

Streams in Java

Aufgabe 1 – Aus einer Datei lesen

1. Lege zunächst ein neues Projekt an.
2. Erzeuge eine Textdatei im Projektordner und fülle sie anschließend mit beliebigen Textzeichen.
3. Erstelle eine neue Klasse, um die eben angelegte Textdatei auf der Konsole auszugeben.
 - *Verwende eine Verkettung von „BufferedReader“ und „FileReader“.*
 - *Verwende eine Schleife zum zeilenweisen Auslesen der Textdatei.*
4. Gib die durch den Stream angeforderten Systemressourcen wieder frei.
5. Fange alle potentiell auftretenden Exceptions ab.

Aufgabe 2 – Von der Konsole lesen und in eine Datei schreiben

1. Erstelle eine neue Klasse, die eine mehrzeilige Konsoleneingabe entgegennehmen und diese in einer Datei abspeichern kann ohne den alten Inhalt der Datei zu überschreiben.
 - *Verwende eine Verkettung von „BufferedReader“ und „InputStreamReader“ sowie dem Standardeingabestream „System.in“ für die Eingabe.*
 - *Verwende eine Verkettung von „BufferedWriter“ und „FileWriter“ zum Schreiben der Datei.*
 - *Verwende eine Schleife zum zeilenweisen Auslesen der Konsoleneingabe und zum Schreiben in die Datei.*
 - *Füge eine Möglichkeit hinzu die Konsoleneingabe zu beenden.*
2. Gib eine Bestätigung auf der Konsole aus, falls der Schreibvorgang erfolgreich war (d.h. es ist kein Fehler aufgetreten).
3. Gib die durch die Streams angeforderten Systemressourcen wieder frei.
4. Fange alle potentiell auftretenden Exceptions ab.