JSON

Ćwiczenie 1

Napisz metodę, która utworzy obiekt JSONObject. Następnie dodaj do obiektu następujące klucze i wartości:

```
"pierwszy" : "przykład",
"drugi" : "inny przykład",
"liczba" : 5,
"tablica" : [1, 2, 3, 4, 5],
"obiekt" : { "x" : 5, "y" : 17 }
```

i wydrukuj obiekt w formacie JSON w konsoli.

Ćwiczenie 2

Napisz metodę, która wygeneruje tablicę losowej długości (0, 100) i uzupełni ją losowymi liczbami z zakresu (0, 100), a następnie stwórz obiekt JSONArray, przekonwertuj wygenerowaną tablicę na tablicę JSON i zapisz plik wynikowy jako randomInts.json w pakiecie resources.

Ćwiczenie 3

Korzystając z pliku words.txt utwórz JSONObject, który będzie zawierał nieparzyste linie jako klucze, a parzyste jako wartości tych kluczy. Następnie zapisz wynik w pliku words.json. Jeżeli w pliku words.txt ilość linii jest nieparzysta, pomiń ostatni wyraz.

Ćwiczenie 4

Napisz metodę, która odczyta plik CSV, a następnie utworzy obiekt JSONObject, w którym kluczami będą poszczególne elementy nagłówka, a wartościami poszczególne wartości. Zwróć uwagę, że w pliku CSV może być więcej rekordów niż 1, dlatego konieczne może być zwrócenie tablicy obiektów (JSONArray).

Ćwiczenie 5

Napisz metodę, która odczyta plik file.json, a następnie wydrukuj z niego do konsoli poszczególne wartości kluczy (lista, asd, qweqe). Następnie dopisz do klasy metodę, która pozwoli na zapisanie poszczególnych wartości jako plik settings.ini zachowując odpowiednią strukturę pliku INI.

Ćwiczenie 6

Napisz klasę, która pozwoli na odczytanie pliku words. json, a następnie wypisze wszystkie jego klucze i wartości przypisane do tych kluczy.

*Ćwiczenie 7

Napisz klasę, która pozwoli na odczytanie pliku JSON, sparsowanie go, a następnie zapisze obiekt JSON jako plik XML z zachowaniem hierarchii obiektów. Przyjmij, że jeżeli przy parsowaniu napotkasz tablicę, to w pliku XML będzie ona reprezentowana jako array <val>X</val> </array>, w przeciwnym razie rolę tagu będzie pełnił klucz.