fichier.

Exercice 7:

Ecrire un fichier permettant d'écrire une image à distance dans un fichier.

Exercice 8:

Reprise de l'exercice sur les employés avec le système de calcul de salaire, sauf que cette fois nous allons utiliser le Scanner avec plusieurs actions au préalable:

s/S: permet de saisir les paramètres pour un nouvel employé

c/C: permettra de lancer le calcul des salaires

La liste des salariés devra être stockée en tant qu'objets dans des fichiers afin de pouvoir les reprendre au démarrage pour effectuer le calcul des salaires. Les nouveaux employés seront enregistrés dans des fichiers au moment de la saisie dans la console également.

La saisie d'un nouvel employé se fera via un petit wizzard dans lequel vous demanderez les informations suivantes:

1: le type d'employé, une liste de choix que vous mettrez à disposition de la façon suivante:

1 pour créer un nouveau vendeur

2 pour créer un nouveau représentant

...

L'utilisateur pourra choisir via le choix numérique que vous proposerez

2: son prénom (String)

3: son nom (String)

4: son âge (int)

5: son année d'entrée (String)

6: l'unité (double)

pour en faire l'instance, nous utiliserons la réflexion java